

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Chroniques de Titan

BRUENOR

# EXIL VERS KELAN CHA

BRUENOR JEUNESSE



# Exil vers Kelan Cha

de Bruenor

## Chroniques de Titan / 14



Illustration de couverture de Zasalameil (Ryan Wardlow).

Illustrations intérieures venant d'Internet.

Couverture réalisée par Steiph.

Un grand merci à Gynogege pour ses relectures éclairées, à Alnaro pour sa superbe carte et à Linflas pour avoir réparé les liens cliquables.

## COMMENT COMBATTRE LES CREATURES

### DE SILUR CHA

*Exil vers Kelan Cha* est une aventure fantastique dont vous êtes le héros. Avant de commencer, vous devez d'abord créer votre personnage en lançant les dés pour déterminer votre HABILITÉ, ENDURANCE, CHANCE et DESTIN. Écrivez vos scores sur votre *Feuille d'Aventure* au crayon à papier, pour que vous puissiez gommer les scores précédents si vous recommencez une partie. Ou faites des photocopies de la *Feuille d'Aventure* vierge.

#### **Habilité, Endurance, Chance et Destin**

Notez 10 dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 16 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

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*.

Notez 5 dans la case DESTIN de votre *Feuille d'Aventure*.

Vos points d'HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, plus vous aurez de chances de sortir vivant des combats.

Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général. Plus vos points d'ENDURANCE sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps.

Avec vos points de CHANCE, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Plus votre total de CHANCE est élevé, plus la bonne fortune vous favorisera dans certaines situations.

Le DESTIN représente votre capacité à influencer sur le cours des événements, cela peut se traduire par exemple par un réflexe pour éviter une chute ou la perception d'un bruit annonçant une embuscade.

Vos points d'HABILETÉ, ENDURANCE, de CHANCE et de DESTIN changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points mais ne devrez jamais effacer vos *Totaux de Départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos *Totaux de Départ*. Quant aux points de DESTIN, vous ne pourrez pas en gagner au cours de l'aventure.



## Destin

Au début de votre aventure vous disposez de 5 points de DESTIN. Vous pouvez utiliser un point à n'importe quel moment pour relancer un lancer de dé. Cela peut être un test d'Habilité, de Chance, un *Assaut* lors d'un combat... Vous devez relancer la totalité des dés concernés par le test pour le prix d'un point de DESTIN (par exemple 1 point de DESTIN pour relancer les 2 dés si vous êtes Malchanceux après avoir *tenté votre Chance*). Vous devez accepter le nouveau résultat sans possibilité de payer un nouveau point de DESTIN pour recommencer. Attention, vous ne pourrez à aucun moment regagner des points de DESTIN au cours de l'aventure, aussi utilisez les avec sagesse.

## Mutation

Vous incarnez un Homme-Lézard Mutant, lancez un dé pour connaître la mutation dont vous êtes doté :

1: *Troisième œil* : Votre troisième œil, placé au milieu de votre front écaillé, vous permet d'avoir une vision améliorée de votre environnement. Vous êtes bien plus dur à surprendre et parvenez à adopter les réactions adéquates plus facilement que vos congénères. Vous ne perdez pas de points de CHANCE lorsque vous *Tentez votre Chance*, sauf si vous choisissez délibérément de *Tenter votre Chance* en cours de combat pour en influencer le déroulement.

2: *Écailles résistantes* : À chaque fois que vous

subissez des dégâts venant d'un projectile (flèche, carreau, pierre...), la résistance hors du commun de vos écailles vous permet de retirer un point d'ENDURANCE des dégâts qui vous sont stipulés dans le texte, même si cela doit réduire la perte d'ENDURANCE à zéro. Cela ne s'applique cependant pas en combat rapproché.

3: *Trois bras* : Vous avez deux bras droits et un bras gauche ce qui rend vos attaques particulièrement difficiles à esquiver. Lors des combats, vous pouvez ajouter 1 Point à votre *Force d'Attaque*. Votre carrure est cependant un peu moins large que pour la plupart des Hommes-Lézards et vous devez retrancher 4 Points à votre *Total de Départ* d'ENDURANCE.

4: *Mastodonte* : Vous êtes d'une carrure bien au-dessus de la moyenne des Hommes-Lézards, vous conférant une résistance plus forte. Vous bénéficiez de 10 points d'ENDURANCE supplémentaires sur votre *Total de Départ*. En contrepartie, vous êtes moins adroit et votre *Total de Départ* d'HABILETÉ est de 9 au lieu de 10.

5: *Deuxième estomac* : Votre organisme assimile beaucoup mieux les aliments, ce qui vous permet de récupérer 6 points d'ENDURANCE au lieu des 4 habituels lorsque vous consommez un Repas. De plus, lorsqu'il vous est dit dans le texte que vous regagnez un certain nombre de points suite à un Repas, vous pouvez majorer ce total de 2 Points.

6: *Sixième Sens* : Une malformation d'une partie de votre cerveau vous permet d'influencer votre environnement de manière sensible. Vous bénéficiez de 3 points de DESTIN supplémentaires sur votre

*Total de Départ.*

## **Batailles**

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Il vous faudra mener la bataille comme suit :

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

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.

2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.

3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre - reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.

4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats ).

5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats).

6. Modifiez votre score d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. (Faites de même pour vos points de CHANCE si vous en avez fait usage - voir rubrique Utilisation de la chance dans les combats)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6).

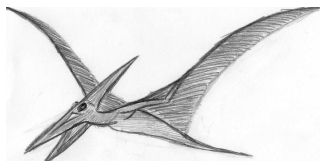
Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'ENDURANCE ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

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

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



*Force d'Attaque* supérieure à la vôtre, il vous blesse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à un adversaire que vous n'avez pas choisi de frapper, vous ne le blessez pas, vous ne faites qu'esquiver son attaque.



## Chance

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

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

Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous Tenterez votre Chance, il vous faudra

ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courrez de risques.

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

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

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

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un

point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

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

### **Habilitété**

Il peut arriver au cours de votre aventure que l'on vous demande de *tester votre Habileté*. Procédez de la même manière que pour *tenter votre Chance*. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score d'Habilitété actuel, vous avez réussi votre test et le résultat ira en votre faveur. Si le résultat obtenu est supérieur à votre score d'Habilitété, vous avez échoué à cette épreuve et vous devrez en subir les conséquences. Cependant, contrairement au test de Chance, vous ne devez pas soustraire 1 point de votre score d'HABILETÉ chaque fois que vous *testez votre Habileté*.

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

Parfois il vous sera demandé de restaurer vos totaux d'HABILETÉ, d'ENDURANCE ou de CHANCE. Vous ne devez le faire que si cela vous est précisé dans le texte. Vous devrez trouver de la nourriture au cours de votre aventure pour récupérer des points d'ENDURANCE car vous ne commencez avec aucun repas. Souvenez-vous que votre HABILETÉ, ENDURANCE et CHANCE ne doivent jamais

dépasser leur *Total de Départ*.

## Équipement et provisions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. À part vos vêtements et votre tenue de combattant de l'armée impériale, vous êtes armé d'un cimeterre et portez une besace où ranger vos provisions et vos trouvailles. Une bourse contenant 3 pièces d'or est attachée à votre ceinture. Vous pourrez être amené à trouver des provisions sous forme de repas redonnant chacun 4 points d'ENDURANCE lorsque vous les consommez. Vous pourrez les manger à tout moment sauf au cours d'un combat. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la *Feuille d'Aventure* ci-dessous.



## Feuille d'Aventure

Habileté  
*Total de  
départ:*

Endurance  
*Total de  
départ:*

Chance  
*Total de  
départ:*

Equipement:

Destin:

Mutation:

## Rencontre avec un monstre

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

Habileté:  
Endurance:

## Quelques Conseils

Il y a plusieurs chemins possibles au cours de cette aventure. Cependant, il vous faudra probablement plusieurs tentatives pour trouver la voie la plus facile. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor! Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans doute très dangereux. Cependant, à mesure que vous explorerez et deviendrez familier de ces lieux, vous apprendrez à les éviter.

## UNE JOURNÉE ORDINAIRE

Vous êtes un Homme-Lézard Mutant, membre des troupes de choc du régiment Keashian Kux Cha, les « divins arracheurs d'yeux de visages blancs ». Voilà cinq longues années que vous participez au siège de la cité Humaine de Vymorna afin d'étendre l'Empire des Hommes-Lézards vers le Nord, cinq longues années que ces maudites peaux blanches résistent à vos assauts incessants et font payer un lourd tribut à ceux de votre espèce. Votre présence dans cette grande armée fait votre fierté mais de toutes façons vous n'aviez guère d'autres options, votre mutation vous ayant toujours empêché de vous intégrer à une tribu et votre force supérieure a rapidement été mise à contribution pour des besoins militaires. Vous avez progressivement gravi les rangs de l'armée du Haut-Roi au fil de ces cinq dernières années pour finir par intégrer les troupes de choc, celles-là même qui se retrouvent régulièrement en première ligne. Nombreux sont ceux parmi vos compagnons d'armes qui sont tombés au combat à vos côtés pendant que vous réussissiez toujours à rentrer sain et sauf à votre campement rudimentaire.

La journée qui vient de s'écouler n'a pas échappé à la règle, et c'est harassé par les combats et les diverses contusions subies, que vous vous affalez sur votre paille. Vous ne prenez même pas la peine de vous nourrir de cet infect potage de rats que Zirfus, le cuisinier de votre régiment, semble prendre un malin plaisir à vous servir de plus en plus souvent. Vous sombrez rapidement dans un sommeil sans rêve, entouré des gémissements des blessés et des pas lourds des sentinelles. Rendez-vous au 1.



*Le siège de Vymorna*



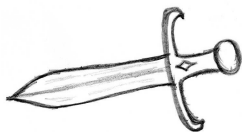
« Vlosh! ». Vous vous réveillez en sursaut, à moitié recouvert de boue. Un projectile d'une catapulte Humaine vient de tomber à quelques pas de vous. Heureusement personne ne se trouvait à cet endroit... Ça n'a pas toujours été le cas. Vous vous essayez rapidement et vous constatez que les premières lueurs de l'aube se déversent sur le campement. Campement est d'ailleurs un bien grand mot pour cet assemblage de paillasses humides et de rares tentes dressées sommairement autour de la hutte du Liash Cha, le nouveau prêtre de votre troupe. Seratas'Ka est, comme tous les Liash Cha, un Homme-Lézard à deux têtes et il est arrivé récemment à la tête de vos troupes pour remplacer son prédécesseur. Ce dernier a eu le malheur de contrarier son supérieur Roi-Lézard lors d'un conseil de guerre au sein du régiment du Kreashian Kux Cha. Bien que vous lui devez le respect et le craignez en même temps, ce nouveau-venu ne vous inspire guère confiance. Il semble vouloir un peu trop montrer son autorité et a déjà offert en sacrifice deux soldats en l'honneur d'Ishtra. À ce rythme, votre troupe ne sera bientôt constituée que de jeunes lézards Mutants à peine entraînés. Vous préparez vos armes et peu de temps après une sentinelle vient vous trouver pour vous dire de rejoindre le capitaine et recevoir vos ordres.

Si vous voulez vous y rendre directement, rendez-vous au [391](#).

Si vous faites un détour par ce qui fait office de cuisine, ayant un peu l'estomac dans les talons après

vosre jeûne d'hier soir, rendez-vous au [195](#).

Si vous allez voir l'armurier, rendez-vous au [41](#).



## 2

Vous marchez pendant une demi-heure sur la piste en bon état, entourée de roseaux pliant sous le vent, jusqu'à ce que vous voyiez deux Orques accroupis un peu plus loin en train de poser un collet. Il s'agit sûrement de chasseurs d'une tribu d'Orques des Marais et vous remarquez leurs gibecières pleines à craquer. Si vous arriviez à vaincre ces adversaires, vous pourriez refaire le plein de provisions! Allez-vous tenter de contourner tout en discrétion ces créatures en passant par les roseaux du côté opposé de la piste pour éviter l'affrontement (rendez-vous au [272](#))? Ou essayer de les approcher silencieusement pour les attaquer par surprise (rendez-vous au [309](#))?

## 3

Vous marchez quelques temps sur la piste qui s'élève

doucement tout en s'orientant vers le nord-est. Les marécages laissent la place progressivement à des sous-bois qui parsèment une grande colline sur les flancs de laquelle vous vous engagez. En dehors du chemin terreux que vous suivez, vous ne repérez aucune trace de civilisation. Cet endroit fait partie des nombreuses zones encore insuffisamment explorées par l'Empire des Marais de Silur Cha. Vous finissez par faire une pause en vous asseyant sur un rondin et vous devez prendre un Repas qui ne vous fera gagner que 2 points d'ENDURANCE. Si vous n'avez plus de provisions, vous êtes obligé de chasser et vous perdez 1 point d'ENDURANCE avec ces nouveaux efforts.

Une fois l'estomac rempli, vous reprenez votre route, entouré du chant des oiseaux bien plus présents par ici que dans les zones marécageuses que vous avez traversées. Quelques mètres plus loin, vous distinguez un énorme chêne qui surplombe les autres arbres. Vous regardez votre carte et constatez que sa forme et la disposition de ses branches principales sont assez ressemblantes à l'arbre dessiné sur celle-ci à l'emplacement supposé de Kelan Cha. Vous décidez donc de vous diriger vers le chêne majestueux. Lancez un dé et ajoutez 1 au résultat si vous avez le code *Pourpre*. Si vous obtenez :

de 1 à 3 : rendez-vous au [62](#)

de 4 à 6 : rendez-vous au [14](#).

#### 4

Vous vous frayez un chemin dans les rangs de la

Plaie Divine du Chaos, le nom de votre troupe, et vous levez la tête au moment où un escadron de lanciers montés sur Ptérodactyles vous survole. C'est le signal que la journée de combats va débiter, ce sont toujours les premiers à attaquer pour essayer de faire tomber les archers Humains des murailles.

Votre troupe rejoint bientôt le bélier d'assaut qui vous a été assigné, porté par des esclaves Orques. Ceux-ci vous révulsent et vous n'avez qu'une envie c'est de leur trancher la gorge, mais vous devez bien avouer qu'ils ont leur utilité. Les Hommes-Lézards Mutants sont marginalisés mais vous préférez de loin vous battre que de pousser ce genre de machine de guerre.

Vous finissez par rejoindre Kim'Zun, votre compagnon d'armes depuis cinq ans maintenant. C'est un guerrier trapu dont la queue est pourvue d'excroissances osseuses pointues dont il se sert volontiers en combat rapproché pour transpercer ses adversaires. Lorsque vous êtes à ses côtés, il esquisse un sourire :

« Alors, prêt pour une nouvelle journée en enfer? Il semble bien qu'on soit au cœur de l'action! Regarde mon cimeterre, hier soir j'ai creusé des dents tout le long de sa lame pour trancher plus facilement les membres de ces Humains impurs. »

Vous susurrez de jubilation à ses mots et lui dites que vous êtes prêt au combat comme toujours mais que vous espérez tout de même voir la fin de ce siège interminable.

« Hum, je croyais que tu ne vivais que pour la

guerre, comme presque tous les Mutants ici. Qu'espères-tu donc faire après tout cela? Tu seras toujours rejeté des tribus et on t'enverra faire la guerre plus au nord pour étendre notre Empire. »

« Je ne vois pas en effet comment échapper à notre destin, si je n'avais pas été enrôlé grâce à mes aptitudes physiques j'aurais sûrement servi d'offrande à Ishtra. » rétorquez-vous d'un air las.

« Effectivement, c'est notre lot à tous, Mutants, mais il y a peut-être une échappatoire. Gardes-ça pour toi, mais j'ai entendu récemment d'un guerrier en train d'agoniser sur le champ de bataille qu'il voulait qu'on l'emmène à Kelan Cha. Je n'avais jamais entendu ce nom auparavant et il m'a dit que c'était un havre de paix pour nous autres Mutants. Je ne voulais pas en croire un mot mais il m'a donné un plan qui mène à cet endroit. » À ce moment, Kim'Zun sort d'une de ses poches un plan chiffonné et taché de sang avant de le ranger. Vous essayez de mémoriser l'emplacement exact noté sur la carte, apparemment au sud-est des marais de Silur Cha. « Bien sûr je n'ai pas pu exaucer son vœu, puisqu'il était en train de perdre ses entrailles sur le champ de bataille. J'ai pris son plan et je crois que j'irai vérifier s'il ne s'agit pas de sornettes un jour. » poursuit-il.

Ne sachant pas trop quoi penser de cet aveu (notez le code *Eden* sur votre *Feuille d'Aventure*), vous essayez d'imaginer sans trop y croire à quoi ce paradis hypothétique pour Hommes-Lézards Mutants pourrait bien ressembler, quand soudain vous sentez le sol trembler sous vos pieds. Rendez-vous au [379](#).

## 5

La plupart des objets ne présentent pas d'intérêt et vous vous apprêtez à faire demi-tour quand un homme massif au crâne chauve surgit de derrière le comptoir en brandissant une masse.

« Maudit reptile, je vais t'apprendre à venir souiller mon magasin! »

MARCHAND HABILITÉ 6 ENDURANCE 10

Sous le coup de la surprise, vous devez soustraire 2 points de votre *Force d'Attaque* pour le premier *Assaut* seulement.

Si vous êtes vainqueur, il n'y a plus rien d'intéressant ici et vous ressortez sur la place. Rendez-vous au [171](#) pour faire un nouveau choix.

## 6

La dague s'élève en tournoyant en direction de la corde mais, malheureusement, vous la manquez de peu et elle va se ficher dans le tronc d'arbre. Rayez la dague de jet de votre *Feuille d'Aventure* et vous perdez 1 point de CHANCE pour ce coup du sort. La branche où est suspendu le filet vous semble inaccessible et vous n'avez d'autre choix que de reprendre votre progression dans le bosquet, rendez-vous au [3](#).

## 7

Vous progressez difficilement dans la végétation que vous commencez à avoir en horreur, regrettant les marais de votre enfance. Vos recherches sont cependant couronnées de succès et vous parvenez à surprendre un Krell, un singe à six bras à la fourrure brune, occupé à dévorer un perroquet qu'il venait d'attraper.

KRELL                    HABILITÉ 8 ENDURANCE 5

À chaque *Assaut* remporté par le Krell, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez un 6, celui-ci s'agrippe à vous avec la totalité de ses membres et vous aurez un malus de 3 à la *Force d'Attaque* jusqu'à ce que vous remportiez un *Assaut* et réussissiez ainsi à vous dégager.

Si vous l'emportez, vous hissez le corps du singe sur vos épaules et vous retournez au comptoir (notez le nom *Krell* sur votre *Feuille d'Aventure*, il vous sera demandé ultérieurement). Rendez-vous au [234](#).

## 8

Vous avancez péniblement sous un ciel chargé et les roseaux clairsemés qui vous entouraient ont laissé la place à de bien plus grands, hauts de trois mètres par endroit. Vous craignez de faire une rencontre à tout moment, d'autant que le bruit que vous faites en progressant dans l'eau vous empêche de vous montrer discret. Lancez un dé pour connaître l'adversaire qui croisera votre chemin ou ce qui vous arrivera. Si vous obtenez :

1 : TROLL COMMUN SAUVAGE

HABILETÉ 7 ENDURANCE 9

2 : vous attrapez une anguille de bonne taille  
(Ajoutez un Repas à votre *Feuille d'Aventure*)

3 : ORQUE DES MARAIS

HABILETÉ 6 ENDURANCE 6

4 : rien à signaler

5 ou 6 : HOMME-POISSON

HABILETÉ 7 ENDURANCE 6

Votre marche dans la tourbe vous mène ensuite au [156](#).

## 9

Vous vous saisissez prestement du talisman, craignant un quelconque piège. La pierre sur laquelle repose l'anneau dans l'autre niche se dérobe alors et ce dernier disparaît dans le vide. À première vue l'objet que vous avez récupéré ne revêt pas une grande valeur ni n'est doté de propriétés magiques. Ajoutez le talisman doré sur votre *Feuille d'Aventure* si vous souhaitez l'emporter avant de ressortir de la pièce. Si vous vous dirigez vers la gauche, rendez-vous au [268](#). Si vous optez pour la droite, rendez-vous au [143](#).

## 10

Vous descendez en tournoyant vers la clairière sous

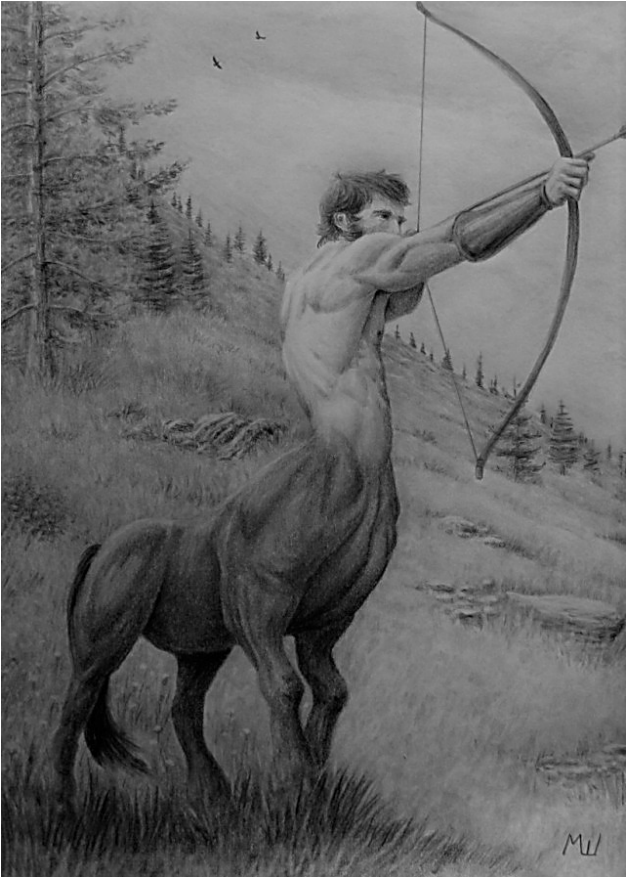


le soleil couchant et alors que vous n'êtes plus qu'à trois mètres du sol, une clameur retentit. Un cheval présentant un torse d'Humain sort des fourrés accompagné d'un autre spécimen de plus petite taille. Les deux Centaures brandissent des lances et semblent bien décidés à ne pas vous laisser vous poser sur leur territoire. Menez ce combat comme à l'habitude à la différence que vous affrontez le Centaure adulte pendant que votre Ptérodactyle combat le Jeune Centaure. Si l'un des deux adversaires venait à mourir, vous recevrez un bonus de 2 à la *Force d'Attaque* contre l'adversaire restant (ou c'est votre monture qui recevra le bonus si c'est vous qui tuez votre adversaire le premier).

	HABILETÉ	ENDURANCE
CENTAURE	10	10
JEUNE CENTAURE	5	5

Si votre Ptérodactyle ne survit pas au combat, vous finirez par être repris par une patrouille de l'armée assiégeante de Vymorna, étant encore trop proche du champ de bataille et ne pouvant guère vous éloigner assez rapidement sans monture. Votre aventure prend fin dans votre campement où vous attendez d'être condamné à une mort horrible pour avoir osé tuer un Liash Cha.

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez les deux créatures et vous trouvez un poignard que vous pouvez prendre si vous le souhaitez (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [121](#).



*10 Un cheval présentant un torse d'Humain sort des fourrés.*

## 11

Vous parvenez à agripper une prise dans le mur de droite juste avant de basculer complètement et vous faites quelques pas en arrière, soulagé d'avoir évité une chute qui aurait pu se révéler potentiellement mortelle. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Avec la pénombre ambiante, vous jugez plus prudent de faire demi-tour jusqu'à l'embranchement où vous pouvez suivre le tunnel d'où proviennent les bruits réguliers de grattements (rendez-vous au [27](#)) ou prendre l'autre direction (rendez-vous au [175](#)).

## 12

Vous parvenez à vous jeter à temps sur le côté et vous n'êtes que légèrement touché par le gigantesque corps dans sa chute. Vous perdez 1 Point d'ENDURANCE tandis que le Monstre des Abîmes n'en est pas sorti indemne puisqu'il perd 2 Points d'ENDURANCE. Vous vous relevez tous deux péniblement et vous vous préparez pour la suite de l'affrontement. Vous pouvez :

Reculer, attendre son assaut et effectuer une roulade pour vous placer sous son ventre et frapper à cet endroit, rendez-vous au [296](#).

Charger la bête bouclier en avant si vous en avez un, rendez-vous au [166](#).

Rester où vous êtes, esquiver son attaque et placer un coup, rendez-vous au [144](#).

## 13

Vous ne parvenez pas à vous jeter à temps sur le côté et le gigantesque corps vous écrase le bas du corps dans sa chute. Vous perdez 3 Point d'ENDURANCE tandis que le Monstre des Abîmes n'en est pas sorti indemne non plus puisqu'il perd 2 Points d'ENDURANCE. Vous vous relevez tous deux péniblement et vous vous préparez pour la suite de l'affrontement. Vous pouvez :

Reculer, attendre son assaut et effectuer une roulade pour vous placer sous son ventre et frapper à cet endroit, rendez-vous au [296](#).

Charger la bête bouclier en avant si vous en avez un, rendez-vous au [166](#).

Rester où vous êtes, esquiver son attaque et placer un coup, rendez-vous au [144](#).



## 14

Vous avancez prudemment dans les fourrés et vos précautions n'étaient pas vaines car vous repérez rapidement plusieurs pièges dissimulés astucieusement dans la nature environnante. Vous

gagnez 1 point de CHANCE. De toute évidence les inconnus ne sont pas les bienvenus par ici. Vous finissez cependant par dépasser la zone piégée et arriver à proximité du chêne. Rendez-vous au [218](#).

## 15

Vous faites preuve de la plus grande discrétion possible et heureusement pour vous la créature est distraite par un envol d'oiseaux au sommet de la paroi rocheuse. Vous parvenez à lui asséner un coup mais le Monstre des Abîmes riposte en vous heurtant de sa gueule démesurée. Si vous possédez un cimenterre, le monstre perd 4 Points d'ENDURANCE, si vous avez une lance, il perd 3 Points d'ENDURANCE. Quant à vous, le choc vous fait perdre 1 Point d'ENDURANCE si vous avez un bouclier et 2 Points si vous n'en avez pas. Vous pouvez maintenant :

Lui donner un nouveau coup, rendez-vous au [54](#).

Vous lancer dans une course vers la paroi rocheuse et bifurquer au dernier moment, rendez-vous au [60](#).

Ou courir vers un gros tronc d'arbre couché pour vous plaquer derrière, rendez-vous au [276](#).

## 16

Vous arrivez rapidement au bosquet, les branches tombantes des saules pleureurs vous caressant les écaillés. Vous vous demandez si l'entrée de Kelan Cha peut se situer au milieu de ces arbres lorsque vous entendez un cri strident sur votre gauche. Vous

pouvez courir en direction de ce cri, rendez-vous au [108](#). Faire demi-tour le plus discrètement possible et emprunter la piste bordée de roseaux précédemment rencontrée qui s'enfonçait vers le sud-est, rendez-vous au [165](#). Ou continuer tout droit en ignorant volontairement le cri, rendez-vous au [149](#).

## 17

La pluie s'arrête enfin et les nuages commencent à laisser la place à un soleil déclinant. Ses faibles rayons viennent éclairer les eaux faiblement agitées du Golfe de Shamuz vers l'ouest tandis que vous vous laissez porter par le reptile volant. Jamais vous n'aviez monté ce genre d'animal et ce serait une expérience grisante si la réalité n'était tout autre. Vous savez que le voyage jusqu'à l'emplacement supposé de Kelan Cha sera long. Vous allez devoir traverser les marais de Silur Cha du nord-ouest, où vous vous situez actuellement, vers sa pointe sud-est. Ce périple nécessitera un équipement plus fourni que le vôtre actuellement et un passage par la capitale Silur Cha semble s'imposer. Dans une cité de cette taille, vous devriez passer inaperçu même si la nouvelle de la mort d'un Liash Cha des mains d'un simple soldat venait à s'ébruiter avant que vous n'y parveniez. Le plus dur sera d'obtenir une permission spéciale pour y pénétrer car l'accès y est interdit aux Mutants ; à moins de faire valoir votre position dans les troupes de choc du régiment Kreashian Kux Cha, mais ce serait bien trop risqué si jamais votre nouvelle réputation vous avait précédée. La meilleure solution serait d'accompagner une

caravane marchande en tant que garde du corps et vous connaissez plusieurs villages où vous pourriez réussir à vous faire engager.

Vous pouvez vous diriger vers le sud en survolant la côte, afin de rejoindre un port de pêche à partir duquel vous monteriez sur un navire marchand en partance pour la capitale. Rendez-vous au [112](#).

À moins que vous ne préfériez prendre la voie la plus directe vers le sud-est en direction de Silur Cha et vous arrêter auparavant à Jaraban Ma, petite localité spécialisée dans le commerce d'esclaves. Rendez-vous au [186](#).

Une autre solution serait de faire un détour vers l'est à la bordure des Jungles de la Nuit Hurlante pour rejoindre un comptoir de trappeurs dont les prises exotiques sont très recherchées par les citoyens aisés de l'Empire qui les rachètent à prix d'or. Rendez-vous au [105](#).

## 18

Vous marchez au milieu de la foule d'Hommes-Lézards venus des quatre coins de Silur Cha pour commercer sur cette place de la capitale et vous observez attentivement les marchandises proposées par les marchands. C'est alors que vous êtes bousculé par un Homme-Lézard de petite taille et encapuchonné qui se faufile dans la foule. Il ne prend même pas la peine de s'excuser et a de toute façon disparu avant que vous n'ayez le temps de lui dire quoi que ce soit. C'est seulement maintenant que vous pensez à vérifier vos biens de peur d'avoir été

victime d'un voleur à la tire. Et effectivement vous avez vu juste! Le gredin n'a pas touché à votre besace mais il s'est emparé de la carte vers Kelan Cha qui se trouvait dans une poche de votre tunique! Qu'allez-vous faire?

Essayer de rattraper le voleur, rendez-vous au [129](#).

Le laisser s'en aller en vous disant que de toute façon il doit déjà être loin, rendez-vous au [48](#).

## 19

Vous revenez sur vos pas pour évoluer plus facilement et ne plus avoir que les pieds immergés dans les marécages avant de vous diriger vers le nord. Vous continuez ainsi pendant plusieurs heures sans que la rivière ne se rétrécisse ou qu'un quelconque passage soit aménagé vers l'autre rive. Vous consultez votre carte et êtes convaincu que vous vous éloignez de votre but, si tant est qu'il existe. Cette longue marche vous a fatigué et vous devez prendre un Repas avant de faire demi-tour faire le sud. Ce Repas ne vous fera pas gagner de points d'ENDURANCE et si vous êtes dans l'impossibilité de vous nourrir, vous êtes obligé de chasser ce qui vous fait perdre encore plus de temps et de forces (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Une fois restauré et après avoir effectué le chemin le long de la rivière en sens inverse, vous vous rendez au [149](#) pour y effectuer un nouveau choix.

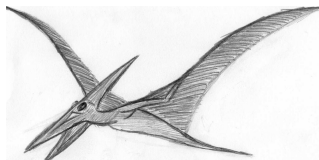


## 20

Vous vous faufilez dans les fourrés en direction du combat jusqu'à arriver à la lisière d'une clairière au milieu de laquelle se déroule un violent affrontement. Un Homme-Lézard Mutant, revêtu d'une armure pourpre ornée d'un arbre sur la poitrine, est aux prises avec quatre Cocomocoas. Votre congénère est en grande difficulté, handicapé qu'il est par une large entaille à la jambe gauche et il se contente de parer les coups de javelines à l'aide de son large bouclier. Allez-vous lui venir en aide (rendez-vous au [72](#))? Ou faire demi-tour tant que vous n'avez pas été repéré (rendez-vous au [360](#))?

## 21

Vos compagnons sont pour la plupart arrivés sur l'assemblage de planches et de passerelles et vous les voyez repousser leur adversaire. Celui-ci n'est cette fois plus inconnu et ne bénéficie plus de l'effet de surprise. C'est absorbé dans l'observation de ce champ de bataille perché dans les arbres que vous êtes poussé vers l'avant et vous avez juste le temps de vous retenir d'une main à la balustrade. Deux Singes Spectraux ont essayé de vous faire basculer dans le vide. Vous essayez de vous hisser à la force de votre bras tandis qu'ils vous griffent et vous mordent la main. Lancez trois dés et retranchez 3 au résultat. Si le total est inférieur ou égal à votre score actuel d'Endurance, rendez-vous au [34](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [155](#).



## 22

Vous tailladez les fourrés à l'aide de votre cimeterre et vous continuez d'avancer tant bien que mal, malgré le manque de visibilité. Vous finissez tout de même par rejoindre une piste de terre qui s'enfonce dans la forêt en direction du sud. Vous continuez de progresser ainsi pendant quelques heures, entouré des cris des nombreux animaux de la jungle, et vous arrivez finalement en vue du comptoir de trappeurs qui se compose de deux rangées de baraquements encadrant le chemin de terre. Rendez-vous au [110](#).

## 23

Vous tailladez les fourrés à l'aide de votre cimeterre et vous continuez d'avancer tant bien que mal, malgré le manque de visibilité. Vous perdez le sens de l'orientation et ne savez même plus où se trouve le sud au bout de quelques heures de marche pénible. Vous vous appuyez contre un tronc d'arbre pour essayer de trouver des repères lorsqu'une lance vient se ficher dans votre épaule gauche. Une masse de guerriers Humains simplement vêtus de pagnes émergent des broussailles qui vous entourent. Leurs corps sont recouverts de peintures de guerre aux couleurs criardes et ils s'avancent de manière menaçante dans votre direction. Vous coupez des

membres de vos agresseurs dans une tentative désespérée de résistance mais vous êtes vite débordé par le nombre. Vous êtes ligoté et emmené de force à leur village. Vous remarquez alors les nombreuses têtes de petites tailles plantées au bout de piques et vous comprenez alors que vous avez affaire à une tribu de Chasseurs de Têtes. Une tête reptilienne ornera bientôt l'entrée du village et ses habitants pourront savourer votre chair de lézard.

## 24

Vous vous précipitez en brandissant votre arme en direction des bruits et vous donnez des coups au hasard jusqu'à ce que vous finissiez par heurter le corps de la créature. Une paire de mandibules vient alors vous frapper en réaction, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous comprenez alors que vous avez interrompu les excavations d'un Ver des Rocs. Menez ce combat en tenant compte de la pénalité de 2 points du fait de l'obscurité.

VER DES ROCS HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement à l'aveugle, vous essayez votre armure de la bave gluante du ver qui la souille et vous taillez suffisamment de viande dans le corps du monstre pour constituer 2 Repas. Vous avez maintenant le choix entre reprendre votre progression dans le tunnel (rendez-vous au [220](#)), ou vous faufiler dans le boyau creusé par le Ver des Rocs après avoir dégagé son corps (rendez-vous au [358](#)).

## 25

Vous écartez les roseaux de la pointe de votre cimenterre et vous ne voyez rien d'autre qu'un tas informe de vase. Soudain la masse semble s'élever en se solidifiant en quelque chose ressemblant vaguement à un Homme-Lézard. Ses formes dégoulinantes s'agitent dans votre direction et il ne fait aucun doute qu'elle a des intentions hostiles à votre égard!

SPECTRE FANGEUX HABILITÉ 7

ENDURANCE 5

Cette créature est résistante aux armes non magiques et un coup de votre cimenterre ne lui fera perdre que 1 point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Vous pouvez prendre la fuite si vous le souhaitez dès le deuxième *Assaut*. Dans ce cas rendez-vous au [176](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [223](#).

## 26

Votre Ptérodactyle se pose en douceur au milieu des huttes où une poignée de femmes, enfants et de vieillards Hommes-Lézards vaquent à leurs occupations. Certains tressent des paniers pendant que les autres pêchent dans la rivière. Le plus ancien, un Homme-Lézard voûté s'appuyant sur une canne et portant une robe beige, s'approche de vous :

« Qu'est ce qui t'amène ici, Mutant? » demande-t-il

Vous le saluez et répondez que vous recherchez un comptoir de chasseurs.

« Il n'y en a pas avant de nombreuses lieues à l'est, les proies les plus recherchées vivent en plein cœur de la jungle, assez loin d'ici. Tu ne trouveras que du petit gibier par ici. » rétorque-t-il. « Cependant tu as l'air d'un guerrier robuste et nous pourrions te ravitailler et même te récompenser si tu nous aidais. Nous vivions à l'origine un peu plus au sud d'ici, dans un village que nous avons construit dans les branches des arbres. Nous avons été chassés par des spectres qui nous sont tombés dessus à la nuit tombée voici quelques jours. Nous avons dû établir ces huttes à la hâte pour recueillir les survivants de notre tribu. Il ne nous reste que quelques guerriers qui sont partis à la chasse à l'heure qu'il est. Si tu parvenais avec l'aide de nos guerriers à chasser ces mystérieux spectres de notre village, nous t'en serions reconnaissants. Ici nous sommes bien trop vulnérables aux dangers de la jungle. »

Allez-vous accepter d'aider cette tribu? Rendez-vous au [141](#). Ou refuser? Rendez-vous au [337](#).

## 27

Vous continuez votre progression dans le tunnel obscur qui s'enfonce toujours plus profondément dans la colline. Les bruits de grattements se font de plus en plus forts et vous vous demandez ce qui peut les provoquer. Votre tension ne fait qu'augmenter car vous vous sentez extrêmement vulnérable en cet instant. C'est alors que vous entendez un bruit assourdissant d'éboulement à quelques pas derrière vous, coupant à coup sûr toute retraite possible. Vous tousssez à cause de la poussière qui a rempli le boyau

souterrain. Mais ce n'est pas tout, vous entendez maintenant un bruit de frottement comme si une masse imposante se mouvait sur les éboulis. Qu'allez-vous faire?

Courir le long du tunnel malgré l'obscurité? Rendez-vous au [338](#).

Faire face à ce qui a fait irruption dans le tunnel l'arme à la main mais sans bouger? Rendez-vous au [91](#).

Attaquer la créature quelle qu'elle soit? Rendez-vous au [24](#).



## 28

Vous vous immobilisez et laissez vos compagnons subir l'assaut des cavaliers Vymorniens de plein fouet. Les Orques sont en panique et ont cessé d'avancer tandis que plus loin, sur votre droite, le Styracosaure est en grande difficulté. En effet un bataillon de hallebardiers Humains, cachés par les cavaliers, l'a pris pour cible et se dirige également vers votre troupe. Vous voilà en large infériorité numérique et, pour couronner le tout, l'énorme bataillon de Gobelins des Marais et d'Hommes-

Lézards auquel vous serviez de première ligne se déporte sans que vous n'en connaissiez la raison vers la porte sud-ouest. Qu'allez-vous décider à la lumière de ces observations?

Si vous rejoignez vos compagnons pour les aider à repousser l'assaut Humain, rendez-vous au [339](#).

Ou si vous fuyez vers votre campement tant qu'il en est encore temps, rendez-vous au [191](#).

## 29

Vous pressez votre cheval qui peine sous votre poids, visiblement peu habitué à porter un tel cavalier, et vous jetez un coup d'œil pour voir si vos compagnons vous ont imité. Kim'Zun est proche derrière vous, ainsi que deux autres guerriers et un des nouveaux arrivants dans la troupe (si vous avez déjà eu l'occasion de lui parler, vous reconnaissez Hoatol'c). Le reste des guerriers est maintenant définitivement encerclé par les forces de Vymorna et vous apercevez un Golem de chair serrer dans ses bras la cage thoracique d'un Homme-Lézard pour lequel vous ne pouvez plus rien malheureusement.

Votre petit groupe arrive rapidement au campement où des officiers semblent en pleine effervescence autour de la table où vous avez reçu vos ordres de Kravoc ce matin. Vous descendez de vos chevaux complètement épuisés par cette épreuve et Seratas'Ka, vêtu d'une toge pourpre, vous pointe du doigt.

« Vous avez fait preuve de lâcheté et vous n'avez pas accompli votre mission, vous serez sacrifiés au

coucher du soleil pour calmer le courroux d'Ishtra... » dit-il en vous jetant un regard mauvais.

Un officier Homme-Lézard haut placé, dont la teinte des écailles tend vers le blanc, l'interrompt alors :

« Je pense que ces guerriers ont du mérite de s'être sortis du traquenard dans lequel ils sont tombés. J'ai interrogé un Orque, qui s'était tranché la main qui le retenait au bélier pour s'enfuir, et il m'a raconté la manière dont le combat s'est déroulé. Les sacrifier sauverait peut-être l'honneur de ta compagnie, Liash Cha mais j'ai une autre idée en tête pour eux. Nous devrions les renvoyer au front sur la porte sud-ouest où le gros de notre armée a réalisé une percée jusqu'au cœur de la cité. Un messenger Gobelin revenu du front m'a rapporté que le roi Alexandros II et sa reine Perriel participent eux-mêmes à la défense de la cité. S'ils parviennent à tuer l'un ou l'autre, voire les deux monarques, les troupes de choc de la Plaie Divine du Chaos deviendraient légendaires! ».

Vous comprenez mieux pourquoi le gros des troupes se dirigeait vers cette porte, vous laissant à la merci de vos adversaires. Seratas'Ka acquiesce à contrecœur à cette proposition non sans avoir fait remarquer que tout échec équivaldrait à une mort assurée.

L'officier vous prend à part et vous donne les dernières consignes pour trouver vos cibles puis vous vous mettez en route au pas de course vers la porte sud-ouest. Voulez-vous tenter une approche directe de la porte (rendez-vous au [258](#)), faire un détour plus à l'ouest (rendez-vous au [212](#)) ou plus à



l'est (rendez-vous au [237](#)).

## 30

Réchauffé par les rayons de soleil matinaux, vous voyagez à vive allure vers le sud, toujours à la recherche du premier port de pêche. Votre attention est attirée par un petit navire à la voile triangulaire voguant non loin des marais, survolé par un grand reptile, plus grand que votre Ptérodactyle. Vous reconnaissez un Ptéranodon, créature similaire à votre monture mais de plus grande envergure, celui-ci devant bien mesurer neuf mètres. Il semble intéressé par les poissons pris par les marins et ceux-ci, deux Hommes-Lézards, ont toutes les peines du monde à le repousser. Voilà votre chance de prendre contact avec des pêcheurs. Vous faites piquer votre monture vers le Ptéranodon pour tenter de le faire fuir.

Vous allez mener le combat de la même façon que d'habitude à la différence que c'est votre monture qui va porter et encaisser les coups. Elle bénéficiera d'un bonus de 3 points à sa *Force d'Attaque* pour la durée du combat pour l'aide que vous lui portez.

### PTÉRANODON HABILITÉ 7 ENDURANCE 15

Si vous parvenez à réduire son Endurance à 3 points ou moins, le reptile volant s'enfuit vers l'intérieur des marais, en quête d'une proie moins bien protégée. Les marins vous remercient et vous crient de les suivre jusqu'à leur village un peu plus loin au sud. Rendez-vous au [164](#).

En revanche si votre Ptérodactyle vient à mourir,

vous tombez à l'eau près de l'embarcation et l'un des marins vous fait monter à bord pendant que son compagnon repousse les assauts du Ptéranodon. Vous allez devoir finir ce combat par vous même, avec cette fois un bonus de 2 à votre *Force d'Attaque* pour l'aide apportée par les marins. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [203](#).

## 31

Vous tendez ce que vous avez trouvé et les membres du Conseil se rapprochent les uns des autres pour se concerter à voix basse. L'agitation dont ils font preuve montre qu'ils semblent en désaccord et essayent de parvenir à une décision consensuelle. Quelques secondes plus tard, leur conversation secrète prend fin et l'aîné reprend la parole :

«Tu sembles avoir des qualités mais ce n'est pas suffisant pour te dispenser de toutes les épreuves. À moins que tu ne nous remettes quelques trophées de chasse ce qui pourrait changer notre jugement.»

Les trophées de chasse susceptibles d'intéresser le Conseil sont les suivants :

- Peau chitineuse de libellule
- Fourrure de jaguar
- Peau de crocodile
- Fourrure de Grand Singe Spectral

Si vous possédez 2, 3 ou 4 de ces objets, rendez-vous au [75](#).

Sinon le Conseil reste inflexible et vous allez devoir

vous préparer pour les épreuves qu'il vous reste à passer. Les membres du Conseil se lèvent et font le tour de la table centrale, vous dépassent et sortent de la demeure. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre. Rendez-vous au [308](#) .

## 32

Les membres du Conseil se rapprochent les uns des autres et parlent à voix basse, visiblement très agités. Quelques secondes plus tard, leur conversation secrète prend fin et l'aîné s'adresse de nouveau à vous.

«Tes actes parlent pour toi et tu vas donc pouvoir éviter la plupart des épreuves. Il ne te reste donc que l'épreuve finale à passer et tu pourras devenir un Gardien Vigilant à ton tour.»

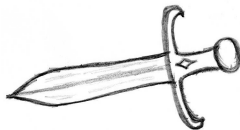
À ses mots les membres du Conseil se lèvent et font le tour de la table centrale, vous dépassent et sortent de la demeure. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre et vous vous rendez sur les lieux de l'épreuve finale en leur compagnie. Rendez-vous au [163](#).

## 33

Vous n'entendez rien d'autre que les gémissements occasionnels des esclaves et les coassements des grenouilles. La brume finit par se lever et vous découvrez un paysage plat de roseaux et de tourbières de chaque côté de la route. Rendez-vous au [137](#).

Vous réussissez à vous hisser de nouveau sur le plancher au prix de quelques égratignures (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) et vous venez rapidement à bout de vos deux adversaires, bien aidé en cela par un Homme-Lézard venu vous prêter main-forte. La bataille pour la possession du village est maintenant terminée en même temps que la nuit est tombée. Vos quelques compagnons survivants se regroupent autour de vous et poussent un cri de victoire en levant leurs armes au ciel. Vous décidez qu'il serait plus prudent de passer la nuit dans les cabanes arboricoles plutôt que de traverser la jungle vers la rivière dans la pénombre. Vous vous étendez donc sur un des lits confortables des habitations des villageois et vous endormez rapidement, épuisé par cette bataille.

Vous vous éveillez au petit matin, les rayons du soleil s'infiltrant par la fenêtre aménagée dans un des murs de bois et vous vous sentez reposé pour attaquer cette nouvelle journée (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Vous redescendez à une échelle de corde et repartez en direction des huttes de la rivière en compagnie de deux guerriers tandis que les autres restent sur place pour garder le village. Rendez-vous au [66](#).



## 35

À cette distance vous ne pouvez pas rater votre cible. Le trait vient se ficher dans le haut du ventre, là où le cuir est le moins protégé par les écailles. Le Monstre des Abîmes perd 2 points d'ENDURANCE. Votre attaque a cependant révélé votre position et la créature met quelques secondes à réagir puis vous charge, faisant trembler le sol à chacun de ses pas pesants. Si vous souhaitez :

Esquiver la charge en effectuant une roulade sur le côté, rendez-vous au [351](#).

Lui faire face, l'arme à la main, rendez-vous au [371](#).

Lui jeter un Globe d'Aveuglement si vous en possédez un, rendez-vous au [168](#).

## 36

Vous êtes encore secoué par le combat avec le Tyrannosaure et vous vous demandez quelles autres mauvaises surprises vous réservent les jungles de la Nuit Hurlante. La nuit est maintenant tombée et le chef fait s'arrêter le convoi. Vous établissez un campement sommaire entre les chariots et des rondes sont organisées pour surveiller les menaces de la pénombre environnante. Si vous voulez prendre :

Le premier tour de garde, rendez-vous au [194](#).

Le second tour de garde, rendez-vous au [50](#).

Le dernier tour de garde, rendez-vous au [245](#).

L'Homme-Lézard fait basculer sa chaise en arrière et agrippe un gourdin posé non loin de lui. Il vous semble bien plus vif que son âge ne le laissait supposer!

HOMME LÉZARD MUTANT HABILITÉ 9  
ENDURANCE 7

Si vous venez à bout de votre adversaire, vous fouillez sa dépouille et la cabane pour trouver 3 pièces d'or et une corde (ajoutez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous finissez également le repas qu'il avait commencé à manger (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE) puis vous vous allongez sur sa couchette. Rendez-vous au [300](#).

Vous vous rapprochez comme si de rien n'était du couple et vous profitez du passage d'un chariot pour tenter de dérober le billet dans la poche du voyageur.

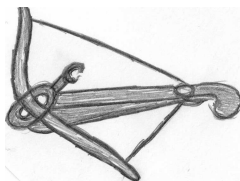
*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux vous vous emparez du précieux sésame et montez quelques instants plus tard dans la diligence. Le malheureux voyageur fait un scandale lorsque le cocher lui refuse l'accès à la diligence en l'absence de billet, mais ce dernier ne veut rien savoir et lui fait payer un nouveau billet. Rendez-vous au [359](#).

Si en revanche vous êtes Malchanceux, le voyageur se retourne au moment fatidique et appelle la garde stationnée non loin de là à la porte est. Vous voilà rapidement encerclé par de robustes Hommes-

Lézards en uniformes azur vous menaçant de leurs hallebardes. Vous êtes rapidement conduit dans un cachot après avoir été condamné à un mois d'emprisonnement pour vol. Le problème étant que votre laissez-passer a expiré le temps de votre internement et les geôliers ne vous font alors sortir de prison que pour vous livrer à un Liasch Cha dans le but d'être sacrifié. Ainsi va la justice pour un Mutant dans Silur Cha...

### 39

Le chemin de terre est plus aisé à pratiquer que la piste précédente et vous progressez rapidement jusqu'à un nouvel embranchement. Allez-vous continuer vers l'est en direction d'un bosquet de saules? Rendez-vous au [16](#). Ou suivre une nouvelle piste vers le sud-est bordée de grands roseaux qui se balancent au gré du vent, rendez-vous au [165](#).



### 40

Vos pieds s'enfoncent dans l'eau de cette prairie inondée et la vaste étendue de stellaires ondule au gré de la brise. Vous marchez ainsi quelques temps

avant d'apercevoir une petite cabane en rondins montée sur pilotis. Elle semble en bon état et est certainement encore habitée. Vous vous approchez prudemment et un vieil Homme-Lézard bossu ouvre la porte pour vous accueillir.

« Bonjour étranger, qu'est-ce qui t'amène en mon humble demeure? » vous demande-t-il.

Vous avez visiblement affaire à un vieil ermite Mutant qui s'est installé dans un endroit reculé. Allez-vous vous approcher innocemment et l'attaquer par surprise (rendez-vous au [290](#))? Ou lui répondre que vous cherchez votre chemin vers Jaraban Ma (rendez-vous au [255](#))?





*40 La cabane semble en bon état et est certainement encore habitée.*

Vous zigzaguez entre les pailles crasseuses jusqu'à la tente de fortune de votre armurier, Xaratas'Ra, l'un des rares Hommes-Lézards présent depuis le début du siège de Vymorna. À votre approche, celui-ci semble content de vous voir :

« Ah, toujours vivant à ce que je vois, pourtant ça n'a pas été une partie de plaisir hier d'après ce que j'ai entendu. On a encore récupéré une dizaine de recrues pour remplacer les morts. Et ce nouveau Liash Cha qui sacrifie nos soldats un peu trop facilement ne va certainement pas arranger les choses! »

« Tu as bien raison Xaratas'Ra, et pour survivre une journée de plus j'aurais bien besoin du meilleur armement possible! As-tu quelque chose de neuf à me proposer? » répondez-vous.

« J'ai justement une belle pièce qui m'arrive tout droit de Silur Cha. Je la gardais spécialement pour toi car je n'ai pas envie de la voir traîner aux pieds des murailles de cette maudite cité à cause d'un jeune soldat qui n'aura pas survécu plus de quelques jours. » dit-il en rentrant dans sa tente. Il en ressort quelques instants plus tard avec un bouclier qui couvre le haut de son torse jusqu'à ses chevilles et vous êtes impressionné par la tête de Tyrannosaure sculptée en son centre.

L'armurier ne vous a pas menti, c'est une pièce d'exception (notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous possédez le Bouclier de Silur Cha qui va vous permettre d'annuler toute blessure subie au cours

d'un *Assaut* si vous obtenez 5 ou 6 en lançant un dé.).

Vous le remerciez et c'est protégé de votre nouveau bouclier que vous vous rendez vers le lieu de rassemblement prévu pour recevoir les ordres de votre capitaine. Rendez-vous au [181](#).

## 42

Vous frappez trois coups secs sur le panneau de bois et une voix bourrue vous répond.

« Entrez! »

Vous ouvrez la porte pour trouver un Homme-Lézard Mutant à trois bras assez âgé attablé à la lueur de bougies.

Allez-vous l'attaquer? Rendez-vous au [280](#).

Ou engager la conversation? Rendez-vous au [398](#).

## 43

Vous continuez votre marche sans encombre, dans un calme étonnant, lorsque plusieurs volets s'ouvrent et que vous vous retrouvez la cible d'un groupe de plusieurs d'hommes bien décidés à vous empêcher d'aller plus loin. Ceux-ci vous jettent des pierres et certains sont même équipés d'arbalètes. Vous êtes tombé dans une embuscade, visiblement les habitants se sont endurcis au fil des années de siège. Lancez un dé pour savoir combien de projectiles vous touchent. Pour chacun d'eux vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous avez le bouclier de

Silur Cha, vous pouvez ôter 2 de ce résultat. Vous vous séparez ensuite pour pénétrer dans les maisons et traquer vos assaillants. Vous poussez la porte en bois la plus proche de vous sans ménagement et vous vous trouvez dans une salle modestement meublée. Il n'y a pas âme qui vive et vous vous empressez de grimper les marches. À l'étage, vous débouchez dans une petite chambre, seulement occupée par un lit, où un homme est penché par la fenêtre. Celui-ci est armé d'une arbalète et décoche un carreau en se retournant mais il va se ficher dans l'encadrement de la porte. Il tente ensuite de tirer un poignard de sa ceinture mais vous êtes déjà sur lui en deux enjambées.

#### VYMORNIEN HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

Pour le premier *Assaut*, vous bénéficiez d'un bonus de 2 points à votre *Force d'Attaque* car l'homme n'est pas parvenu à prendre son arme aussitôt.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre un peu de temps pour fouiller la maison, rendez-vous au [169](#). Ou ressortir dans la ruelle sans attendre, rendez-vous au [294](#).

## 44

Vous croisez de plus en plus de villages constitués de huttes et de cabanes sur pilotis et vous sentez que vous approchez de Silur Cha. Vous voyez également de nombreux chasseurs Hommes-Lézards et même quelques chariots de marchands croisent votre route sur des chemins annexes. Vous vous arrêtez un peu plus tard dans un petit village. Vous prenez votre

repas ensemble (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE) et vous distribuez de faibles rations aux esclaves. Vous passez la nuit sans vous réveiller, le fait d'être stationné sur la place d'un village rendant les risques d'une attaque beaucoup plus faibles.

Le lendemain, vous vous réveillez frais et dispos (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE) et vous enchaînez le reste du trajet vers Silur Cha d'une seule traite. Vous arrivez en vue de l'impressionnante tour palatiale du Haut-Roi, le Luk Ten Cha. C'este bâtiment le plus élevé de la capitale, à tel point que son sommet est perdu dans la brume. Vous ne tardez pas à apercevoir le dédale de constructions qui s'étend autour de cette tour et votre route en rejoint une myriade d'autres qui convergent vers un axe principal s'enfonçant dans l'impressionnante cité. De nombreux véhicules transportant des marchandises de toutes sortes vont et viennent et c'est une belle démonstration de la puissance de l'Empire.

Votre convoi finit par se stopper dans une zone de déchargement, où le chef vient vous remettre votre salaire une fois les cages mises à terre, en attente des futurs acheteurs qui ne manqueront pas de se présenter. Votre salaire s'élève donc à 10 pièces d'or moins les éventuelles retenues qui auraient pu survenir au cours du voyage, pour compenser la perte d'un esclave par exemple. Le chef vous remet également un laissez-passer valable une semaine dans le but de trouver un emploi provisoire dans la capitale. Il vous conseille tout de même de ne pas trop vous faire remarquer durant votre passage à Silur Cha, les Mutants n'étant pas en odeur de

sainteté dans cet endroit où les temples des Liash Cha prolifèrent. Vous prenez congé et leur souhaitez bonne chance pour le voyage de retour avant de remonter la grande artère au milieu de la foule de passants, en baissant la tête pour éviter que quelqu'un ne vous reconnaisse. Rendez-vous au [114](#).

## 45

La ruelle est partiellement encombrée de débris de toutes sortes et la progression est difficile. Les bombardements ont vraiment mis à mal ce quartier. Une bonne moitié des habitations est effondrée et vous retrouvez même un projectile de catapulte au milieu de l'une d'elles. Quelques cadavres de peaux blanches, que leurs congénères n'ont pas eu le temps de ramasser, gisent au milieu des décombres. Vous passez devant une maison de deux étages en piteux état quand celle-ci s'effondre soudainement. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [372](#). Si vous échouez, rendez-vous au [153](#).

## 46

Vous tendez ce que vous avez trouvé et les membres du Conseil se rapprochent les uns des autres pour parler à voix basse. Leur agitation montre qu'ils semblent en désaccord et essaient de parvenir à une décision consensuelle. Quelques secondes plus tard, leur conversation secrète prend fin et l'aîné reprend la parole :

«Tu sembles avoir des qualités mais ce n'est pas suffisant pour te dispenser de toutes les épreuves

puisque tu en auras deux à affronter.»

Si vous possédez le code *Sacrilège*, rendez-vous au [302](#).

Sinon rendez-vous au [138](#).

## 47

Vous volez ainsi pendant plusieurs heures et vous ne distinguez rien d'autre qu'une dense couverture verte de feuilles à perte de vue. Votre patience finit par payer et vous repérez une trouée dans la jungle. Une large bande de terre entourée de part et d'autres de baraquements se tient droit devant vous et vous décidez de descendre voir de quoi il s'agit. En vous rapprochant, vous constatez qu'il s'agit effectivement d'un comptoir de chasseurs, preuve en est les quelques proies et peaux de bêtes entassées dans des chariots autour desquels s'agitent des Hommes-Lézards. Vous décidez de vous poser sur la piste de terre menant au comptoir et vous libérez votre monture, non sans avoir récupéré la besace accrochée à sa selle et contenant vos affaires. Rendez-vous au [110](#).

## 48

Vous laissez filer le brigand, persuadé que vous n'avez aucune chance de le rattraper et peu désireux d'attirer l'attention au milieu de cette foule. Vous passez les jours suivants à parcourir le plus de boutiques possible et écumer de nombreuses tavernes afin de remettre la main sur une carte

menant à Kelan Cha ou au moins d'avoir des renseignements à ce sujet. Malheureusement sans résultat. Votre laissez-passer à Silur Cha finit par expirer et vous quittez la capitale afin d'éviter de vous faire arrêter et de subir un sinistre châtement de la part des Liash Cha de la cité.

Vous vous aventurez vers le sud-est dans la direction approximative de Kelan Cha d'après vos souvenirs mais vous allez passer plusieurs mois à la chercher en vain jusqu'à l'épuisement de vos dernières économies. La mort dans l'âme vous n'avez plus d'autre choix que de réintégrer l'armée de l'Empire. Votre crime a depuis longtemps été oublié après l'échec des recherches pour vous retrouver et vous êtes rapidement renvoyé sur le front de Vymorna, où vous constatez que les choses n'ont guère changé depuis la mort du roi Alexandros II de votre main. Le quotidien des batailles sanglantes vient vite reprendre le dessus sur vos lointains espoirs d'une vie meilleure. Votre vie continue mais votre aventure s'achève ici.





Cinq guerriers tombent autour de vous, transpercés par des flèches, et vous ressentez soudain une violente douleur. Un projectile est venu se ficher dans votre épaule gauche (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous l'arrachez en jurant de le faire payer au prochain Humain que vous croiserez. La porte sud-est de Vymorna n'est plus maintenant qu'à quelques dizaines de mètres et votre bélier va bientôt pouvoir commencer son travail de sape. Plusieurs fois des portes ont déjà été brisées mais les défenseurs ont toujours réussi à les réparer durant la nuit, une fois les assauts de votre armée repoussés. Vous espérez que cette fois sera la bonne et que vous déferlerez dans la cité pour répandre la destruction. Des ballots de paille enflammés passent au-dessus de vos têtes en direction de Vymorna, le bombardement a commencé, les sapeurs Humains vont encore avoir beaucoup de travail aujourd'hui.

Vous entendez alors un cri de surprise d'un guerrier placé dans les premiers rangs et vous reportez votre regard vers la porte. Celle-ci est maintenant ouverte en grand et elle laisse échapper un flot de guerriers aux armures rutilantes montés sur des chevaux lancés au galop et qui se dirigent droit vers le bélier!

La cavalerie de Vymorna effectue rarement de telles sorties et vous n'aviez pas encore eu l'occasion de les affronter directement par vous-même.

Allez-vous :

Vous interposer devant le bélier avec le gros des troupes? Rendez-vous au [339](#).

Charger en compagnie du Styracosaure vers le flanc des cavaliers? Rendez-vous au [103](#).

Rester en retrait à quelques mètres derrière le bélier et évaluer la situation? Rendez-vous au [28](#).

## 50

Après vous être reposé quelques heures, un Homme-Lézard visiblement épuisé vous attrape par l'épaule pour que vous preniez votre tour de garde (vous gagnez 3 points d'ENDURANCE pour ce repos). Vous marchez le long des chariots pendant que les autres Hommes-Lézards dorment à même la terre et vous scrutez la forêt environnante à l'affût du moindre bruit suspect. De temps en temps vous distinguez des yeux rouges ou entendez un hurlement lointain d'une créature inconnue.

Vous repérez alors un bruissement dans les feuilles des arbres à l'arrière de la caravane. Vous vous dirigez silencieusement dans cette direction et observez attentivement la jungle. Le bruit recommence mais cette fois plus fort. Vous vous avancez entre les arbres, l'arme à la main et vous scrutez les fourrés à la recherche d'une créature. Vous êtes alors soulevé de terre, une masse froide vous enserrant le torse. Vous vous retrouvez face à une énorme tête de serpent : un Boa Géant tente de vous étouffer dans son étreinte afin de vous dévorer. Pour ce combat, retranchez 2 points de votre *Force d'Attaque* en raison de votre position précaire.

BOA GÉANT HABILITÉ 7 ENDURANCE 11

Si vous l'emportez, vous retombez lourdement au sol

(vous perdez 1 point d'ENDURANCE) et appelez les autres gardes pour découper ce serpent de près de quinze mètres de long afin de le charger dans les chariots (notez que vous avez vaincu le Boa sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous adossez ensuite contre un tronc d'arbre près d'un autre garde, tout en gardant la main sur votre cimeterre. Vous regardez les quelques étoiles au-dessus de la piste et vous finissez par vous endormir.

Le lendemain à l'aube, le chef vous secoue vigoureusement et ordonne de reprendre la route après avoir mangé les rations qu'il vous a distribuées (vous récupérez jusqu'à 5 points d'ENDURANCE pour le sommeil et le repas). Vous vous installez sur le chariot et le convoi reprend son dangereux voyage. Rendez-vous au [377](#).

## 51

Le Ptérodactyle se pose en douceur au milieu de la petite clairière et vous vous empressiez de partir chasser quelques proies avant que la nuit ne soit tombée. Vous réussissez à ramener quelques petits mammifères, ce qui sera suffisant pour constituer votre repas du soir, celui de votre monture (qui récupère son *Total de Départ* d'ENDURANCE) et également pour constituer 2 Repas que vous mettez dans la besace accrochée à la selle de celle-ci (ajoutez les à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*).

La nuit est maintenant tombée et vous entendez soudain des bruissements dans les fougères

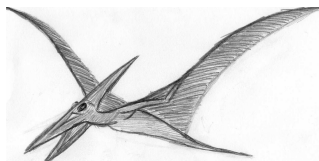
entourant la clairière. Votre présence a dû attirer un prédateur lui aussi en chasse de proies! Lancez un dé pour savoir quel adversaire vous allez devoir affronter. Si vous obtenez :

1 ou 2 : MOUCHE GÉANTE HABILITÉ 7  
ENDURANCE 8

3 ou 4 : TROLL DES MARAIS HABILITÉ 8  
ENDURANCE 9

5 ou 6 : OGRE HABILITÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous êtes vainqueur, vous essuyez le sang de votre cimenterre et vous vous allongez à la lueur des étoiles. Vous sombrez rapidement, entouré par les bruits des nombreuses créatures nocturnes des marais de Silur Cha. Vous vous réveillez aux premières lueurs du soleil, qui semble plus présent que la veille, frais et dispos pour reprendre votre voyage (vous gagnez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour la nuit de sommeil et le repas). Vous enfourchez votre monture qui vous accueille par un claquement de bec et vous reprenez de l'altitude en direction du sud. Rendez-vous au [30](#).



Vous dormez trois heures puis le garde de faction vient vous réveiller. Vous faites les cent pas autour du campement et vous ne repérez tout d'abord rien d'autre que les habituels bruits des créatures nocturnes peuplant les marais. C'est alors que vous repérez à la lueur des torches la longue silhouette d'un crocodile qui se faufile entre les rochers, dans le but apparent de venir s'emparer de vos réserves de nourriture et de les tirer vers les marais. Vous l'interceptez au moment où il allait mordre dans un sac à dos et le combat s'engage.

### CROCODILE HABILITÉ 7 ENDURANCE 7

Si vous êtes vainqueur, les autres gardes réveillés par le combat viennent vous aider à dépecer la bête pour augmenter le stock de nourriture et vous laissent la peau de crocodile en guise de trophée (ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure*). Le garde suivant prend le dernier tour de garde et vous vous installez pour finir votre nuit.

Au petit matin, le chef vient vous secouer et vous vous affairez pour les préparatifs de départ. Le convoi se met en route sous un ciel chargé et vous ne tardez pas à croiser une caravane qui fait le chemin en sens inverse à vide. Les deux chefs s'arrêtent quelques instants pour discuter des derniers taux de change des esclaves puis reprennent chacun leur route. Rendez-vous au [382](#).

Vous vous approchez doucement des roseaux puis

vous sautez l'épée en avant. Vous aviez vu juste : une Libellule Géante s'y trouvait, trop occupée à essayer d'attraper un ragondin qui a profité de l'aubaine pour s'enfuir. Maintenant c'est à son tour de se défendre pour ne pas finir dans votre ventre!

LIBÉLLE GÉANTE HABILITÉ 8

ENDURANCE 4

Si vous l'emportez, vous vous empressiez de manger votre proie (vous récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE) et vous découpez soigneusement sa peau chitineuse très recherchée. Celle-ci présente des motifs complexes à base de nuances de violet (notez la peau chitineuse de libellule sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous rejoignez ensuite la piste humide à la recherche d'un abri avant que la nuit ne soit tombée entièrement. Rendez-vous au [150](#).

## 54

Vous assénez un nouveau coup mais cette fois vous ne faites qu'entailler le cuir épais, ce qui ne lui inflige qu'une perte d'un point d'ENDURANCE. Le monstre en profite pour vous lacérer cruellement de ses griffes. Vous perdez 3 Points d'ENDURANCE si vous avez un bouclier et 4 Points si vous n'en avez pas. Vous ne donnez pas cher de vos chances si vous continuez ainsi et vous optez pour battre en retraite en :

Courant vers la paroi rocheuse pour bifurquer au dernier moment, rendez-vous au [60](#).

Courant vers un gros tronc d'arbre couché pour vous plaquer derrière, rendez-vous au [276](#).

## 55

La chasse est plutôt bonne et vous profitez d'une partie de votre gibier en mordant à pleines dents dans la chair crue, des mets de bien meilleure qualité comparés à ce que Zirfus vous servait. Vous faites également quelques provisions que vous placez dans la besace accrochée à la selle de votre monture (Ajoutez 2 Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*) ravie de profiter également d'une part du butin de votre chasse (son Endurance revient à son *Total de Départ*). Vous vous installez du plus confortablement que vous le pouvez entre les rochers et vous vous endormez rapidement, entouré des bruits de la faune nocturne peuplant les marais de Silur Cha qui vous ont vu grandir.

Vous vous réveillez au petit matin avec les premières lueurs du soleil qui semble vouloir se montrer plus présent que la veille. Vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour ce repas et cette nuit de sommeil réparatrice. Vous enfourchez le reptile volant qui vous accueille d'un claquement de bec et vous prenez de la hauteur en direction de l'est. Rendez-vous au [197](#).

## 56

Vous vous frayez un chemin dans la mêlée, non sans trancher quelques membres des peaux blanches au passage, et vous finissez par atteindre le gros de vos troupes qui s'est regroupé autour du bélier. Les esclaves Orques n'ont pour la plupart pas survécu et

gisent dans la boue, toujours enchaînés à leur machine de guerre. Les derniers survivants tentent de se sectionner le poignet dans l'espoir de réchapper au massacre. Vous préférez les laisser faire, sachant que de toutes façons ils ne seront pas assez nombreux pour reprendre l'assaut, et vous vous portez aux côtés des Hommes-Lézards qui défendent chèrement leur peau contre les attaques Humaines. Lancez un dé pour savoir quel adversaire vous allez devoir affronter maintenant.

Si vous obtenez :

1 ou 2, rendez-vous au [208](#).

3 ou 4, rendez-vous au [146](#).

5 ou 6, rendez-vous au [318](#).

## 57

D'après les bruits qui vous parviennent, la créature a repris ses excavations dans la paroi opposée du tunnel comme si de rien n'était. Vous avez réussi à rester suffisamment silencieux pour ne pas être repéré par un Ver des Rocs qui vous aurait attaqué à coup sûr si vous aviez eu le sang chaud. Vous attendez que les bruits se soient suffisamment éloignés dans la nouvelle galerie pour décider de ce que vous allez faire. Allez-vous poursuivre dans le tunnel que vous suiviez à l'origine (rendez-vous au [220](#))? Ou vous faufiler dans le boyau creusé par le Ver des Rocs (rendez-vous au [358](#))?

## 58



Vous projetez la lance de toutes vos forces en direction des remparts et celle-ci vient se briser contre un créneau à côté du roi, qui vient juste de se débarrasser du dernier Homme-Lézard présent sur les remparts. Un cri dans votre dos vous fait revenir à vous. C'est Hoatol'c qui a succombé aux coups d'un garde de la cité qui tentait de vous empêcher de tuer son monarque. Vous lui tranchez la gorge d'un coup net et le sang s'écoule à flots sur les pavés. Bientôt vous êtes submergé par le nombre de vos adversaires et vous ne pouvez vous empêcher de penser que vous allez subir une mort plus honorable que celle d'être sacrifié sur l'autel de votre Liash Cha. Vous allez partager le destin de la plupart des Mutants en mourant au combat.

## 59

Vous mettez pied à terre et vous observez les environs. Vous repérez une cabane en rondins en bordure de clairière que vous ne pouviez pas voir lorsque vous étiez sur votre monture. Un vieil Homme-Lézard Mutant à trois bras en sort et vous apostrophe.

« Bienvenue étranger, venez donc vous restaurer et me raconter les dernières nouvelles de l'Empire! »

Vous répondez favorablement à sa demande et vous le suivez à l'intérieur de sa demeure qui est constituée d'un ameublement assez simple éclairé à la lueur de quelques bougies. Vous racontez ce que vous savez du front de Vymorna en agrémentant votre récit d'anecdotes sur les batailles que vous

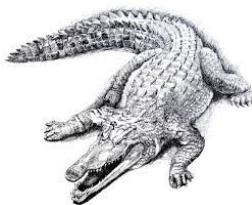
avez menées, tout en évitant soigneusement les raisons de votre fuite jusqu'à ce que vous arriviez à évoquer le sujet de Kelan Cha. Vous lui demandez alors s'il a déjà entendu parler de ce refuge supposé d'Hommes-Lézards Mutants.

« Et bien j'ai un frère aîné qui a complètement perdu la tête à chercher cette chimère. Il vit en reclus dans les marais de Silur Cha en espérant sûrement toujours trouver une carte y menant. La dernière fois que je l'ai vu, il a essayé de me tuer lorsque je lui ai dit qu'il perdait son temps. Malgré ses recherches il n'a jamais trouvé l'emplacement exact, à supposer que cet endroit existe, et il parlait également d'épreuves à passer pour se faire accepter des autres membres de la communauté. J'ai préféré m'installer ici, à l'écart de l'Empire plutôt que de finir sur le front ou de perdre la tête comme mon frère. Vous devriez en faire autant l'ami. »

Tout en écoutant attentivement ses paroles, votre hôte vous offre la moitié de son repas (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE) et vous invite à passer la nuit dans sa cabane. Vous vous installez sur le plancher et mettez un peu de temps à trouver le sommeil en repensant à ce que l'ermite vous a dit.

À votre réveil, votre hôte est déjà debout en train de fouiller dans un tiroir d'une commode. Il en sort une corde qu'il vous tend en vous disant qu'elle pourrait vous être utile dans votre quête (ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure*). Il vous indique ensuite où trouver le comptoir de chasseurs le plus proche (vous gagnez 1 point de CHANCE) et vous souhaite bon courage pour vos recherches. Vous ressortez

dans la clairière plongée dans une brume épaisse et fraîche. Vous remontez sur votre Ptérodactyle, ravi de pouvoir reprendre son envol, et vous partez droit vers le sud comme vous l'a indiqué le vieillard. Rendez-vous au [47](#).



## 60

Vous vous élancez en direction de votre objectif mais pour savoir si vous réussissez, comparez votre Endurance et celle de la créature. Si la vôtre est supérieure ou égale au total actuel du Monstre des Abîmes, vous êtes plus rapide. Si vous avez des Bottes de Célérité, c'est également le cas. Rendez-vous alors au [273](#). En revanche si votre total actuel d'Endurance est inférieur, rendez-vous au [93](#).

## 61

Vous entendez soudain toute une série de coassements à tribord et vous vous penchez pour voir ce qui peut provoquer ce vacarme. Une quinzaine d'amphibiens qui se déplacent sur de

puissantes pattes arrières émergent de la végétation et jettent de petites pirogues à l'eau dans le but évident de vous aborder. La forte odeur de poissons qui se dégage du bateau ne les a pas laissés indifférents.

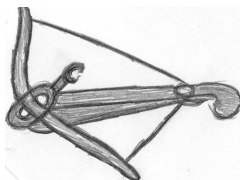
Les Batrakks portent des ornements de différentes teintes de jaunes et plus inquiétant, un armement hétéroclite allant de l'épée à la lance en passant par des machettes. Le capitaine ordonne aux marins de prendre leurs armes, uniquement des cimeterre, et vous allez devoir attendre l'abordage de pied ferme. Les créatures escaladent habilement le bastingage et la mêlée s'engage rapidement. Vous constituez la principale menace pour vos adversaires et par conséquent vous devrez affronter trois Batrakks les uns après les autres.

#### HABILETÉ ENDURANCE

PREMIER BATRAKK	6	5
SECOND BATRAKK	5	6
TROISIÈME BATRAKK	6	4

Si vous êtes vainqueur, vous constatez que l'équipage a réussi à repousser les assaillants mais au prix de deux morts parmi les Hommes-Lézards. Avant de jeter les cadavres des amphibiens à l'eau, vous remarquez un collier en or sur l'un d'eux, sans doute le chef au vu des nombreux ornements de plumes qu'il portait, et vous le prenez (ajoutez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous reprenez votre avancée sur le fleuve, plus vigilant que jamais, tandis que les marins sont obligés de redoubler d'efforts pour compenser le travail que ne peuvent

plus effectuer leurs compagnons tombés. Rendez-vous au [133](#).



## 62

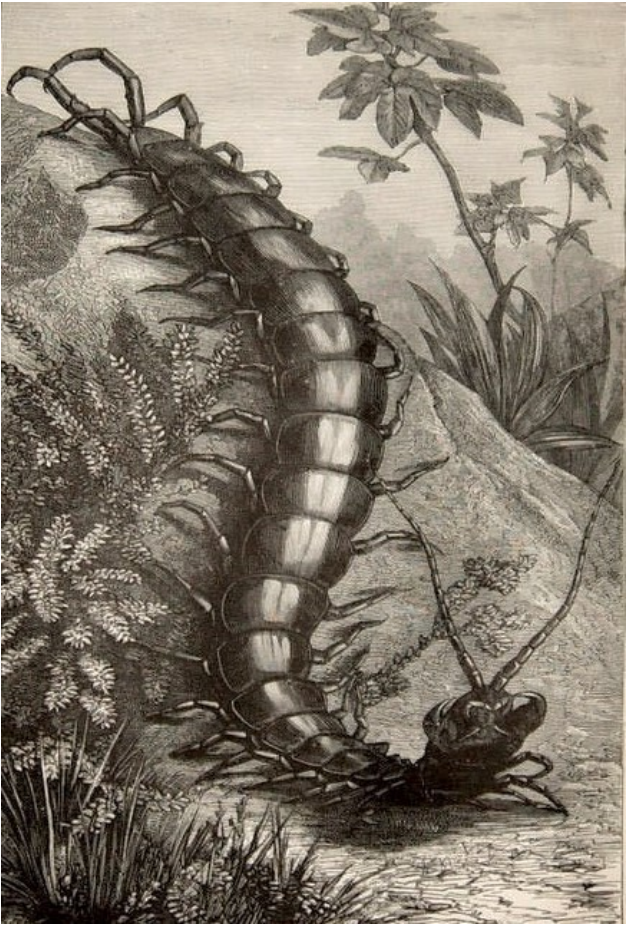
Vous progressez dans le sous-bois en direction du chêne lorsque votre pied gauche vient heurter une cordelette dissimulée dans un tas de feuilles. Une volée de fléchettes passe tout autour de vous mais certaines viennent se ficher dans votre bras gauche. Lancez un dé et divisez le résultat par 2 pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez (arrondissez le résultat au chiffre supérieur).

Si vous êtes toujours en vie, vous remarquez l'ingénieux système, la cordelette que vous avez rompue a révélé et déclenché une série de sarbacanes cachées derrière une trappe dans un tronc d'arbre. De toute évidence les inconnus ne sont pas les bienvenus par ici. Vous reprenez votre progression en redoublant de prudence et vous finissez par arriver à proximité du chêne. Rendez-vous au [218](#).

Vous vous précipitez l'arme au poing en écartant les roseaux en direction du bruit. Vous vous retrouvez alors face à un énorme insecte qui s'arrête brutalement en vous voyant. La créature est dotée de nombreuses pattes et agite ses mandibules. Vous allez devoir affronter le Mille-Pattes Géant :

MILLE-PATTES GÉANT HABILITÉ 9  
ENDURANCE 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [94](#).



*63 La créature est dotée de nombreuses pattes et agite ses mandibules.*

## 64

Vous suivez le chemin quelques temps à l'ombre des peupliers en restant attentif au moindre bruit qui vous parvient et soudain vous entendez un cri venant de votre droite. Allez-vous voir ce qu'il se passe? Rendez-vous au [86](#). Si vous préférez partir dans la direction opposée pour chasser de votre côté, rendez-vous au [142](#).

## 65

Vous vous précipitez en brandissant votre arme sur la créature qui n'est autre qu'un Ver des Rocs occupé à creuser sa propre galerie. Vous réussissez à la frapper avant qu'elle ne réagisse et fasse claquer ses mandibules dans votre direction.

### VER DES ROCS HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous essuyez la bave gluante du ver qui souille votre armure et vous taillez suffisamment de viande dans le corps du monstre pour constituer 2 Repas. Vous avez maintenant le choix entre reprendre votre progression dans le tunnel (rendez-vous au [348](#)), ou vous faufiler dans le boyau creusé par le Ver des Rocs après avoir dégagé son corps (rendez-vous au [177](#)).

## 66

Le voyage de retour se déroule sans incident majeur et vous suivez autant que possible la piste que vous vous étiez tant bien que mal frayée à l'aller. Vous



arrivez finalement sur la place du petit village de huttes et l'ancien vous accueille chaleureusement quand vous lui apprenez la bonne nouvelle. Celui-ci tient promesse et fait remplir votre besace de provisions (ajoutez 3 Repas à votre *Feuille d'Aventure*).

« Tu nous as permis de retrouver notre foyer et ces créatures ne sont pas prêtes de se frotter de nouveau aux Hommes-Lézards après une telle défaite. Pour te remercier, prends ce présent que je réservais à mon aîné tombé au combat lorsque nous avons été chassés de nos maisons.» dit-il en vous tendant un bracelet en cuivre brillant d'une étrange lueur. Ce bracelet vous portera chance au cours de votre aventure, lorsque votre total de Chance tombera à 6, celui-ci attirera sur vous la faveur des dieux et vous retrouverez votre *Total de Départ* de Chance. Il perdra son pouvoir après cela et perdra en même temps la lueur qui l'entoure pour redevenir un banal bracelet de cuivre (notez ces informations sur votre *Feuille d'Aventure*).

Après avoir partagé un dernier repas en compagnie des villageois (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE), vous prenez congé et montez sur votre Ptérodactyle. Allez-vous vous diriger droit vers l'est (rendez-vous au [136](#)) ou vers le sud-est (rendez-vous au [47](#))?

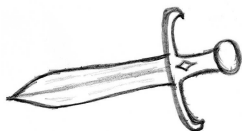
## 67

Vous passez la tête par-dessus le rebord de la fenêtre de la cabane et vous observez l'intérieur de

l'habitation. Un vieil Homme-Lézard Mutant à trois bras est attablé devant une assiette remplie de nourriture, simplement éclairé par la lueur de quelques bougies. Un gourdin est posé non loin de lui et vous ne distinguez pas grand chose d'autre si ce n'est un ameublement assez simple ainsi qu'une couchette. Qu'allez-vous faire maintenant?

Frapper à la porte, rendez-vous au [42](#).

Pénétrer brusquement dans la cabane l'arme à la main, rendez-vous au [37](#).



## 68

Vous sortez de l'eau et posez vos bottes sur la berge entourée de hautes fougères. Vous prenez un moment pour vous asseoir sur une pierre et reprendre votre souffle avant de vous enfoncer dans les taillis. Vous vous frayez un chemin à l'aide de votre arme mais l'effort est de courte durée car vous rejoignez rapidement une piste venant du sud et se dirigeant droit devant vous vers l'est. Au nord se trouve une vaste prairie de hautes herbes, balayées par un vent venant de cette direction.

Allez-vous poursuivre sur la piste vers l'est dans une zone de nouveau marécageuse (rendez-vous au [214](#))

ou couper à travers la prairie en direction du nord-est et d'un lointain bosquet (rendez-vous au [122](#)) ? Suivre la piste vers le sud ne vous rapprocherait sûrement pas de votre objectif si vous en croyez votre carte et vous préférez exclure cette solution.

## 69

Vous entendez soudain toute une série de hululements à bâbord et vous vous penchez pour voir ce qui peut provoquer ce vacarme. Vous voyez alors une pluie de javelines de bambous jaillir de la végétation en direction de votre bateau.

Lancez un dé, si vous obtenez de 1 à 4, vous êtes touché et perdez l'équivalent du résultat en points d'ENDURANCE. Si vous possédez le bouclier de Silur Cha, vous n'êtes touché que si vous obtenez 1 ou 2 avec toujours la perte de points d'ENDURANCE correspondante au résultat.

Si vous êtes toujours en vie vous constatez que deux marins sont morts transpercés par plusieurs javelines mais le reste de l'équipage est indemne y compris le capitaine. Vous voyez alors des humanoïdes à peau verte d'un mètre environ et à la tête large et plate aux grands yeux jaunes émerger des roseaux pour vous invectiver de leurs hululements agressifs. De toute évidence, ces Cocomocoas sont furieux de votre passage sur leur territoire de chasse mais ils n'oseront pas s'attaquer à vous au corps à corps, cinq Hommes-Lézards encore valides représentant des adversaires trop dangereux pour eux.

Vous reprenez votre avancée sur le fleuve, plus

vigilant que jamais, tandis que les marins sont obligés de redoubler d'efforts pour compenser le travail que ne peuvent plus effectuer leurs compagnons tombés. Rendez-vous au [133](#).

## 70

Vous apercevez l'arbre brodé sur la poitrine de l'armure pourpre, ce qui vous permet de reconnaître l'armure des Gardiens Vigilants. Vous ne devez plus être très loin de Kelan Cha et cet Homme-Lézard doit être un des Mutants qui faisait une patrouille dans les environs. Cette découverte vous conforte dans votre quête et vous gagnez 1 point de CHANCE.

Si vous avez un boomerang vous pouvez tenter de couper la corde qui relie le filet à la branche, rendez-vous dans ce cas au [369](#). Sinon vous n'avez d'autre choix que de reprendre votre marche tout en faisant attention où vous posez les pieds pour ne pas subir le même sort, rendez-vous au [3](#).

## 71

Vous réfléchissez à la meilleure façon d'engager le combat contre un tel monstre et plusieurs options s'offrent à vous :

L'approcher le plus discrètement possible et le frapper dès que vous serez à portée, rendez-vous au [15](#).

Lui lancer un Globe d'Aveuglement si vous en possédez un, rendez-vous au [168](#).

Attirer son attention pour l'amener à s'approcher de vous, rendez-vous au [35](#).

## 72

Vous surgissez des fourrés en poussant un cri rauque afin d'effrayer les Cocomocoas. Ceux-ci ne se laissent pas démonter mais l'Homme-Lézard en profite pour planter sa lance dans la tête reptilienne d'un de ses adversaires. Vous vous retrouvez face à deux des créatures pendant que le soldat affronte le troisième. Affrontez-les en même temps.

PREMIER COCOMOCOA HABILITÉ 5

ENDURANCE 6

SECOND COCOMOCOA HABILITÉ 6

ENDURANCE 5

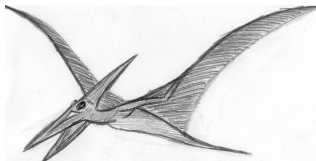
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [299](#).

## 73

Vous vous saisissez prestement de l'anneau, craignant un quelconque piège. La pierre sur laquelle repose le talisman dans l'autre niche se dérobe alors et ce dernier disparaît dans le vide. Vous examinez votre prise mais l'objet ne semble pas détenir de propriétés magiques, cependant sa valeur marchande doit être assez élevée. Ajoutez l'anneau d'or à l'émeraude sur votre *Feuille d'Aventure* avant de ressortir de la pièce. Si vous vous dirigez vers la gauche, rendez-vous au [268](#). Si vous optez pour la droite, rendez-vous au [143](#).

La piste est facile à suivre et vous pressez le pas car votre estomac crie famine. Vous êtes sur le point de chasser quelques proies quand vous entendez des bruits de lutte venant de plus loin sur le chemin. Vous courez pour voir ce qu'il en est et vous arrivez près d'une clairière entourée de saules. Vous profitez de l'épaisseur de leur feuillage pour vous cacher et observer la scène qui s'y déroule.

Une petite tribu de quatre créatures à la peau verte écailleuse et aux pieds palmés est aux prises avec une Limace Géante dans ce qui semble être leur campement constitué de deux petites huttes. Vous reconnaissez les humanoïdes comme étant des Gobelins des Marais, dont des unités entières combattent à Vymorna, et leurs sagaies semblent être peu efficaces face à la masse énorme et flasque de la créature qui attaque leur campement, dans l'intention évidente de dévorer l'un des leurs. Vous pourriez facilement passer à côté de la clairière par les marais et rejoindre la piste un peu plus loin, dans ce cas rendez-vous au [297](#). Ou vous pouvez prêter main-forte aux Gobelins des Marais, rendez-vous au [124](#).



Les membres du Conseil se rapprochent de nouveau et leur délibération reprend de plus belle. Ils se mettent rapidement d'accord et l'aîné vous fixe et déclare d'un air solennel :

«Tes actes parlent pour toi et tu vas pouvoir éviter la plupart des épreuves. Il ne te reste donc que l'épreuve finale à passer et tu pourras devenir un Chasseur à ton tour.»

À ses mots les membres du Conseil se lèvent et font le tour de la table centrale, vous dépassent et sortent de la demeure. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre et vous traversez la voie constituée du sol pierreux de la caverne et vous pénétrez dans une armurerie disposée tout en longueur. L'intendant, un Homme-Lézard bossu, vous tend un cimenterre et un filet après s'être entretenu avec un des membres du Conseil. Vous allez devoir vous en servir et devez laisser vos autres armes et votre bouclier à l'armurier (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez le cimenterre et le filet, vous pouvez cependant conserver l'arbalète et les carreaux si vous les possédez). Vous les prenez et après être ressorti dans la rue, l'aîné s'adresse à vous :

«Le meilleur moyen pour prouver que tu ferais un bon Chasseur serait de mettre fin aux ravages causés par une créature féroce qui rôde dans la jungle derrière la colline abritant Kelan Cha. Elle est connue sous le nom de Monstre des Abîmes et sa présence fait fuir une bonne partie de notre gibier, sans parler des ravages qu'elle cause dans nos rangs.

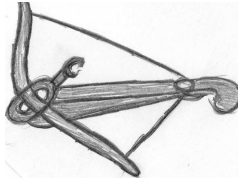
La vaincre t'octroiera une place parmi nous.»

Vous vous rendez ensuite chez un guérisseur occupé à trier toutes sortes de fioles dans sa petite échoppe et à la demande de l'aîné il applique des onguents curatifs sur vos blessures (vous récupérez 3 points d'ENDURANCE). Vous prenez congé du Conseil et refaites alors le trajet en sens inverse dans les souterrains en évitant soigneusement les pièges puis vous faites le tour de la colline jusqu'à ce que vous pénétriez dans une végétation plus dense. Vous prenez quelques instants pour chasser et vos prises sont suffisantes pour constituer un Repas. Si vous souhaitez vous nourrir c'est le moment de le faire, vous n'aurez plus l'occasion de vous restaurer au cours de l'affrontement qui s'annonce.

Vous reprenez ensuite votre progression dans la forêt et ne tardez pas à repérer des arbres couchés ainsi que d'énormes empreintes dans la terre. Vous inspectez le matériel que l'on vous a donné et vous constatez que le filet est constitué de mailles métalliques extrêmement résistantes. Le cimenterre quant à lui émet un léger bourdonnement lorsque vous le maniez. Visiblement le Conseil vous a donné de quoi lutter mais au vu des traces que vous suivez ces avantages ne seront pas de trop! Allez-vous continuer de suivre les empreintes (rendez-vous au [200](#))? Ou vous enfoncer dans les fourrés et faire un crochet pour une approche moins directe (rendez-vous au [104](#))?



La traversée est courte, d'autant que votre progression vous paraît aisée dans l'eau après avoir lutté ces dernières heures pour avancer dans la vase des marais. Vous finissez par avoir de nouveau pied et avancez parmi les roseaux et vous retrouvez une piste sèche après avoir parcouru quelques mètres. Votre soulagement est de courte durée cependant car vous entendez des bruits de lutte derrière d'épais fourrés sur votre droite. Voulez-vous voir de quoi il retourne (rendez-vous au [20](#))? Ou poursuivre sur la piste en direction de l'est (rendez-vous au [3](#))?



Vous êtes complètement vidé par les paroles du prêtre et de l'officier. Vous vous laissez emporter sans résistance vers le trou profond creusé dans le sol humide qui servira de prison en attendant votre sacrifice de ce soir, devant la relève de nouveaux guerriers, Mutants comme vous dont la destinée sera de mourir sur le champ de bataille ou éventré sur l'autel du Liash Cha.

## 78

Vous vous dirigez vers la boutique en demandant à vos compagnons de monter la garde et Hoatol'c vous fait remarquer que c'est un drôle de moment pour faire vos emplettes. Vous ne tenez pas compte de l'avis de ce bleu et vous pénétrez par la porte défoncée du petit établissement. La pièce est plongée dans la pénombre et vous pouvez distinguer de nombreux objets en tout genre dispersés au sol. *Tentez votre Chance.*

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [235](#).

Sinon, rendez-vous au [5](#).

## 79

Vous franchissez d'un bond la distance qui vous sépare du corps massif de la créature et vous profitez de sa détresse pour jeter votre filet sur sa tête. Le filet magique détend ses mailles métalliques pour s'adapter à la taille de son crâne et se resserre ensuite exerçant une considérable pression. Vous ne perdez pas un instant et lardez son corps de coups de cimenterre bien placés. Le Monstre des Abîmes perd 5 Points d'ENDURANCE. Malgré vos assauts répétés, la créature se relève alors et fait exploser les mailles du filet en écartant sa gueule béante (rayez le filet de votre *Feuille d'Aventure*). Plusieurs options s'offrent à vous :

Vous cacher derrière un arbre pour tenter de surprendre ensuite la bête, rendez-vous au [262](#).

Essayer de l'attirer dans un piège grossièrement

dissimulé sous des branchages, rendez-vous au [229](#).

Attendre son assaut et effectuer une roulade pour vous placer sous son ventre et frapper à cet endroit, rendez-vous au [296](#).

## 80

La bataille fait rage par ici, et c'est une mêlée où l'ordre des bataillons a complètement volé en éclats. Les citoyens de Vymorna ont prêté main forte aux soldats pour repousser les envahisseurs, ou au moins les ralentir le plus possible. Les maisons sont pour la plupart très endommagées et de nombreux gravats parsèment la rue. Vous allez devoir vous frayer un chemin pour continuer vers le centre de la cité. En progressant dans la foule de combattants, vous manquez à plusieurs reprises de prendre un coup perdu. *Tentez votre Chance*. Si vous réussissez vous avancez sans dommage. Si vous échouez, vous prenez un coup de gourdin d'un Humain que vous pourfendez en représailles mais cela vous fait tout de même perdre 2 points d'ENDURANCE.

La progression est rendue de plus en plus difficile par les amoncellements de cadavres de combattants des deux camps, mais vous parvenez tout de même au bout de la rue qui débouche sur une place semi-circulaire au pied d'une muraille encore défendue par la garde de Vymorna. Les affrontements s'intensifient à cet endroit et un groupe de soldats vous tombe dessus après être venu à bout de trois Hommes-Lézards des troupes régulières. Vous vous répartissez les adversaires entre vos compagnons.

Vous allez devoir en affronter deux l'un après l'autre :

SOLDAT À L'ÉPÉE HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

SOLDAT À LA LANCE HABILITÉ 7  
ENDURANCE 7

Si vous êtes vainqueur, vous ramassez la lance (notez-la sur la *Feuille d'Aventure*) avant de constater que vous n'êtes plus accompagné que d'Hoatol'c et de Kim'Zun. Vous n'êtes désormais plus que trois à pouvoir accomplir la mission. Rendez-vous au [157](#).

## 81

Vous essuyez le sang de la Chauve-Souris Géante de votre cimenterre et contemplez la dépouille du Ptérodactyle qui vous a mené jusque-là. Vous détachez la besace accrochée à sa selle et vous commencez à inspecter la clairière où vous vous trouvez. Vous repérez une cabane en rondins en bordure de clairière que vous ne pouviez pas voir lorsque vous étiez sur votre monture. Une faible lumière s'échappe de la fenêtre et vous vous approchez silencieusement de l'habitation. Allez-vous :

Frapper à la porte, rendez-vous au [42](#).

Regarder discrètement par la fenêtre, rendez-vous au [67](#).

Pénétrer brusquement dans la cabane l'arme à la main, rendez-vous au [37](#).

## 82

Zirfus vous jette un drôle de regard en vous voyant arriver, visiblement surpris de vous voir si tôt avant l'heure du repas et dans un tel état.

« Que viens-tu faire là, guerrier? Il est trop tôt, tu seras servi en même temps que le reste de ta troupe! » vous assène-t-il.

« Tu as devant toi tout ce qu'il reste de la troupe, Zirfus, si tu ne me sers pas je ferai part à Seratas'Ka de ton refus de nourrir le tueur du roi de Vymorna! » répondez-vous sèchement.

Le cuisinier interloqué préfère obtempérer, plus par la crainte de représailles du Liash Cha que parce qu'il vous a cru, et vous sert une pleine écuelle d'une marmite qu'il préparait pour les officiers au vu de la qualité des aliments. Vous dévorez votre repas goulûment (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE) et vous prenez la direction de la hutte du prêtre de votre troupe. Rendez-vous au [199](#).

## 83

Vous attendez de longues minutes que le tenancier se dirige enfin vers vous après avoir servi les autres clients. Vous lui demandez s'il a déjà entendu parler de Kelan Cha et celui-ci vous rétorque que sa taverne n'est pas une agence de renseignements et que si vous voulez rester dans son établissement vous devrez consommer. Payez 2 pièces d'or pour commander une choppe de Bière des Marais qui vous fera regagner 1 point d'ENDURANCE. Si vous ne voulez ou ne pouvez payer cette somme, vous

devrez ressortir dans la rue au [331](#) pour choisir une nouvelle destination. Si vous restez, le tavernier ne semble pas savoir de quoi vous parlez et vous pouvez encore vous adresser au vieillard (rendez-vous au [89](#)) ou au videur Mutant (rendez-vous au [84](#)) si vous n'avez pas encore essayé ces options.

## 84

Vous vous tenez debout aux côtés du videur et vous découvrez rapidement que c'est un ancien combattant des unités d'élite de l'armée impériale qui a réussi à obtenir cet emploi après avoir été blessé à un genou. Il a eu la chance de rencontrer le tenancier qui n'est pas trop regardant sur le personnel et qui est bien content de pouvoir bénéficier des services d'un guerrier entraîné pour assurer la sécurité de la taverne. Lorsque vous en venez aux faits cependant, le regard du videur s'assombrit.

« Kelan Cha, un havre de paix pour Mutants? Qu'est ce que c'est que ces sornettes? La seule voie possible est de servir le Haut-Roi! Et si tu n'as pas compris ça tu n'as rien à faire ici renégat! »

Aussitôt fini sa tirade, il vous agrippe par les épaules et vous jette en travers de la pièce ou vous heurtez dans un énorme fracas une table et des chaises (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous déguerpissez sans demander votre reste sous les invectives du videur et les huées de la foule éméchée (vous perdez 1 point de CHANCE). Rendez-vous au [331](#) pour choisir une nouvelle destination.

Vous avancez prudemment un pied dans l'eau et rien ne se passe. Vous étiez sur le point de faire un deuxième pas lorsque vous ressentez une intense sensation de brûlure. Vous voyez avec stupéfaction vos écailles se dissoudre et vous comprenez trop tard que vous avez pénétré dans un bain d'acide très puissant! Vous retirez précipitamment le pied mais le mal est fait, l'acide ronge vos chairs et vous souffrez atrocement. Lancez 2 dés pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez en plus d'un point d'HABILETÉ. Si votre constitution d'Homme-Lézard vous a permis de survivre à cette épreuve à laquelle la plupart des humanoïdes aurait péri, vous retournez dans le couloir en maudissant votre imprudence. Rendez-vous au [397](#) si vous avez une lanterne et rendez-vous au [303](#) dans le cas contraire.

Vous vous frayez un chemin dans les fourrés en direction des cris et vous vous retrouvez face à un combat acharné entre un des chasseurs Homme-Lézard et un Serpent Géant. Ce dernier glisse au loin à votre arrivée, voyant ses chances de survivre s'amenuiser. Vous rejoignez le chasseur et au lieu de remerciements, celui-ci vous sermonne pour avoir fait fuir une telle proie. Vous repartez frustré de votre côté, faites quelques petites prises et retournez à votre point de rendez-vous. Une fois que tout le monde est rentré, le chef fait le bilan de la chasse et il semble déçu de vos prises surtout au vu du rapport

de son chasseur qui vous accuse d'avoir fait fuir sa proie. N'étant que de passage vous n'essayez même pas de le contredire, la parole d'un mutant ne pesant pas bien lourd de toute façon.

Le chef vous laisse juste de quoi faire un Repas (ajoutez-le à votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez congé de vos partenaires de chasse occasionnels et vous traversez le village pour rejoindre le Relais du Nord, rendez-vous au [209](#).



## 87

Vous pénétrez dans la grotte et vous vous arrêtez au bord de l'étendue d'eau. Vous ne repérez pas d'autres issues à la lueur des quelques torches disposées sur la paroi du fond. Vous vous demandez ce que peut contenir le panier et pourquoi il se trouve ainsi isolé. L'eau est claire et peu profonde et vous pourriez marcher aisément dedans sans en avoir au-dessus des cuisses. Vous pouvez également essayer d'attraper le panier à distance si vous suspectez un piège ou trouver un autre moyen de vous rendre sur



l'îlot. Si vous décidez de :

Marcher dans l'eau (rendez-vous au [85](#)).

Mettre un objet dans l'eau pour voir ce qu'il se passe, notez lequel vous choisissez puis rendez-vous au [322](#).

Tenter d'attraper le panier à l'aide d'une corde et d'un grappin si vous en possédez (rendez-vous au [341](#)).

Boire une potion de lévitation si vous en avez une (rendez-vous au [132](#)).

Faire demi-tour et retourner dans le tunnel, dans ce cas rendez-vous au [397](#) si vous avez une lanterne et rendez-vous au [303](#) dans le cas contraire.

## 88

Vous ressortez rapidement, vous éclipez dans la pénombre d'une ruelle et vous entendez quelques passants venant vérifier l'origine des bruits du combat. Vous avez bien fait de ressortir avant d'être capturé. Vous faites un détour par l'arrière des habitations pour rejoindre la place où est stationnée le convoi. Le chef est justement en train de donner l'ordre aux gardes de remonter dans les chariots et vous ne vous faites pas prier pour les rejoindre. La caravane reprend son avancée vers Silur Cha et pendant ce temps les habitants de ce village doivent découvrir le cadavre de Zargosh en se demandant ce qui a bien pu lui arriver. Rendez-vous au [178](#).

Vous saluez le vieil Homme-Lézard qui se contente de vider son verre en guise de réponse. Vous vous asseyez et vous commencez à lancer quelques banalités mais sans grands résultats. En désespoir de cause vous vous hasardez à lui demander s'il a déjà entendu parler de Kelan Cha.

« Tu es bien imprudent Mutant. Tu ne trouveras pas ce que tu cherches dans ce lieu, essaye plutôt la boutique de voyance de l'autre côté de la rue. Quoi qu'il en soit tu perds ton temps à poursuivre une chimère. »

Vous vous levez et ne savez trop si vous devez croire le vieillard. Allez-vous vous adresser au tavernier si ce n'est déjà fait (rendez-vous au [83](#))? Parler au videur Mutant (rendez-vous au [84](#))? Ou ressortir dans la rue et choisir une nouvelle destination (rendez-vous au [331](#)).

Vous vous dépêchez de faire du feu dans un tas de branches constitué à la va-vite et lorsque vous y parvenez finalement le bourdonnement s'est dangereusement rapproché. Vous distribuez alors les torches aux gardes qui s'étaient mis à l'abri sous les chariots pendant que vous vous escrimiez avec votre briquet. Vous vous mettez entre la caravane et le nuage de guêpes et les autres Hommes-Lézards en font autant tout le long de la caravane. La nuée de guêpes grosses comme le poing n'est maintenant plus qu'à quelques mètres et vous vous demandez si

vous avez pris la bonne décision lorsque le nuage semble se fendre en deux comme pour éviter votre chaîne de torches. Quelques-unes passent près de vous mais elles ne se risquent pas à vous attaquer et la plus grosse masse de ces insectes redoutables contourne le convoi par l'avant et l'arrière de celui-ci. Bientôt le bourdonnement s'estompe et la nuée s'éloigne vers le but de leur migration, en direction de l'est. Le chef vous félicite de votre idée et vous remet 2 pièces d'or en récompense (vous gagnez 1 point de CHANCE). Vous reprenez votre place sur un chariot et le convoi s'ébranle, miraculeusement intact après cette épreuve. Rendez-vous au [231](#).



## 91

Vous attendez anxieusement, sans bouger et en restant le plus silencieux possible, tandis que vos sens détectent une masse imposante qui se traîne sur le sol du tunnel en faisant rouler les blocs de terre de la paroi effondrée. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [57](#). Sinon rendez-vous au [210](#).

Le Ptérodactyle se pose en douceur près de la hutte et vous attendez quelques instants avant d'en descendre au cas où vous seriez la cible d'une attaque. Ne voyant rien venir, vous mettez pied à terre et parcourez les quelques pas qui vous séparent des marches menant à l'habitation. Vous ouvrez la porte prudemment et vous jetez un œil à l'intérieur mais vous ne voyez rien d'anormal, si ce n'est que vous allez devoir vous baisser pour entrer car, de toute évidence, il s'agissait de la demeure d'un humanoïde de petite taille. Vous pénétrez dans la hutte et le plancher émet de sinistres craquements sous vos pieds. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [202](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [278](#).

Vous courez du plus vite que vous le pouvez mais ça n'empêche pas le lézard géant de gagner du terrain grâce à ses longues foulées. Bientôt, vous sentez son souffle dans votre dos et quelques secondes plus tard sa gueule vous percute de plein fouet et ses dents tranchantes pénètrent vos écailles en plusieurs endroits. Vous êtes projeté à trois mètres de distance sous la violence du choc. Vous perdez 2 Points d'ENDURANCE si vous avez un bouclier et 3 Points sinon. Vous vous relevez le plus rapidement possible et vous n'allez pas avoir d'autre choix que d'affronter son assaut. Si vous avez une lance, rendez-vous au [275](#), si vous êtes armé d'un cimenterre, rendez-vous au [162](#).

Vous laissez le long cadavre de la créature et vous pressez le pas pour sortir de ces roseaux dans lesquels d'autres menaces pourraient se cacher. Vous en sortez avec soulagement quelques minutes plus tard et vous profitez d'un endroit plus sec pour partir en quête de nourriture et vous reposer. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1, 2 ou 3, votre chasse se révèle vaine.

4 ou 5, vous trouvez de quoi faire un Repas que vous pouvez consommer aussitôt ou conserver pour plus tard.

6, vous trouvez de quoi faire deux Repas que vous pouvez consommer aussitôt ou conserver pour plus tard.

Une fois reposé suffisamment, vous reprenez votre marche sur la piste après un bref coup d'œil sur votre carte. La piste bifurque légèrement vers le sud et finit par rejoindre un autre chemin plus large qui se dirige vers le sud-est. Rendez-vous au 2.

Un des deux Golems s'approche de vous dans un silence caractéristique de ces créatures. Il vous dépasse d'un bon mètre, et de près vous pouvez voir les coutures utilisées pour rassembler les morceaux de cadavres Humains. Vous vous dites que les dirigeants de cette cité doivent être désespérés pour employer de telles méthodes. Il a été recouvert d'une grossière étoffe verte pour se fondre dans les

couleurs de l'armée et peut-être rassurer les soldats qui l'accompagnent. Vous allez devoir affronter ce monstre qui compte bien vous broyer entre ses bras puissants.

## GOLEM DE CHAIR HABILITÉ 8 ENDURANCE 7

S'il réussit à vous toucher, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels en raison de sa force surnaturelle. Si vous êtes vainqueur, vous constatez que vous ne pouvez plus rien faire pour le Styracosaure qui s'est fait taillader en pièces par les hallebardiers qui ont survécu à l'affrontement. Vous vous tenez au-dessus du cadavre du Golem et vous observez autour de vous pour évaluer la situation.

À votre gauche la bataille fait rage entre les cavaliers, soutenus maintenant par des hallebardiers, et vos compagnons d'armes.

Venant de l'Est de Vymorna, un bataillon de soldats Humains se rapproche dans votre direction. Il semble que l'assaut de votre armée dans cette direction n'ait pas été couronné d'un grand succès, et maintenant les Humains survivants de cette partie du champ de bataille se redirigent vers vous pour apporter leur renfort. Derrière le bélier, les troupes constituées de Gobelins des Marais et d'Hommes-Lézards qui étaient censées s'engouffrer dans la brèche de la porte se sont dirigées vers la porte sud-ouest, sans que vous n'en connaissiez la raison. Le gros de la bataille doit se dérouler là-bas et vous n'avez peut-être servi qu'à faire diversion, mais vous voilà maintenant en grande difficulté, abandonné par le reste de votre armée!

Vous pouvez rejoindre le reste de votre troupe pour leur prêter main forte, rendez-vous au [56](#).

Ou vous pouvez fuir vers votre campement tant que vous le pouvez encore, rendez-vous au [191](#).

## 96

Vous prétextez que le Liasch Cha d'un village voisin vous a envoyé chercher de rares spécimens de plantes et d'animaux pour préparer de nouvelles potions. Vous tâchez de rendre ce mensonge plus crédible en disant que vous finirez sacrifié à la prochaine lune si vous ne répondez pas à ses attentes. Le soldat hausse les épaules et vous tend [3](#) pièces d'or en remerciement puis il s'éloigne vers le sud pour rejoindre ses compagnons d'armes afin d'éradiquer la tribu des Cocomocoas. Vous empochez la récompense et vous faites demi-tour dans les fourrés tout en vous demandant ce que des soldats Hommes-Lézards font par ici, surtout que l'uniforme qu'il porte ne vous évoque rien et est très différent de l'uniforme impérial. Vous finissez par rejoindre la piste sèche et reprenez votre route vers l'est. Rendez-vous au [3](#).

## 97

Vous pénétrez dans la petite cabine du capitaine à la suite des trois gardes et sitôt la porte refermée, ceux-ci dégainent leurs épées et vous attaquent. Le capitaine s'occupe d'un assaillant pendant que vous combattez les deux autres chacun leur tour en raison de l'étroitesse des lieux.

PREMIER GARDE FLUVIAL HABILITÉ 7

ENDURANCE 8

SECOND GARDE FLUVIAL HABILITÉ 8

ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, le capitaine finit par se débarrasser du troisième adversaire peu de temps après vous et il vous explique que vous avez certainement eu affaire à des pirates déguisés en gardes qui n'avaient pour but que de piller la paye des marins, et la vôtre par la même occasion! Vous fouillez les pirates Hommes-Lézards et trouvez sur eux une vingtaine de pièces d'or que le capitaine récupère afin de les répartir entre l'équipage une fois arrivé à Silur Cha et un passe-partout (ajoutez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Pour avoir empêché ce braquage, vous gagnez 1 point de CHANCE.

Vous retournez à votre poste de surveillance et le navire reprend son avancée sur le fleuve sous une pluie de plus en plus forte. Rendez-vous au [100](#).

## 98

Vous réussissez d'extrême justesse à éviter une fosse remplie de piques acérées camouflée sous un ensemble de branchages. Vous n'êtes pas passé loin de mourir dans un piège peut-être laissé par ceux de votre race. Vous reprenez votre avancée en redoublant de vigilance. Vous finissez tout de même par rejoindre une piste de terre qui s'enfonce dans la forêt en direction du sud.

Vous continuez à progresser ainsi pendant quelques heures, entouré des cris des nombreux animaux de la



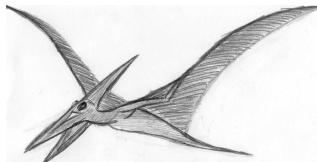
jungle, et vous arrivez finalement en vue du comptoir de trappeurs qui se compose de deux rangées de baraquements encadrant le chemin de terre. Rendez-vous au [110](#).

## 99

Le soldat fait vraiment un vacarme de tous les diables en courant et Zirfus émerge de son sommeil en grognant. Il vous voit alors penché sur son tonneau et s'écrie :

« Tu n'as rien à faire là! C'est les ingrédients des repas réservés aux officiers, si tu ne t'en vas pas tout de suite je te dénonce à Seratas'Ka pour qu'il te sacrifie à Ishtra! »

Vous préférez ne pas vous attarder ici et repartez piteusement vers le lieu de rassemblement convenu pour écouter les ordres de votre capitaine. Rendez-vous au [181](#).



## 100

L'eau ruisselle sur vos écailles tandis que vous observez les signes de civilisation de plus en plus

apparents le long des rives. Vous avez croisé plusieurs patrouilles de gardes fluviaux, sans doute à la recherche des pirates rencontrés plus tôt. Les petits villages de huttes sont plus nombreux et présentent même parfois des constructions plus élaborées. Des pirogues de chasseurs et de pêcheurs sillonnent les eaux sombres et votre travail de garde de ce convoi va rentrer dans sa partie la plus facile. La pluie finit par s'arrêter en cette fin d'après-midi mais le soleil ne se montre pas pour autant.

Une heure plus tard vous arrivez en vue de l'impressionnante tour palatiale du Haut-Roi, le Luk Ten Cha. C'est le bâtiment le plus élevé de la capitale, à tel point que son sommet est perdu dans la brume. Vous ne tardez pas à apercevoir le dédale de constructions qui s'étend autour de cette tour et vous accostez bientôt sur un des nombreux quais construits sur le marais. Une poignée d'esclaves Orques s'approche, le dos courbé sous les coups de fouet d'un garde du port, et entreprend de décharger la marchandise selon un processus bien établi. Un négociant du port remet le prix de la cargaison au capitaine et celui-ci se dirige vers son équipage pour distribuer les salaires.

Si vous avez empêché les pirates déguisés en gardes fluviaux de dévaliser votre embarcation, vous recevez 15 pièces d'or pour vos services. S'ils se sont emparés des salaires de l'équipage, vous ne recevez que 5 pièces d'or prélevées sur les bénéfices de la vente. Le capitaine vous recommande auprès du négociant afin d'obtenir un laissez-passer valable une semaine dans le but de trouver un emploi provisoire dans la capitale. Il vous conseille tout de

même de ne pas trop vous faire remarquer durant votre passage à Silur Cha, les Mutants n'étant pas en odeur de sainteté dans cet endroit où les temples des Liash Cha prolifèrent.

Vous dites au revoir à l'équipage, leur souhaitez bonne chance pour le voyage de retour et vous remontez les larges pontons de bois, en baissant la tête pour éviter que quelqu'un ne vous reconnaisse. Rendez-vous au [114](#).

## 101

Vous descendez à l'arrière du convoi pendant que le gros de vos troupes combat à l'avant. Les deux gardes qui sont venus avec vous affrontent les Orques des Marais qui étaient occupés à décharger les chariots pendant qu'un Troll vous prend pour cible.

TROLL                    HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

Si vous le tuez, vous constatez que votre intervention a contribué à mettre en déroute les assaillants et qu'ils ont même dû abandonner le butin qu'ils tentaient d'extraire des chariots. À l'avant du convoi le combat a pris fin également et vous aidez à remettre les marchandises à leur place pendant que le chef inspecte la caravane. Vous prenez un moment pour fouiller le cadavre du Troll et vous trouvez un pain entier (rajoutez un Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*). Trois gardes sont tombés au combat au cours de l'escarmouche mais le convoi est intact.

La caravane repart et vous et trois autres gardes

marchez à ses côtés pour anticiper un éventuel retour de vos agresseurs. Après une heure de marche forcée, il semble que les Orques en aient eu pour leur compte et vous reprenez place sur un chariot. Rendez-vous au [269](#).

## 102

La moitié de vos guerriers sont tombés mais la plupart des Singes Spectraux ont été vaincus ou mis en déroute. Cependant une pluie de pierres s'abat maintenant sur vous, d'autres créatures simiesques aux yeux rouges vous bombardent de tout ce qu'ils trouvent et vous tentez d'esquiver les projectiles. *Testez votre Habileté*, si vous réussissez, seules de petites pierres ne font que ricocher sur vos écailles. Si vous échouez, un gros bloc vient s'écraser sur votre épaule gauche (lancez un dé et divisez le chiffre obtenu par deux. Arrondissez au supérieur si vous obtenez un résultat impair. Déduisez le total obtenu de votre score d'Endurance).

Les singes semblent à court de munitions et vous décidez que c'est le moment d'aller les déloger. Vous faites signe à vos compagnons de grimper vers les cabanes et vous leur montrez l'exemple. Allez-vous emprunter l'échelle de corde la plus proche sur votre gauche (rendez-vous au [126](#)), ou une autre éloignée de quelques pas droit devant vous (rendez-vous au [263](#)).

Vous vous placez sur le flanc gauche du Styracosaure en compagnie de trois autres guerriers et vous vous efforcez de contourner la masse de cavaliers dont les armures sont recouvertes de tuniques vertes ornées du lion d'or, symbole d'un de leurs dieux impurs du nom de Telak. Seulement, dans la confusion de la bataille, vous n'avez pas remarqué que ces cavaliers n'étaient qu'une avant-garde et que des hallebardiers encadrés de puissants Golems de chair invoqués par les mages Humains se pressent derrière eux. Votre manœuvre est vite remarquée et pendant que les cavaliers entrent en contact avec le gros de vos troupes de chocs, vous allez devoir faire face à cette deuxième vague largement supérieure en nombre.

Deux hallebardiers s'avancent dans votre direction, bien décidés à vous empêcher d'aller plus loin. Vous devez les affronter en même temps.

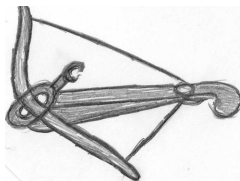
PREMIER HALLEBARDIER HABILITÉ 7

ENDURANCE 6

DEUXIÈME HALLEBARDIER HABILITÉ 6

ENDURANCE 9

Si vous êtes vainqueur, allez-vous vous précipiter vers le bélier autour duquel le combat fait rage entre cavaliers et Mutants (rendez-vous au [56](#)) ou continuer à protéger le Styracosaure aux prises avec deux Golems de chair et plusieurs hallebardiers (rendez-vous au [95](#)).



## 104

Vous vous écartez des énormes empreintes de pattes pour vous enfoncer dans les fourrés tout en suivant la piste du monstre en parallèle. Celle-ci est facile à suivre car les dégâts causés par la bête sont nombreux, entre les branches arrachées et des arbrisseaux couchés. La piste débouche enfin sur une clairière bordée d'un côté par une paroi rocheuse et par la forêt pour le reste. Vous voyez alors l'objet de votre traque, un énorme lézard se tenant debout sur ses deux massifs membres postérieurs qui semblent démesurés comparés à ses pattes avant atrophiées. Néanmoins vous êtes convaincu que ses griffes pourraient tout de même vous infliger de cruelles blessures.

Le Monstre des Abîmes fait près de dix mètres de haut et tourne sa gueule garnie de dents tranchantes vers vous mais il ne semble pas vous avoir repéré. Notez que l'Endurance du Monstre des Abîmes est de 15. Si à un moment donné au cours des prochains paragraphes ce score tombe à zéro, rendez-vous immédiatement au [399](#) si vous suivez les épreuves pour devenir Gardien Vigilant ou au [400](#) si vous suivez les épreuves pour être un Chasseur (notez ces références sur votre *Feuille d'Aventure* car elles ne

vous seront pas rappelées). Si c'est votre Endurance qui tombe à zéro, vous échouez à votre dernière épreuve et votre aventure prend fin.

Si vous avez une arbalète et au moins un carreau, vous pouvez vous en servir si vous le souhaitez, dans ce cas rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [71](#).

## 105

Votre vol se déroule tout d'abord sans encombre et vous voyez le champ de bataille rapetisser derrière vous avec sa multitude de petits points représentant des combattants dont la vie ne tient qu'à un fil ou des cadavres. Vers le nord s'étendent les vastes étendues des plaines du Fer de Hache sous contrôle Humain, parsemées ici et là de fermes et de villages prospères. Vers le sud et en dessous de vous défilent les marécages de Silur Cha, territoire des Hommes-Lézards et des nombreuses créatures qui les peuplent. Loin devant, vous pouvez distinguer la jungle étouffante de la Nuit Hurlante, votre objectif. Vous n'y parviendrez pas avant la tombée de la nuit et après deux heures de vol, vous vous résignez à chercher un endroit où dormir parmi les marais.

Allez-vous opter pour une clairière droit devant (rendez-vous au [10](#))? Ou la berge d'un canal sur votre droite (rendez-vous au [347](#))?

## 106

Vous restez vigilant quelques temps et surveillez que d'autres Chasseurs de Têtes ne vous tendent pas une

embuscade puis vous reprenez vos recherches d'une hypothétique proie. Vous apercevez bien quelques petits mammifères et oiseaux mais rien de suffisamment rare ou exotique qui ne puisse attirer l'attention du chef de caravane.

Au bout d'une heure de recherche infructueuse, vous apercevez un grand singe à la fourrure brun-vert occupé à cueillir des baies dans un buisson. Vous approchez doucement et l'attaquez dès que vous êtes suffisamment proche. Si vous possédez une arbalète, vous pouvez tirer un carreau (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*) en testant votre Habilité au lieu de l'attaquer. Si vous réussissez, vous le tuez sur le coup et ne tenez pas compte du combat ci-dessous. Si vous échouez, vous devrez le combattre à l'arme blanche.

**BHORKET**      **HABILITÉ 8 ENDURANCE 11**

Si vous êtes vainqueur, vous hissez le corps de ce singe réputé pour avoir une chair succulente sur vos épaules et vous retournez au comptoir (notez le nom *Bhorket* sur votre *Feuille d'Aventure*, il vous sera demandé ultérieurement). Rendez-vous au [234](#).

## 107

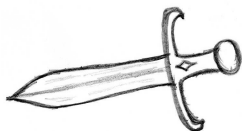
Vous reconnaissez l'uniforme caractéristique des Gardiens Vigilants et, plus surprenant, eux aussi semblent vous reconnaître. Le plus grand s'adresse à vous après avoir baissé son arme :

« Nos frères nous ont annoncé que tu approchais. Cela faisait longtemps qu'un Mutant n'était parvenu jusqu'ici. Nous allons te demander de nous suivre. »



Vous obtempérez et suivez les deux gardes le long du couloir. Vous croisez plusieurs intersections durant votre trajet et apercevez d'autres soldats. L'endroit semble bien défendu une fois passée la barrière de pièges que vous avez eu à franchir pour arriver jusqu'ici. Le couloir prend fin et le spectacle qui s'offre à vous vous coupe le souffle. Vous voilà dans une immense caverne éclairée par des milliers de champignons luminescents qui parsèment ses parois. Sur votre droite un vaste lac alimenté par une petite rivière souterraine s'étend sur près d'un tiers de la caverne. Des structures en pilotis en recouvrent une partie et vous pouvez voir des pêcheurs s'affairer autour de ce que vous supposez être des élevages de poissons. Le reste de la grotte démesurée est occupé par une ville souterraine constituée de multiples cabanes et quelques bâtiments plus élaborés. Les ruelles, elles aussi éclairées de ces champignons qui poussent sur le sol, sont fréquentées par une population exclusivement composée d'Hommes-Lézards Mutants à laquelle vient se mêler quelques esclaves Gobelins des Marais pour s'occuper des basses besognes.

Les gardes vous arrachent à votre contemplation et vous font signe de reprendre votre marche. Les habitants vous regardent avec une légère curiosité mais reprennent rapidement leurs activités. Vous arrivez bientôt devant une maison carrée où deux autres Gardiens Vigilants s'écartent à votre passage après un bref échange avec vos gardes. Rendez-vous au [386](#).



## 108

Vous quittez le chemin le plus rapidement possible et vous pataugez dans des eaux saumâtres peu profondes en direction du cri qui se répète de plus en plus fort. Vous découvrez alors une scène d'horreur : un Gobelin se débat furieusement en hurlant, recouvert qu'il est par une multitude de petits vers carnivores qui sont littéralement en train de le dévorer vivant. Allez-vous courir à son secours? Rendez-vous au [286](#). Ou retourner sur le chemin en abandonnant cette misérable créature sans grande importance à son triste sort, rendez-vous au [149](#).

## 109

Les efforts pour traverser la rivière et la longue marche à travers la prairie vous ont ouvert l'appétit et vous devez prendre un Repas (qui ne fera pas gagner de point d'ENDURANCE) et si vous ne pouvez pas vous nourrir, vous devez soustraire 2 points de votre score d'ENDURANCE. Vous finissez par rejoindre une piste étroite qui s'enfonce entre des prairies humides et de hautes fougères. Rendez-vous au [214](#).

Vous avancez entre les baraquements sous les regards suspicieux des Hommes-Lézards occupés à charger leurs peaux de bêtes sur des chariots ou à rapporter leurs proies au comptoir. Vous repérez un chef de caravane qui supervise la réparation d'une roue d'un de ses chariots et vous allez le voir dans le but de vous faire enrôler en tant que garde du convoi.

« On a effectivement besoin de gardes car la route vers Silur Cha est dangereuse et nos convois sont souvent attaqués. Mais on a également besoin de plus de marchandises à emmener à la capitale pour éviter de faire un voyage peu rentable. J'ai envoyé quelques chasseurs me ramener des proies avant le départ dans trois heures. Si tu ramènes une proie qui sort un peu de l'ordinaire, tu pourras accompagner la caravane. »

Vous passez entre les cabanes et vous vous enfoncez dans la forêt pour partir à la chasse mais dans quelle direction ?

Vers le nord-ouest? Rendez-vous au [120](#).

Vers le nord? Rendez-vous au [147](#).

Vers le nord-est? Rendez-vous au [7](#).

Vous vous tenez debout devant la dépouille de votre adversaire, le sang s'écoulant de vos blessures le long de vos écailles et vous observez la scène qui se déroule autour de vous. La bataille prend une

tournure désastreuse. Vous n'êtes plus qu'une poignée de survivants parmi la troupe de Mutants, même votre capitaine Kravoc est tombé au combat. Le bélier est maintenant inutilisable, puisqu'il n'y a plus personne pour le porter, et il vous semble impossible de vous frayer un chemin jusqu'à la porte pour mener un semblant d'assaut. Les autres bataillons du régiment se sont déportés vers la porte sud-ouest, sans que vous n'en connaissiez la raison, vous laissant à votre triste sort. Il est temps de prendre une décision, votre capitaine étant mort, vous n'espérez plus recevoir d'ordres.

Allez-vous tenir la position? Rendez-vous au [374](#).

Fuir vers le campement seul? Rendez-vous au [191](#).

Ou organiser un semblant de retraite avec les survivants? Rendez-vous au [384](#).

## 112

Votre vol se déroule tout d'abord sans encombre et vous voyez les eaux de l'océan Occidental venir se mêler aux étendues marécageuses de Silur Cha, ne laissant que deviner vaguement l'emplacement réel de l'un et de l'autre. Par endroits la côte est plus marquée, avec des escarpements rocheux qui sortent du marais et sur lesquels viennent se briser de faibles vagues. Plongé dans votre observation, vous ne remarquez pas aussitôt des battements d'ailes autres que ceux de votre monture. Vous vous retournez, soudain alerté par ce bruit suspect... deux Harpies vous poursuivent! Vous devez être sur leur territoire de chasse et le Ptérodactyle serait un mets de

choix... ainsi que son cavalier! Si vous avez une arbalète, vous pouvez tirer un carreau sur l'une des deux créatures avant qu'elles ne soient trop proches. Pour cela vous devez *tester votre Habileté* : si vous réussissez, votre trait vient se ficher dans son horrible tête et il ne vous reste plus qu'un assaillant à combattre (rayez un carreau de votre *Feuille d'Aventure* et ne tenez compte que de la première Harpie dans le combat ci-dessous).

Vous allez mener le combat de la même façon que d'habitude à la différence que votre monture affronte la première Harpie et vous la deuxième. Si l'un parvient à vaincre son adversaire avant l'autre il peut lui prêter main forte sous la forme d'un bonus à la *Force d'Attaque* de 3 points pour les *Assauts* restants. Si vous n'avez qu'une Harpie à affronter grâce au tir d'arbalète, considérez que le Ptérodactyle a un bonus de 3 points à sa *Force d'Attaque* pour la durée du combat pour l'aide que vous lui portez.

#### HABILETÉ ENDURANCE

PREMIÈRE HARPIE	7	6
-----------------	---	---

SECONDE HARPIE	7	6
----------------	---	---

Si votre monture vient à mourir, vous vous brisez les os sur les rochers après une chute vertigineuse.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez descendre vers la côte à la recherche de leur nid, rendez-vous au [233](#). Ou poursuivre votre vol, rendez-vous au [217](#).



*112 Vous devez être sur leur territoire de chasse des Harpies.*

### 113

Aussitôt passée la porte à la suite de l'étrange marchand, vous ressentez un violent choc à l'arrière du crâne et tout devient noir (vous perdez 2 points d'ENDURANCE).

Vous ouvrez les yeux et vous vous trouvez dans un entrepôt entouré d'une dizaine d'Hommes-Lézards, tous Mutants. Vous êtes ligoté à une chaise et le marchand se tient devant vous.

«Je me présente, Tarkiss, l'un des maîtres de l'ordre des Gardiens Vigilants. Nous sommes chargés de veiller à la protection de Kelan Cha et nos agents sont répartis dans tout Silur Cha même si nous

sommes peu nombreux. Avant de te fournir le moindre renseignement, nous devons d'abord nous assurer que tu n'es pas envoyé par l'Empereur. Pour cela tu devras venir à bout d'une épreuve.»

À ces mots Tarkiss s'écarte et vous voyez un imposant Homme-Lézard à deux têtes enfermé dans une cage. Il s'agit d'un Liash Cha encore revêtu de sa robe de cérémonie pourpre.

«Tu dois tuer ce Liash Cha à mains nues. Si tu survivs tu trouveras ce que tu es venu chercher.»

L'un des Mutants vous détache alors les mains et les jambes et vous vous redressez tandis que le Liash Cha sort de sa cage, libéré par ses geôliers. Les Mutants s'écartent et le combat peut commencer. Vous devrez réduire votre Habileté de 2 points pour la durée de cet affrontement car vous combattez à mains nues.

LIASH CHA HABILITÉ 7 ENDURANCE 10

Si vous l'emportez, rendez-vous au [284](#).

## 114

Vous êtes un peu déstabilisé par la foule qui se presse sur les passerelles de bois de diverses tailles qui relient les énormes plates-formes supportant les bâtiments de Silur Cha. En vous penchant par-dessus la balustrade d'une passerelle, vous apercevez le marais en contrebas et sa faune qui patauge et survit dans les déchets de la cité. Passé un groupe d'habitations en bois à un ou deux étages, vous vous dirigez vers une plate-forme circulaire où de

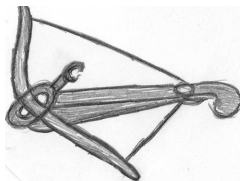
nombreux étals sont disposés. Vous supposez qu'il s'agit d'un marché et vous espérez vous y équiper pour la suite de l'aventure. Vous vous engagez sur une de ses passerelles d'accès quand vous remarquez des gardes effectuant des contrôles au milieu de celle-ci. Faire demi-tour maintenant paraîtrait suspect surtout de la part d'un Mutant et vous êtes conforté par le laissez-passer en votre possession.

Allez-vous vous laisser guider par le flot de passants en direction d'un garde de grande taille aux écailles brunes (rendez-vous au [355](#))? Ou vers un garde trapu aux écailles vertes (rendez-vous au [251](#))?

## 115

La pente descendante du couloir s'accentue tandis que le couloir s'élargit et vous admirez des gravures peintes sur les parois représentant des scènes de la vie quotidienne. Ici vous voyez un groupe de chasseurs, là une escarmouche contre des Batrakks ou encore une mère portant son enfant. Le point commun entre toutes ces scènes est que leurs acteurs principaux sont tous des Hommes-Lézards Mutants. Plongé dans votre observation pendant votre marche, vous avez failli ne pas remarquer les deux guérites creusées de chaque côté du passage. Si vous vouliez passer inaperçu c'est raté car deux gardes en sortent et vous font signe de vous arrêter en pointant leurs longues lances vers vous. Si vous avez le code *Pourpre*, rendez-vous au [356](#), sinon rendez-vous au [388](#).





## 116

Vous révélez au soldat que vous cherchez Kelan Cha, le refuge des Mutants et son visage s'éclaire.

« Et bien tu es sur la bonne voie et tes actes me font dire que tu es digne de le trouver. Poursuis ta route en direction de l'est et tu finiras par atteindre un très vieux chêne à mi-hauteur d'une colline. Dans son énorme tronc est taillée l'entrée de Kelan Cha mais prends garde de nombreux pièges et défis jalonnent les souterrains menant à la cité. Je suis un membre des Gardiens Vigilants, nous sommes chargés de veiller à la protection de Kelan Cha et nos agents sont répandus dans tout Silur Cha, même si nous sommes peu nombreux, afin de repérer les Mutants qui seraient susceptibles de rejoindre notre refuge sacré. Pour ton aide je vais t'offrir ce talisman doré, il n'a qu'une très faible valeur marchande mais plus tu en auras, plus tu pourras prouver que tu es digne de rejoindre Kelan Cha (ajoutez le talisman doré à votre *Feuille d'Aventure* et notez le code *Pourpre*).

Je dois maintenant te laisser, mes camarades étaient en pleine lutte avec la tribu de Cocomocoas qui nous pose des problèmes lorsque j'ai été isolé du reste de la bataille par ces quatre là et je dois les rejoindre.»

dit-il en désignant les cadavres reptiliens à vos pieds. Vous faites demi-tour par les fourrés en songeant que vous êtes plus que jamais proche de votre but et de l'espoir d'une nouvelle vie qui s'offre à vous. Vous finissez par rejoindre la piste sèche et reprenez votre route vers l'est le cœur léger. Rendez-vous au [3](#).

## 117

Vous avancez lentement sur un sol de terre, le tout en écartant vos bras pour toucher les parois du boyau de chaque côté. Vous êtes obligé d'avancer recourbé car le tunnel ne fait pas plus de deux mètres de hauteur par endroits. Malgré vos précautions vous trébuchez de temps à autre sur ce que vous supposez être les racines du grand chêne. Une mauvaise chute vous coûte même 1 point d'ENDURANCE. Après quelques minutes de marche, vos mains entrent en contact à intervalles réguliers avec des poutres de bois, vous laissant penser que la structure a été renforcée à cet endroit et que vous n'êtes sûrement plus sous le chêne. Quelques mètres plus loin, vous détectez la présence de deux autres tunnels s'enfonçant sur votre droite et votre gauche tandis que le passage que vous suivez continue de s'enfoncer droit dans la colline. De votre gauche vous parvient un lointain bruit régulier de grattements mais aucun son ne vous parvient des deux autres directions. Allez-vous :

Poursuivre tout droit? Rendez-vous au [390](#).

Bifurquer à gauche? Rendez-vous au [27](#).

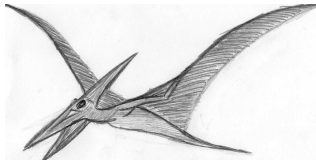
Ou vous diriger à droite? Rendez-vous au [175](#).

## 118

Vous prenez de la hauteur pour vous éloigner du village des Hommes-Lézards et bientôt la jungle défile de nouveau sous les ailes de votre Ptérodactyle. Allez-vous voler vers l'est (rendez-vous au [136](#)) ou vers le sud-est (rendez-vous au [47](#))?

## 119

Vous n'entendez rien d'autre que les gémissements occasionnels des esclaves et les coassements des grenouilles. L'un des deux autres gardes engage la conversation et, lorsqu'il apprend que vous souhaitez faire quelques achats avec votre salaire à Silur Cha, vous conseille d'aller voir un marchand du nom de Kjiros : c'est son cousin et il vous fera un prix si vous lui dites que vous venez de sa part. (Notez le nom de *Kjiros* sur votre *Feuille d'Aventure* et vous gagnez 1 point de CHANCE). La brume finit par se lever et vous découvrez un paysage plat de roseaux et de tourbières de chaque côté de la route. Rendez-vous au [137](#).



## 120

Vous êtes de retour dans cette jungle que vous

espérez ne plus revoir et vous avancez le plus silencieusement possible dans la végétation dense afin de surprendre une hypothétique proie. Vous apercevez bien quelques petits mammifères et oiseaux mais rien de suffisamment rare ou exotique qui ne puisse attirer l'attention du chef de caravane.

Au bout d'une heure de recherche infructueuse, vous apercevez un grand singe à la fourrure brun-vert occupé à cueillir des baies dans un buisson. Vous approchez doucement et l'attaquez dès que vous êtes suffisamment proche. Si vous possédez une arbalète, vous pouvez tirer un carreau (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*) en testant votre Habilité au lieu de l'attaquer. Si vous réussissez, vous le tuez sur le coup et ne tenez pas compte du combat ci-dessous. Si vous échouez, vous devrez le combattre à l'arme blanche.

**BHORKET      HABILITÉ 8 ENDURANCE 11**

Si vous êtes vainqueur vous hissez le corps de ce singe, réputé pour avoir une chair succulente, sur vos épaules et vous retournez au comptoir (notez le nom *Bhorket* sur votre *Feuille d'Aventure*, il vous sera demandé ultérieurement). Rendez-vous au [234](#).

## 121

Vous profitez des dernières lueurs du soleil pour chasser quelques grenouilles et serpents dans les tourbes marécageuses entourant la clairière. Vous consommez une partie de votre gibier en mordant à pleines dents dans la chair crue, des mets de bien meilleure qualité comparés à ce que Zirfus vous

servait. Vous faites également quelques provisions que vous placez dans la besace accrochée à la selle de votre monture (Ajoutez 2 Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*) ravie de profiter également d'une part du butin de votre chasse (son Endurance revient à son *Total de Départ*). Vous vous installez du plus confortablement que vous le pouvez sur l'herbe tendre et vous vous endormez rapidement, entouré des bruits de la faune nocturne peuplant les marais de Silur Cha qui vous ont vu grandir.

Vous vous réveillez au petit matin avec les premières lueurs du soleil qui semble vouloir se montrer plus présent que la veille. Vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour ce repas et cette nuit de sommeil réparatrice. Vous enfourchez le reptile volant qui vous accueille d'un claquement de bec et vous prenez de la hauteur en direction de l'est. Rendez-vous au [197](#).

## 122

Les efforts pour traverser la rivière et la longue marche à travers la prairie vous ont ouvert l'appétit et vous devez prendre un Repas (qui ne fera pas gagner de point d'ENDURANCE) et si vous ne pouvez pas vous nourrir, vous devez soustraire 2 points de votre score d'ENDURANCE. Vous atteignez finalement le bosquet qui est composé majoritairement de peupliers. Vous pénétrez sous la canopée et progressez prudemment en gardant l'œil sur les fourrés qui vous entourent. Votre attention est alors attirée par un filet suspendu à une haute

branche d'un peuplier. Celui-ci est enserré autour du cadavre d'un Homme-Lézard portant une armure pourpre. Sa lance gît au sol quelques mètres plus bas et il ne devait pas posséder d'arme tranchante pour se libérer.

Si vous avez le code *Pourpre*, rendez-vous immédiatement au [70](#). Si vous avez un boomerang vous pouvez tenter de couper la corde qui relie le filet à la branche, rendez-vous dans ce cas au [369](#). Vous pouvez également essayer avec une dague de jet si vous en possédez une mais ce sera beaucoup plus difficile, dans ce cas rendez-vous au [387](#). Sinon vous n'avez d'autre choix que de reprendre votre marche tout en faisant attention où vous posez les pieds pour ne pas subir le même sort, rendez-vous au [3](#).

## 123

Vous évitez soigneusement les dalles et il semble que vous ayez fait le bon choix car il ne se passe rien. Vous n'osez imaginer ce qu'il serait arrivé si vous n'aviez pas eu votre source de lumière... Quelques mètres plus loin vous parvenez finalement à un couloir plus vaste éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Vous éteignez votre lanterne et vous êtes rassuré de voir des passages moins naturels laissant augurer que vous êtes sur la bonne voie. Un autre couloir tout aussi éclairé d'où vous parvient un lointain bruit d'écoulement d'eau se dirige vers votre droite et vous pouvez le suivre si vous le souhaitez (rendez-vous au [206](#)). Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [189](#).

La Limace Géante crache un jet de salive sur le Gobelin des Marais le plus proche, celui-ci se jette au sol et se roule dans tous les sens pendant que l'acide lui ronge la peau. Vous sortez alors de votre cachette dans les saules et vous chargez l'immonde créature. Pour ce combat vous bénéficierez de l'aide des trois Gobelins encore aptes au combat, ils ne recevront pas de coups car la Limace a reporté son attention vers vous, mais ils frapperont à chaque *Assaut*. Vous devrez donc comparer leurs *Forces d'Attaque* séparément avec celle de votre adversaire.

LIMACE GEANTE HABILITÉ 7

ENDURANCE 15

VIEUX GOBELIN DES MARAIS HABILITÉ 7

ENDURANCE 5

GOBELINE DES MARAIS HABILITÉ 6

ENDURANCE 6

JEUNE GOBELIN DES MARAIS HABILITÉ 5

ENDURANCE 7

Si vous parvenez à terrasser ce gastéropode démesuré, rendez-vous au [289](#).



## 125

Vous marchez encore quelques temps dans la prairie humide et vous finissez par rejoindre un chemin de terre qui s'enfonce dans un petit bosquet de peupliers. Rendez-vous au [207](#).

## 126

Vous agrippez l'échelle de corde et vous voyez que les guerriers Hommes-Lézards en font de même. Le craquement de la corde est couvert par les cris de colère des singes et vous progressez rapidement en direction de l'ouverture pratiquée dans le plancher de bois au-dessus de vous. Vous vous retrouvez subitement face à face avec l'un de vos adversaires qui s'est laissé planer vers votre échelle. Heureusement pour vous il ne possède pas de feuille d'Arbre-Lame mais vous allez tout de même devoir l'affronter dans une position précaire en tenant l'échelle d'une main. Pour la durée du combat, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points.

SINGE SPECTRAL HABILITÉ 7 ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, vous reprenez votre ascension, rendez-vous au [344](#).

## 127

Vous coupez à travers une prairie de stellaires des marais car vous avez l'impression que suivre cette piste ne fait que vous éloigner du village d'esclavagistes. Rendez-vous au [40](#).



## 128

Vous progressez laborieusement dans la tourbière en scrutant un passage plus aisé vers la rive opposée mais vous ne voyez rien qui pourrait vous faciliter la traversée. Les efforts consentis pour avancer dans les marécages vous obligent à prendre un Repas. Ce Repas ne vous fera pas gagner de points d'ENDURANCE et si vous êtes dans l'impossibilité de vous nourrir, vous êtes obligé de chasser ce qui vous fait perdre encore plus de temps et de forces (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Une fois restauré, voulez-vous faire demi-tour vers le sud pour faire un nouveau choix (rendez-vous au [334](#))? Ou traverser la rivière là où vous êtes (rendez-vous au [353](#))?

## 129

Vous vous lancez à la poursuite du voleur, bien conscient que vous aurez beaucoup de mal à retrouver une carte pour Kelan Cha et qu'y renoncer reviendrait à abandonner tout espoir de nouvelle vie. Dans un premier temps, vous vous faufilez dans la foule dans la direction supposée de votre proie sans parvenir à l'apercevoir. Puis vous parvenez à distinguer la silhouette à capuche passer entre deux Homme-Lézards plus massifs, non sans en avoir détroussé un discrètement au passage. Vous prenez la même direction que lui et le suivez à distance raisonnable afin de l'aborder dans un endroit plus discret. Le prendre à partie sur une place si fréquentée pourrait se retourner contre vous.

Quelques instants plus tard, et plusieurs poches vidées plus loin, vous vous retrouvez dans une file d'attente au point de contrôle nord du marché. Le voleur est à quelques mètres devant vous et il passe le barrage sans encombre. Le garde qui vous demande votre laissez-passer ne vous pose aucun problème et vous vous empressiez de reprendre votre filature. Une demi-heure plus tard, votre cible finit enfin par quitter l'artère principale pour s'enfoncer dans une ruelle flanquée par deux grandes bâtisses en bois sur pilotis. Vous lui emboîtez le pas et tentez de le rattraper avant qu'il ne pénètre dans le bâtiment de droite. Lancez un dé :

Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au [242](#).

Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [279](#).

### 130

Votre avancée vous demande de plus en plus d'efforts et vous profitez de la présence d'un rocher surélevé pour faire une pause et prendre un Repas. Vous êtes dans l'obligation de prendre ce Repas et celui-ci ne vous fera pas reprendre de points d'ENDURANCE. Faire un réapprovisionnement pourrait être également une bonne idée et vous prenez un peu de temps pour chasser le petit gibier qui rode entre les roseaux. Lancez un dé. Si vous obtenez :

de 1 à 2 : vous trouvez de quoi faire un Repas

de 3 à 5 : vous trouvez de quoi faire deux Repas

6 : vous trouvez de quoi faire trois Repas.

Si vous n'aviez plus de provisions en arrivant à ce paragraphe, vous devez déduire un Repas de ce que vous avez attrapé car vous avez trop faim pour continuer sans manger quelque chose (ce Repas ne vous fera pas reprendre de points d'ENDURANCE). Une fois vos réserves reconstituées, vous continuez votre progression en direction du nord-est car vers l'est et le sud les étendues marécageuses laissent la place à un lac aux eaux nauséabondes. Rendez-vous au [156](#).

### 131

La piste serpente entre les zones tourbeuses et des prairies humides et vous progressez plutôt facilement. Vous êtes quelque peu désorienté par le manque de points de repère. Lancez un dé, si vous obtenez :

1 ou 2 : rendez-vous au [161](#).

3 ou 4 : rendez-vous au [127](#).

5 ou 6 : rendez-vous au [172](#).

### 132

Vous avalez la potion d'un trait (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*) et tout d'abord rien ne se passe. Quelques secondes plus tard vous vous sentez plus léger et vous vous élevez à un mètre du sol. Vous vous efforcez de vous diriger vers l'îlot, peu rassuré par ce mode de déplacement pour le moins inhabituel. Vous y parvenez tant bien que mal après quelques difficultés pour vous orienter. Vous

ramassez le panier et ne prenez pas le temps de l'ouvrir, de peur que la potion ne fasse plus effet, et vous repartez vers l'entrée de la caverne. Vous y arrivez finalement et une fois les pieds sur terre vous ouvrez le panier. À l'intérieur se trouve uniquement un talisman doré qui ne semble pas être doté d'une grande valeur. Vous pouvez l'emporter si vous le souhaitez, notez-le dans ce cas sur votre *Feuille d'Aventure* avant de ressortir de la caverne et suivre le tunnel, rendez-vous au [397](#).

### 133

À la tombée de la nuit, l'un des marins vient vous servir une assiette remplie de poissons. Vous vous rassasiez afin de reprendre des forces pour pouvoir rester éveillé toute la nuit (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Avec la nuit sans étoiles sont venus les cris étranges des créatures nocturnes des marais de Silur Cha. Rien de notable se passe dans la première partie de la nuit mais alors que vous commencez à piquer du nez, vous repérez de grands voiles de soie blanche à la lueur des torches du navire. Ceux-ci sont suspendus aux berges et reliés aux branches des palétuviers qui surplombent les eaux du fleuve. Vous repérez du mouvement parmi ces voiles et vous comprenez alors qu'il s'agit des toiles d'une Araignée Géante des Marais! Si vous possédez une arbalète, vous pouvez tenter de l'abattre d'un carreau (dans ce cas rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*), pour cela *testez votre Habileté*, si vous réussissez, la créature sombre et velue tombe de sa toile accrochée aux branches dans les eaux du

fleuve. En revanche si vous la ratez ou si vous n'avez pas d'arbalète, elle se laisse tomber sur le pont du navire et vous assaille de ses redoutables mandibules.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ 7

ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur, vous repoussez la carcasse de l'araignée par-dessous bord. Soulagé d'être venu à bout de cet adversaire, vous regardez le navire fendre les grandes toiles à l'aide de ses mats et vous voyez avec horreur celles-ci prendre feu à cause des torches! Rendez-vous au [310](#).

## 134

Le marchand, en voyant votre besace et les divers objets que vous portez, vous propose de vous racheter ce que vous ne souhaitez pas garder.

Inspectez votre *Feuille d'Aventure*, consultez la liste ci-dessous et les tarifs de rachat que Kjiros vous propose puis faites les modifications nécessaires. N'oubliez pas que certains objets pourraient vous servir ultérieurement aussi réfléchissez bien à ce que vous voulez vendre.

Bouclier de Silur Cha 6 pièces d'or

Briquet en silex et amadou 1 pièce d'or

Arbalète 4 pièces d'or

Pyrite 3 pièces d'or

Peau chitineuse de libellule 1 pièce d'or

Poignard 1 pièce d'or

Potion de Bonne Fortune 3 pièces d'or

Corde 2 pièces d'or

Dague de jet 2 pièce d'or

Collier en or 3 pièces d'or

Passe-partout 1 pièce d'or

Fourrure de jaguar 3 pièces d'or

Peau de crocodile 3 pièces d'or

Talisman en os 1 pièce d'or

Fourrure de grand singe spectral 3 pièces d'or

Globes d'aveuglement 1 pièce d'or chaque

Une fois que vous aurez revendu ce que vous souhaitez, rendez-vous au [260](#) pour effectuer des achats.



## 135

Vous poussez la porte de la boutique et vous vous trouvez face à plusieurs étagères et étals où s'entassent pêle-mêle des armes, cordes, paniers...

Visiblement le commerçant n'attache pas une grande importance au rangement. Le fait qu'il soit le seul dans la bourgade et n'a donc pas de concurrent peut expliquer ce laisser-aller. Un Homme-Lézard de forte corpulence sort justement de l'arrière-boutique et lorsqu'il vous voit, ses yeux jaunes se rétrécissent et il s'adresse à vous dans un rictus de haine.

« Sors d'ici vil mutant! Tu n'as rien à faire dans la boutique de Zargosh, la plus réputée dans le nord de Silur Cha! »

Vous avez beau expliquer que vous avez de l'argent pour payer et que vous avez besoin de vous équiper, le peu commode Zargosh a visiblement une aversion particulièrement aiguë des Mutants et ne veut rien savoir.

Allez-vous insister pour faire des achats quitte à payer plus cher (rendez-vous au [311](#))? Ou sortir du magasin et retourner au convoi (rendez-vous au [256](#)).

## 136

Vous volez pendant une bonne partie de la journée sans trouver de traces d'un comptoir de trappeurs et vous commencez à chercher un endroit où passer la nuit dans l'immensité de la jungle. C'est alors que vous passez près du sommet des arbres aux abords d'une clairière qu'une grande forme sombre, d'environ deux mètres d'envergure, émerge de la canopée et s'attaque à votre monture. Vous reconnaissez rapidement une Chauve-Souris Géante. Menez cet affrontement comme à l'habitude à la

différence que c'est le Ptérodactyle qui combat à votre place.

## CHAUVE SOURIS GÉANTE HABILITÉ 5 ENDURANCE 8

Si votre monture vient à bout de cet adversaire, vous vous posez dans la clairière (rendez-vous au [59](#)). Si le Ptérodactyle succombe, il vous entraîne dans sa chute au milieu de la clairière et le choc vous secoue violemment (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous vous relevez et devez finir le combat vous même. Si vous l'emportez, rendez-vous au [81](#).

### 137

La route se fait chaotique par endroits et les chariots sont chahutés. Vous basculez à la renverse au moment où une roue de votre transport vient se briser dans une anfractuosité de la piste. *Testez votre Habileté*. Si vous échouez, vous passez par-dessus le rebord et tombez durement à terre (lancez un dé et divisez le résultat par deux, arrondi au supérieur, pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdu). Si vous réussissez, vous vous agrippez dans un réflexe soudain et vous évitez la chute. Vous prenez un peu de temps avec l'un des deux autres gardes pour remplacer la roue et le convoi reprend son avancée vers Silur Cha. Rendez-vous au [319](#).



Les membres du Conseil se lèvent et vous entraînent avec votre escorte par une porte à l'arrière du bâtiment. Vous débouchez dans une sorte de cour. Des cibles sont disposées contre le mur du fond et vous pouvez voir également des mannequins d'entraînement. Un Gardien Vigilant est en train de frapper d'une masse d'armes l'un de ces mannequins et vous êtes impressionné par sa technique de combat. Il enchaîne les coups de masse et de bouclier à une vitesse terrifiante et vous n'observez que peu de failles dans ses mouvements. Un des deux membres du Conseil resté silencieux jusqu'alors s'adresse à lui :

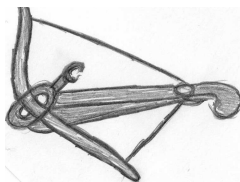
«Grulos'h! Viens donc tester la maîtrise du bouclier de notre potentielle recrue!»

Si vous n'avez pas de bouclier, l'un des gardes vous tend le sien, orné du fameux chêne de Kelan Cha, sinon vous pouvez utiliser le vôtre. Grulos'h, un Homme-Lézard à la peau qui tire vers l'orangé et à qui il manque un doigt à chaque main, se met en position au centre de la cour. Vous vous y placez à votre tour et vous préparez à l'affronter avec votre arme habituelle. Pour ce combat un peu particulier vous avez tous les deux la même HABILITÉ fictive de 10 et une ENDURANCE fictive de 10 également. À chaque fois que votre adversaire vous touche, vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez de 5 à 6, vous parvenez à parer le coup et n'encaissez aucun dégât. Sinon vous perdez 2 points d'ENDURANCE comme habituellement mais simplement à votre ENDURANCE fictive, pas à votre total

d'ENDURANCE habituel. Si vous avez eu un bouclier au cours de votre aventure, vous avez déjà pu vous familiariser avec ce moyen de défense et vous n'aurez besoin d'obtenir que de 4 à 6 pour éviter le coup. Si vous possédez le bouclier de Silur Cha il en va de même mais vous pourrez également relancer le dé une fois si vous avez échoué à parer. Votre adversaire quant à lui parvient à mettre son bouclier en opposition sur un score de 5 à 6.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, les membres du Conseil sont satisfaits de votre prestation et vous emmènent sur les lieux de votre dernière épreuve, rendez-vous au [163](#).

Dans le cas contraire, le dernier coup de Grulos'h vous fait trébucher et vous vous effondrez sur le sol rugueux de la cour. Les dernières choses que vous voyez sont la myriade de champignons luminescents loin au-dessus de vous et la masse d'armes de Grulos'h se rapprocher de votre visage avant de l'écraser. Votre aventure se termine ici.



**139**

Les membres du Conseil se rapprochent de nouveau

et leur délibération reprend de plus belle. Ils se mettent rapidement d'accord et l'aîné vous fixe et déclare d'un air solennel :

«Tu sembles disposer de certains qualités essentielles aux chasseurs. Cela te permettra d'éviter la première épreuve. Il t'en reste donc deux à passer.»

À ses mots les membres du conseil se lèvent et font le tour de la table centrale, vous dépassent et sortent de la demeure. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre ce que vous faites pour découvrir l'épreuve qui vous attend. Rendez-vous au [308](#).

## 140

« Tout comme toi j'ai cherché cette légende pendant des années mais je n'ai jamais réussi à la trouver. Il existerait une carte permettant de s'y rendre mais sans elle la tâche est impossible. Mes vieux os ne me permettent plus de continuer cette quête mais cela m'aura au moins permis de vivre une vie d'aventure et de voyages au lieu de finir enrôlé dans l'armée du Haut-Roi. J'espère que tu auras plus de chance que moi. Ah une dernière chose, la légende dit également que pour être accepté dans le sanctuaire, il faut passer des épreuves. J'ignore de quoi il peut s'agir mais mieux vaut y être préparé. » vous déclare l'ermite.

Vous lui dites que vous avez déjà résolu une partie du problème et que la carte est en votre possession. Vous essayez d'en savoir plus sur les épreuves en question mais vous remarquez avec inquiétude que

l'ermite ne vous écoute plus. Son regard s'est perdu dans le vide et vous le voyez glisser sa main sous son ample robe. Il se lève soudain en envoyant voler la chaise dans la hutte et il semble animé d'une vitalité insoupçonnée pour son âge. Il se jette sur vous en susurrant quelques mots : « La carte... Kelan Cha... enfin... » et en brandissant un poignard. Vous allez devoir l'empêcher de vous tuer pour s'emparer de votre carte! Ses réflexes ne sont plus ce qu'ils étaient mais il a dû être un redoutable combattant quand il était encore dans la pleine force de l'âge.

#### ERMITE            HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez son cadavre et prenez son arme, un poignard dont la garde est incrustée de perles. L'habitat ne présente qu'une étagère, une petite table et deux chaises ainsi qu'un lit. Vous entreprenez de fouiller ces meubles et vous trouvez des anguilles fraîchement pêchées et 3 pièces d'or (ajoutez l'or, le poignard ainsi qu'un Repas sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous redescendez de la cabane et vous demandez où vous allez pouvoir vous diriger maintenant. Allez-vous reprendre votre progression dans la prairie en direction du sud-est (rendez-vous au [125](#)) ou du sud (rendez-vous au [343](#)).

### 141

Vous accédez à sa requête et en attendant les chasseurs, l'ancien vous convie dans sa hutte où sa femme vous sert une assiette remplie de poissons

colorés. Vous vous régalez de ce succulent repas (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE) pendant qu'il vous parle de la vie dans la jungle et des mystérieux agresseurs qui les ont chassés. Les Hommes-Lézards ont été attaqués à la tombée de la nuit et n'ont pu que distinguer des formes fantomatiques surgir des branches et escalader leurs plate-formes arboricoles. Deux heures plus tard une poignée de guerriers revenus de la chasse est rassemblée au centre du village et l'ancien leur explique que vous allez mener l'expédition pour chasser les envahisseurs. Vous prenez la tête du petit groupe le cimeterre à la main et commencez à tailler les fourrés pour vous frayer un chemin dans la jungle. Rendez-vous au [226](#).

## 142

Vous vous frayez un chemin parmi les fourrés à l'ombre des peupliers en faisant des pauses pour tendre l'oreille à la recherche d'une éventuelle proie. La première heure n'est pas très fructueuse et vous commencez à désespérer de trouver à manger. Vous finissez tout de même par attraper quelques petites proies. Vous repérez alors un Jaguar lui-même sur le point de surprendre un lapin. La prise serait belle et vous vaudrait peut-être un bon salaire. Vous décidez de l'attaquer par surprise.

**JAGUAR**      **HABILETÉ 8 ENDURANCE 7**

Si vous êtes vainqueur, vous mettez votre prise sur une épaule et vous repartez au point de rendez-vous. Une fois que tout le monde est rentré, le chef fait le

bilan de la chasse et il semble satisfait de vos prises. Il dépèce sous vos yeux le Jaguar et vous tend la fourrure en vous disant que vous en tirerez sûrement un bon prix et vous laisse de quoi faire deux Repas (ajoutez-les ainsi que la fourrure de Jaguar à votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez congé de vos partenaires de chasse occasionnels et vous traversez le village pour rejoindre le Relais du Nord, rendez-vous au [209](#).

### 143

Vous ne tardez pas à croiser une étrange ouverture percée dans le sol. Vous regardez à l'intérieur et tout ce que vous voyez est un boyau étroit et sombre qui s'enfonce dans les profondeurs. Vous remarquez qu'une ouverture similaire est pratiquée dans la paroi de gauche et que des éboulis parsèment le sol à cet endroit. Vous préférez ne pas vous attarder ici, peu désireux de rencontrer la créature qui a foré ces boyaux et vous reprenez votre marche pour rencontrer un embranchement quelques mètres plus loin. Le tunnel à gauche n'est pas éclairé et semble remonter vers la surface tandis que le couloir sur votre droite est similaire à celui que vous suivez et suit une pente descendante. Vous préférez suivre cette direction pensant que le tunnel ne ferait que vous ramener à votre point de départ (Rendez-vous au [189](#)).

### 144

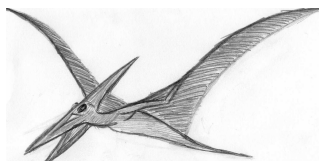
Vous restez bien campé sur vos appuis et attendez

que la bête esquisse le premier geste. Elle ne se fait pas prier et sa gueule béante se rapproche lorsque vous faites un pas de côté pour l'éviter. Dans la manœuvre, une de ses pattes antérieures vient vous lacérer l'épaule (vous perdez 1 Point d'ENDURANCE si vous avez un bouclier, 2 points d'ENDURANCE sinon) mais vous ne vous laissez pas distraire, ce qui vous permet de porter une estocade dans son cou volumineux. Le Monstre des Abîmes perd 2 Points d'ENDURANCE si vous avez une lance, 3 Points si vous êtes armé d'un cimenterre.

S'il est toujours en vie le monstre reste au contact pour vous affronter au corps à corps. Cette fois vous ne pouvez plus vous échapper. Rendez-vous au [336](#).

## 145

Vous reprenez votre souffle après cette course éreintante tandis que les deux chasseurs retournent dans les coulisses de l'arène. L'aîné fait alors un signe de la tête aux Gardiens Vigilants qui se précipitent sur vous et vous maîtrisent rapidement. Ils vous emmènent jusqu'à une geôle sous les tribunes et vous serez tenu captif jusqu'à un prochain combat de gladiateurs destiné à divertir la population de Kelan Cha. Votre aventure se termine ici.



## 146

Vous vous placez aux côtés d'un des rares nouveaux arrivants dans votre troupe encore en vie et vous affrontez un groupe de hallebardiers. Vous pourfendez aisément le plus proche d'un habile coup de cimenterre placé sous sa garde mais il est vite remplacé par un autre soldat.

HALLEBARDIER HABILITÉ 7 ENDURANCE 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#).

## 147

Vous marchez le plus silencieusement possible entre les grands arbres à la recherche d'une proie qui sorte de l'ordinaire. Vous avez bien vu quelques singes dans les arbres mais ils se sont vite éloignés à votre approche. Vous en êtes là de vos recherches lorsque deux Humains en pagne et arborant des peintures guerrières aux couleurs exubérantes émergent d'un fourré pour vous attaquer avec leurs lances à pointes de silex. Vous avez affaire à des Chasseurs de Têtes et vous allez devoir lutter si vous ne voulez pas qu'ils aient une tête de lézard aux côtés des têtes de singes accrochées à leurs colliers. Affrontez-les tous les deux en même temps.

PREMIER CHASSEUR DE TÊTE HABILITÉ 7  
ENDURANCE 6

SECOND CHASSEUR DE TÊTE HABILITÉ 6  
ENDURANCE 6

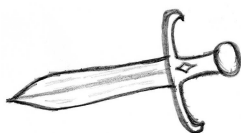
Si vous êtes vainqueur, vous fouillez les cadavres de ces primitifs et vous trouvez des herbes médicinales



qui vous feront regagner jusqu'à 3 points d'ENDURANCE si vous les appliquez sur vos blessures (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*, vous en avez pour une utilisation). Vous maudissez le sort de vous avoir fait croiser leur route et vous devez maintenant choisir où orienter vos recherches. Si vous partez vers l'ouest (rendez-vous au [106](#)), si vous optez pour l'est (rendez-vous au [257](#)).

## 148

Vous marchez dans les flaques de plus en plus nombreuses qui parsèment la piste et l'après-midi touche à sa fin. Vous allez devoir songer à vous trouver de la nourriture pour calmer votre faim et un abri pour la nuit. Comme pour répondre à votre inquiétude, vous entendez un bourdonnement grave venant des roseaux sur votre droite. Certainement une Libellule Géante! Vous pourriez essayer de l'attraper pour en faire votre repas du soir (rendez-vous au [53](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [150](#)). Vous pouvez aussi faire demi-tour pour prendre l'autre piste croisée plus tôt si vous le souhaitez (rendez-vous au [74](#)).



## 149

Vous laissez le bosquet derrière vous et les zones marécageuses se font plus denses. La piste se rétrécit et devient de plus en plus humide à mesure que vous avancez. Vous avez maintenant des eaux saumâtres jusqu'aux cuisses et il vous est évident que vous allez devoir nager sur quelques dizaines de mètres pour rejoindre la rive opposée de ce qui semble être une rivière traversant le marécage du nord au sud. Voulez-vous longer la rivière vers le nord (rendez-vous au [19](#)), vers le sud (rendez-vous au [243](#)) ou traverser à la nage vers l'est (rendez-vous au [353](#))?

## 150

Un peu plus loin la piste s'améliore légèrement et finit par déboucher sur une petite clairière où se tient une hutte, de toute évidence abandonnée depuis longtemps vu son état de délabrement. Vous décidez d'y passer la nuit mais avant, vous capturez quelques grenouilles et serpents dont vous entreposez une bonne partie dans votre besace (ajoutez 2 Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous restaurez de la chair savoureuse du restant de vos proies (sauf si vous aviez déjà mangé au paragraphe précédent) avant de vous coucher sur la paille moisie présente dans la hutte. Vous sombrez rapidement dans un profond sommeil entouré des bruits de la faune nocturne peuplant les marais de Silur Cha qui vous ont vu grandir.

Vous vous réveillez au petit matin avec les premières lueurs du soleil qui semble vouloir se montrer plus

présent que la veille. Vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour ce repas et cette nuit de sommeil réparatrice (2 si vous aviez déjà mangé au paragraphe précédent). Vous abandonnez votre abri de fortune et deux pistes d'aspect identique s'offrent à vous. Si vous optez pour celle qui se dirige plein sud, rendez-vous au [207](#), si vous préférez celle orientée sud-est, rendez-vous au [131](#).

## 151

Le tunnel continue sur quelques mètres en pente légèrement descendante puis tourne vers la gauche. Le silence ambiant est troublé de temps à autre par une goutte perlant de la paroi supérieure du tunnel pour venir s'écraser sur votre armure. Vous descendez un court escalier toujours dans la même direction. Une ouverture se découpe dans la paroi de droite sur une caverne éclairée par quelques torches. Vous pouvez voir une grande étendue d'eau ainsi qu'un petit îlot en son centre sur lequel il n'y a rien d'autre qu'un panier fermé en osier. Voulez-vous poursuivre dans le tunnel (rendez-vous au [397](#))? Ou, poussé par la curiosité, pénétrer dans la caverne (rendez-vous au [87](#))?

## 152

Le cavalier Homme-Lézard pique vers le sol sur sa monture inerte et ne peut rien faire pour l'empêcher de s'écraser. Vous reprenez la direction de Jaraban Ma en espérant qu'il n'y ait pas d'autres poursuivants de ce type. Vous parcourez encore quelques lieues et

les marais de Silur Cha défilent à toute allure loin en dessous de vous. La nuit est sur le point de tomber et votre monture commence à fatiguer, aussi vous allez devoir atterrir afin de trouver un endroit pour vous reposer. Vous amorcez la descente en tournoyant et vous repérez deux lieux de repos possibles. Vous pouvez choisir un promontoire rocheux qui émerge des zones humides du marais (rendez-vous au [196](#)) ou une hutte rudimentaire construite sur pilotis (rendez-vous au [92](#)).

### 153

Vous n'êtes pas assez rapide et une pluie de gravats s'abat sur vous. Tout devient noir et vous perdez connaissance. Vous sentez qu'on vous secoue avec vigueur. Vous ouvrez péniblement les yeux et Kim'Zun se tient au-dessus de vous, essayant visiblement de vous réveiller. Vous vous remettez péniblement sur pied et l'épreuve vous a sacrément secoué (Lancez un dé et déduisez le résultat de votre total d'ENDURANCE). Vous entreprenez de fouiller le tas de poutres et de pierres pour voir s'il y a d'autres survivants. Vous commencez à perdre espoir quand vous repérez le bras de l'un des vôtres. Avec l'aide du vétéran vous arrivez à dégager le corps. Il s'agit de Hoatol'c qui revient à lui une fois à l'air libre. Il vous remercie et semble en état de poursuivre la mission. Vous voilà réduits à trois pour continuer, plus sceptiques que jamais quant à vos chances de réussite, mais vous reprenez tout de même votre marche entre les maisons qui menacent de s'effondrer. Rendez-vous au [345](#).

## 154

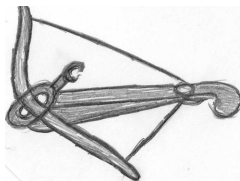
Vous tailladez les fourrés à l'aide de votre cimeterre et vous continuez d'avancer tant bien que mal, malgré le manque de visibilité. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [98](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [190](#).

## 155

Les singes finissent par avoir raison de votre résistance et vous lâchez prise, tombant de toute la hauteur de l'arbre et vous brisant les os sur le sol du village. Votre aventure se termine ici.

## 156

Vous avez maintenant des eaux saumâtres jusqu'aux cuisses et il vous est évident que vous allez devoir nager sur quelques dizaines de mètres pour rejoindre la rive opposée de ce qui semble être une rivière traversant le marécage du nord au sud. Vous avancez encore un peu et vous plongez lorsque vous jugez que la profondeur est suffisante. Vous observez l'autre rive et ne voyez rien d'autre que des roseaux et quelques pierres émergées par endroit. Lorsque vous portez le regard vers le nord-est cependant vous repérez une berge plus sèche sur l'autre rive. Allez-vous nager sur une plus grande distance en direction de cette berge (rendez-vous au [313](#))? Ou nager tout droit (rendez-vous au [76](#))?



## 157

Vous vous engagez dans la ruelle vers le nord-ouest et vous entendez des bruits de combats de plus en plus proches. Vous continuez dans cette direction et vous débouchez rapidement sur une place semi-circulaire surplombée par une muraille, constituant une défense intérieure de Vymorna. La bataille fait rage à cet endroit et les combattants des deux camps sont mêlés dans un enchevêtrement d'armes et de boucliers. Vous savez que c'est le seul chemin possible, la percée de votre armée butant sur ce bastion et, par conséquent, le roi et la reine doivent être à proximité en compagnie de leur garde rapprochée.

Vous commencez à vous frayer un chemin parmi les combattants, en vous efforçant d'esquiver les coups perdus lorsque vous les apercevez. Derrière les remparts le roi Alexandros II, revêtu d'une armure d'argent maculée de sang et coiffé de sa couronne, est aux prises avec quelques guerriers de votre armée qui ont réussi à monter par les tours de guet. La reine Perriel combat à ses côtés en faisant tourner son épée dans de grands moulinets rageurs. Ainsi donc, voilà ceux qui dirigent cette cité pour la conquête de laquelle vous manquez de mourir chaque jour.

Malheureusement l'assaut de vos troupes est sur le point d'être repoussé. La garde royale aux soldats surentraînés et engoncés dans des armures métalliques a rejoint l'armée régulière Vymornienne et vos troupes exténuées amorcent la retraite. Visiblement ce n'est pas encore aujourd'hui que cette guerre prendra fin. Seulement rentrer à votre camp dans ces conditions signifierait une mort certaine aux mains de Seratas'Ka et il ne vous reste qu'un seul espoir. Vous devez vous servir de votre lance comme projectile contre les monarques. Vous tentez de vous rapprocher à portée de tir en taillant en pièce vos adversaires et vous constatez avec consternation que Kim'Zun s'est fait transpercer par l'épée d'un garde Vymornien après avoir vainement frappé son armure. Vous parvenez à vous rapprocher suffisamment et vous vous apprêtez à projeter votre lance pendant qu'Hoatol'c couvre vos arrières.

Vous n'avez plus de temps à perdre, votre fenêtre de tir est très courte et vous devez prendre une décision. Allez-vous essayer de viser le roi (rendez-vous au [240](#)), ou la reine? (Rendez-vous au [389](#)).

## 158

Kim'Zun n'en a visiblement plus pour très longtemps et il s'adresse à vous péniblement :

« C'est notre lot à tous, Mutants... de mourir sur le champ de bataille... mais il y a peut-être une échappatoire. Kelan Cha... Havre de paix... Prends le plan... nouvelle vie... »

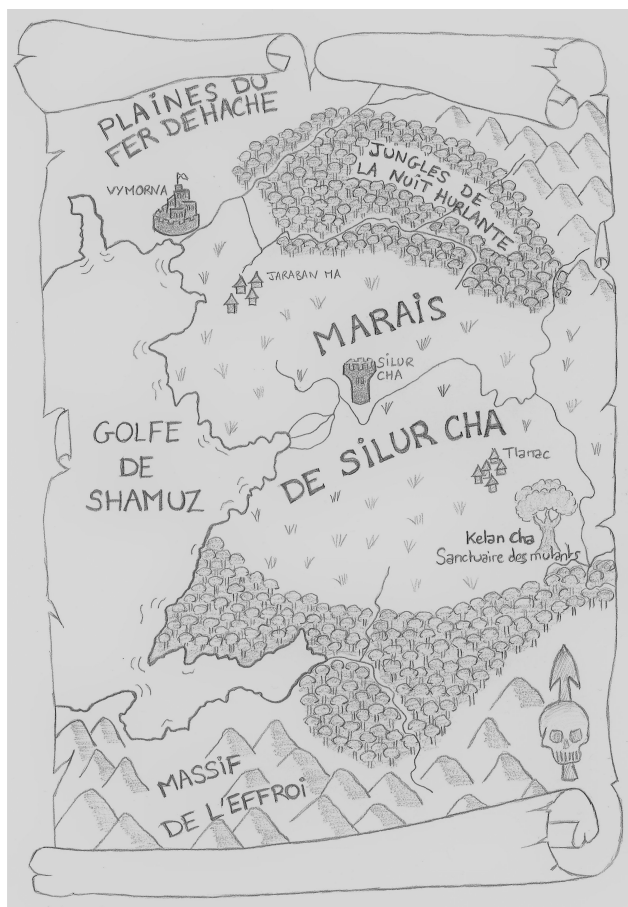
C'est tout ce que vous parvenez à comprendre et le

vétéran lâche son dernier souffle rauque. Vous prenez le plan et Hoatol'c vous regarde d'un air interrogateur. Sur le parchemin vous pouvez voir qu'il s'agit d'une carte des marais de Silur Cha et des régions avoisinantes. Une inscription attire votre attention au sud-est des marais : « Kelan Cha, sanctuaire des Mutants » à côté du dessin d'un chêne. Vous glissez le plan dans une de vos poches (Notez que vous avez le plan vers Kelan Cha sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que le code *Eden*) et tâchez d'esquiver les questions du jeune soldat, n'ayant pas suffisamment confiance en lui.

Vous reprenez votre progression en pressant le pas, plus que jamais vigilant aux ombres derrière les fenêtres. Rendez-vous au [267](#).







158 il s'agit d'une carte des marais de Silur Cha et des régions avoisinantes.

## 159

Vous partez plein sud à travers le bosquet de peupliers qui entoure Jaraban Ma en direction de Silur Cha. Votre traversée du bosquet se déroule sans soucis et vous ne tardez pas à rejoindre les plus traditionnelles étendues marécageuses. La piste que vous suivez est plus large que la plupart de celles que vous avez fréquentées depuis le début de votre fuite. Sans doute un axe commercial important de l'Empire. Vous restez vigilant du fait de la faible visibilité due à la brume. Lancez un dé, si vous obtenez :

1 : rendez-vous au [33](#).

2 ou 3 : rendez-vous au [227](#).

4 ou 5 : rendez-vous au [119](#).

6 : rendez-vous au [292](#).

## 160

Vous vous mettez à détalier comme un lapin et au bout de plusieurs minutes de course effrénée vous parvenez à un escalier que vous dévalez quatre à quatre. Arrivé au bas des marches, vous vous retournez pour constater avec soulagement que la créature, vraisemblablement un Ver des Rocs qui creusait sa propre galerie, ne vous a pas suivi. Le tunnel se poursuit en pente légèrement descendante et vous vous demandez jusqu'où il va vous mener, lorsque vous apercevez plusieurs petites dalles de pierre disposées à distance égale le long du tunnel dans le sol de terre. Allez-vous calquer vos pas sur

les dalles en faisant de grandes enjambées (rendez-vous au [205](#))? Ou les éviter soigneusement (rendez-vous au [123](#))?

## 161

Vous marchez encore quelques temps sous le soleil et vous finissez par rejoindre une piste qui a l'air plus fréquentée. Rendez-vous au [207](#).

## 162

La bête est sur vous rapidement et vous ne parvenez pas à esquiver totalement son claquement de mâchoire (vous perdez 2 Points d'ENDURANCE). Le coup n'a cependant pas été assez violent pour vous faire tomber de nouveau et vous enfoncez votre cimeterre profondément dans ses entrailles. Le Monstre des Abîmes perd 4 Points d'ENDURANCE. Vous extrayez l'arme du ventre de la bête et courez avant qu'elle ne passe au dessus de sa douleur et reprenne la poursuite. Allez-vous :

Vous cacher derrière un arbre pour tenter de la surprendre ensuite, rendez-vous au [262](#)?

Ou tenter de l'attirer vers un piège grossièrement dissimulé par des branchages à l'orée de la clairière, rendez-vous au [229](#).

## 163

Vous vous retrouvez devant un bâtiment qui fait face à la demeure du Conseil et qui se révèle être une

armurerie disposée tout en longueur. L'intendant, un Homme-Lézard bossu, vous tend une lance et un bouclier après s'être entretenu avec un des membres du Conseil. Vous les prenez et laissez vos autres armes et votre bouclier, si vous en avez un, à l'armurier (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez la lance et le bouclier de Kelan Cha, vous pouvez cependant conserver l'arbalète et les carreaux si vous les possédez). Après être ressorti dans la rue, l'aîné s'adresse à vous :

«Le meilleur moyen pour prouver que tu ferais un bon Gardien Vigilant serait de mettre fin aux ravages causés par une créature féroce qui rôde dans la jungle derrière la colline abritant Kelan Cha. Elle est connue sous le nom de Monstre des Abîmes et sa présence fait fuir une bonne partie de notre gibier, sans parler des ravages qu'elle cause dans nos rangs. La vaincre t'octroiera une place parmi nous.»

Vous vous rendez ensuite chez un guérisseur occupé à trier toutes sortes de fioles dans sa petite échoppe et, à la demande de l'aîné, il applique des onguents curatifs sur vos blessures (vous récupérez 3 points d'ENDURANCE). Vous prenez congé du Conseil et refaites alors le trajet en sens inverse dans les souterrains, en évitant soigneusement les pièges, puis vous faites le tour de la colline jusqu'à ce que vous pénétriez dans une végétation plus dense. Vous prenez quelques instants pour chasser et vos prises sont suffisantes pour constituer un Repas. Si vous souhaitez vous nourrir c'est le moment de le faire, vous n'aurez plus l'occasion de vous restaurer au cours de l'affrontement qui s'annonce.

Vous reprenez ensuite votre progression dans la forêt et ne tardez pas à repérer des arbres couchés ainsi que d'énormes empreintes dans la terre. Vous inspectez le matériel que l'on vous a donné et vous constatez que le bouclier est extrêmement léger, malgré sa grande taille, et semble très résistant. La lance, quant à elle, est dotée d'une pointe qui brille d'une étrange lueur verte dans les ombres de la forêt. Visiblement le Conseil vous a donné de quoi lutter mais au vu des traces que vous suivez, ces avantages ne seront pas de trop! Allez-vous continuer de suivre les empreintes (rendez-vous au [200](#))? Ou vous enfoncez dans les fourrés et faire un crochet pour une approche moins directe (rendez-vous au [104](#))?

## 164

Vous volez à faible altitude derrière la petite embarcation poussée par la brise et également par la force des Hommes-Lézards, qui n'hésitent pas à se servir de rames pour rentrer plus vite à bon port. Vous apercevez le village de pêcheurs quelques instants plus tard, un ensemble de huttes sur pilotis construites à la jonction des marais et de l'océan. Une demi-douzaine d'embarcations sont amarrées et vous supposez que de nombreuses autres sont parties en quête de poissons. Une fois que les marins que vous avez protégés ont mis pied à terre, votre monture se pose sur le quai le plus large, un ponton fait d'épais rondins de bois reliés entre eux par des cordes. Les deux marins, de jeunes adultes, viennent à votre rencontre et vous remercient de les avoir aidés à repousser le Ptéranodon. Ils vous expliquent

que depuis plusieurs jours il pille une partie du produit de leur pêche et qu'il ne devrait plus les importuner pendant quelques temps grâce à vous. Vous leur demandez si vous pourriez vous engager comme garde du corps sur le prochain navire fluvial en partance pour Silur Cha et ceux-ci vous répondent qu'ils vous recommanderont auprès du chef de village.

Vous les suivez jusqu'à son bureau, une cabane en rondins située près des quais et vous vous retrouvez face à leur chef, un Homme-Lézard du nom de Dracol'c, un vieux loup de mer qui se présente comme ancien capitaine des convois de ravitaillement de l'Île de Feu. Il a obtenu un poste plus tranquille pour ses vieux jours et dirige depuis trois ans cet avant-poste de pêcheurs qui fait partie d'un réseau d'approvisionnement pour la capitale et d'autres villes de l'Empire. Vous êtes soulagé qu'il ne vous mette pas aux arrêts, visiblement l'alerte concernant votre crime n'est pas parvenue jusqu'ici. Bien que vous soyez Mutant, il est reconnaissant de l'aide que vous leur avez apportée et il consent à vous engager comme garde sur la prochaine caravane fluviale qui partira dans deux heures. Vous le remerciez, trop heureux de la tournure prise par les événements (vous gagnez 1 point de CHANCE). Vous négociez avec lui une nouvelle armure similaire à celle des gardes fluviaux, qui sera moins reconnaissable que celle que vous portez, en échange de votre monture qui remplira son nouveau rôle de protectrice des navires de pêche.

Vous rejoignez votre nouvelle affectation, un navire allongé doté de deux mâts aux voiles triangulaires.

Rendez-vous au [375](#).

## 165

La piste devient à peine visible au milieu de ces roseaux géants faisant par endroit pas loin de deux mètres cinquante de hauteur. Vous restez vigilant, conscient que le danger peut surgir à tout moment. Vous entendez soudain un cliquetis régulier venant dans votre direction. Allez-vous courir en direction du bruit l'arme au poing? Rendez-vous au [63](#).

Ou attendre où vous êtes, également l'arme au poing, paré à toute éventualité, rendez-vous au [293](#).

## 166

Vous vous abritez du mieux que vous pouvez derrière votre bouclier et vous chargez lance en avant. Ainsi protégé, vous ne disposez pas de l'aisance nécessaire pour porter un coup efficace mais vous parvenez tout de même à planter votre arme dans sa patte postérieure droite. Le Monstre des Abîmes perd 2 Points d'ENDURANCE. Il tente de riposter mais ne parvient qu'à vous entailler légèrement (vous perdez 1 Point d'ENDURANCE).

S'il est toujours en vie le monstre reste au contact pour vous affronter au corps à corps. Cette fois vous ne pouvez plus vous échapper. Rendez-vous au [336](#).

## 167

Le capitaine pénètre dans sa cabine suivi des trois

gardes et vous attendez patiemment que leur entretien se termine en observant les alentours. Vous entendez alors le bruit d'une chaise qui tombe venant de la cabine. Les gardes ressortent peu de temps après en portant un sac de toile. Ils vous annoncent que l'inspection est terminée et que vous pouvez continuer votre traversée. Vous les observez pendant qu'ils regagnent leur embarcation et s'éloignent rapidement dans le sens du courant. Vous frappez à la porte de la cabine du capitaine, inquiet de ne pas le voir sortir, et vous n'obtenez pas de réponse. Vous décidez d'entrer et vous le trouvez étendu près d'une chaise renversée en travers de la petite pièce. Dans un coin de la cabine, vous voyez un coffre en bois grand ouvert et vidé de son contenu. Vous vous penchez sur le capitaine et constatez qu'il n'est qu'assommé. Il finit par se réveiller et une fois qu'il a repris ses esprits, il comprend qu'il s'est fait berner par une bande de pirates Hommes-Lézards déguisés en gardes fluviaux. Ceux-ci ont volé la totalité de la paye de l'équipage, y compris la vôtre! Vous toucherez quand même une petite partie des bénéfices liés à la revente du poisson, mais le montant sera bien moindre que ce que vous auriez pu gagner. Et inutile de songer à poursuivre les pirates, ils sont sûrement déjà en train de rentrer à leur repaire bien caché au milieu des marais.

Le moral en berne après ce coup du sort, vous retournez à votre poste de surveillance et le navire reprend son avancée sur le fleuve sous une pluie de plus en plus forte. Rendez-vous au [100](#).

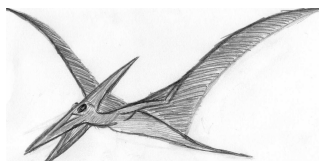


Vous jetez le globe de toutes vos forces dans la direction de la créature et un nuage de fumée noire se propage à l'impact. Le Monstre des Abîmes se stoppe immédiatement, désorienté, et vous en profitez pour vous approcher et lui porter un coup puis reculer avant qu'il ne puisse riposter. Si vous avez un cimenterre, le monstre perd 4 Points d'ENDURANCE, si vous avez une lance, il perd 3 points d'ENDURANCE. La fumée se dissipe peu à peu et vous parvenez à distinguer de nouveau distinctement son cuir épais moucheté de taches vertes et brunes. Vous jetez un coup d'œil furtif autour de vous pour évaluer la situation. Vous repérez un gros tronc d'arbre couché en bordure de clairière et la paroi rocheuse n'est plus très loin d'où vous vous trouvez. Lorsque vous reportez votre regard sur votre adversaire, vous constatez avec effroi qu'il vous a repéré. Vous pouvez maintenant :

Courir vers le tronc d'arbre et vous coucher derrière, rendez-vous au [291](#).

Courir vers la paroi rocheuse et bifurquer au dernier moment, rendez-vous au [273](#).

Ou rester où vous êtes et lui faire face, rendez-vous au [54](#).



## 169

Vous prenez l'arbalète et les 3 carreaux qui restaient à votre adversaire (notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). En dehors de cette arme les habitants de cette demeure ne possédaient visiblement rien d'autre que des babioles sans intérêt et vous ressortez dans la ruelle. Rendez-vous au [294](#).

## 170

Vous tendez ce que vous avez trouvé et les membres du Conseil se rapprochent les uns des autres pour parler à voix basse. Visiblement ils sont en désaccord et essayent de parvenir à prendre une décision consensuelle. Quelques secondes plus tard, leur conversation secrète prend fin et l'aîné reprend la parole :

«Tu sembles avoir des qualités mais ce n'est pas suffisant pour te dispenser de toutes les épreuves.»

Si vous possédez le code *Sacrilège*, rendez-vous au [211](#).

Sinon rendez-vous au [364](#).

## 171

Vous voilà maintenant à la porte sud-ouest, dont les panneaux de bois ont été arrachés de leurs gonds par le bélier d'assaut qui gît là, désormais inutile, à côté des cadavres des esclaves Orques qui ont servi à le porter. Il semble que les combats se déroulent dans plusieurs rues. Vous vous trouvez sur une petite

place dont les maisons en pierre sont pour la plupart effondrées. Certains toits en chaume sont la proie des flammes et vous pouvez constater que nombre d'Hommes-Lézards et de Gobelins des Marais ont payé le prix de cette incursion.

Allez-vous emprunter la rue principale, où vous pouvez apercevoir plusieurs guerriers Hommes-Lézards en pleine lutte avec des militaires et des civils Humains? Rendez-vous au [80](#). Si vous préférez une petite ruelle qui s'enfonce vers le nord-est, rendez-vous au [45](#). Sinon vous pouvez explorer une petite boutique encore à peu près intacte sur la place (si vous ne l'avez pas déjà fait), rendez-vous au [78](#).

## 172

Les marais font place à une zone un peu plus sèche où de nombreux buissons et fougères poussent au pied de saules. Vous finissez par arriver en vue d'une piste plus fréquentée qui s'enfonce dans un bosquet de peupliers que vous pouvez voir au loin. Tout à coup vous entendez un sifflement et une flèche vient se ficher dans votre jambe gauche (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Un Humain arborant une barbe noire revêtu d'une armure de cuir sort des fourrés et tire une épée courte. Sans doute un de ces maudits aventuriers vaniteux en quête de trésors ou d'un haut-fait qui lui apportera la gloire. Vous allez faire regretter à celui-ci de s'être aventurer sur le territoire des Hommes-Lézards!

AVENTURIER HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez cet être impur et vous trouvez dans son sac 5 pièces d'or et une potion de Bonne Fortune. La boire vous fera retrouver votre *Total de Départ* de CHANCE augmenté d'un point. Vous pouvez vous en servir à tout moment sauf au cours d'un combat. Notez vos trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous rejoignez ensuite la piste que vous aviez repérée avant d'être attaqué. Rendez-vous au [207](#).

### 173

Vous profitez que le marchand s'attarde plus longtemps à cause d'une caisse un peu plus lourde dans le chariot pour vous glisser subrepticement dans son échoppe. Vous trouvez rapidement où il entrepose son or et mettez la main sur 10 pièces d'or. *Testez votre Habileté* pour savoir si vous avez été assez rapide. Si vous réussissez ce test vous empochez la somme et ressortez rapidement du magasin sans avoir été vu. Vous donnez alors les 8 pièces d'or pour l'achat du billet au cocher et montez dans la diligence. Rendez-vous au [359](#).

Si vous échouez, le marchand revient trop tôt et vous prend la main dans le sac. Il s'empresse alors d'appeler la garde stationnée non loin de là à la porte Est. Vous voilà rapidement encerclé par de robustes Hommes-Lézards en uniformes azur vous menaçant de leurs hallebardes sous le regard dédaigneux du marchand. Vous êtes rapidement conduit dans un cachot après avoir été condamné à un mois d'emprisonnement pour vol. Le problème étant que votre laissez-passer a expiré le temps de votre

internement et les geôliers ne vous font alors sortir de prison que pour vous livrer à un Liasch Cha dans le but d'être sacrifié. Ainsi va la justice pour un Mutant dans Silur Cha...

## 174

L'aubergiste, un Homme-Lézard âgé et pas très causant vous annonce que le prix d'une chambre est de 2 pièces d'or. Si vous ne pouvez pas payer, il acceptera un objet ou un repas en guise de paiement. Après avoir fait les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*, l'aubergiste vous conduit à votre chambre à l'étage, constituée d'un lit assez large et d'une armoire où déposer vos affaires. Vous vous installez, un peu désorienté, car rarement au cours de votre vie vous n'aviez connu un tel confort. Vous vous endormez rapidement et vous rêvez d'une tribu de Mutants esclavagistes dont vous seriez le chef. Vous êtes en train d'inspecter les dernières prises de vos chasseurs et vous êtes ravi de constater qu'il s'agit d'Hommes-Lézards non affectés de mutation.

Vous vous éveillez de bonne heure le matin (vous récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE pour ce repos) au bruit de l'agitation dans la rue. Sans doute les groupes de chasseurs et d'esclavagistes qui se préparent au départ. Vous descendez et sortez pour rejoindre le comptoir des marchands. La brume est omniprésente en cette matinée, à tel point que vous avez du mal à voir jusqu'aux limites du village. Les préparatifs de la caravane sont presque terminés et elle est constituée d'un chariot pour le transport des

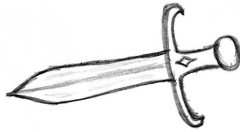
gardes (vous et deux autres Hommes-Lézards), et de quatre chariots tirés par des Lézards Géants. Ces transports sont chargés d'esclaves de toute sorte à l'air résigné et désespéré. Vous prenez place dans votre chariot et le chef du convoi donne le signal du départ. Rendez-vous au [159](#).



## 175

Le tunnel continue sur quelques mètres en pente légèrement descendante puis tourne vers la gauche. Le silence ambiant est troublé de temps à autre par une goutte perlant de la paroi supérieure du tunnel pour venir s'écraser sur votre armure. Avancer lentement vous a permis de repérer un court escalier que vous descendez avant de poursuivre toujours dans la même direction. Peu de temps après, une ouverture se découpe dans la paroi de droite, donnant sur une caverne éclairée par quelques torches. Vous pouvez voir une grande étendue d'eau ainsi qu'un petit îlot en son centre sur lequel il n'y a rien d'autre qu'un panier fermé en osier. Voulez-vous poursuivre dans le tunnel (rendez-vous au [303](#))? Ou, poussé par la curiosité, pénétrer dans la caverne (rendez-vous au [87](#))?

Vous repartez au pas de course vers votre monture qui prend son envol rapidement, apparemment rendue nerveuse par la voix. Vous décidez de prendre la direction de Jaraban Ma sans faire de nouveau détour. Rendez-vous au [325](#).



Vous vous mettez à genoux pour pénétrer dans la galerie car même si le Ver des Rocs est une créature imposante, votre taille d'Homme-Lézard ne vous permet pas d'évoluer aussi facilement qu'un Nain ou un Gnome dans ce genre de lieux. La progression est difficile et vous commencez à vous demander si vous avez eu une bonne idée de vous aventurer ainsi, si vulnérable, lorsque vous voyez enfin une source de lumière au bout du boyau. Vous débouchez finalement dans un couloir éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Le boyau du Ver des Rocs reprend dans le sol exactement au pied de celui que vous venez de quitter mais vous jugez qu'il est plus sage de rester dans le couloir, d'autant que les contusions de cette petite expédition vous ont coûté 1 point d'ENDURANCE. Vous éteignez votre lanterne désormais inutile et vous pouvez maintenant

suivre le couloir vers la gauche avant qu'il ne bifurque plus loin vers la droite (rendez-vous au [189](#)), ou partir sur votre droite en direction d'un bruit lointain d'écoulement d'eau (rendez-vous au [206](#)).

## 178

Vous continuez en croisant juste quelques marchands ou petites troupes de soldats pendant une bonne partie de l'après-midi et vous êtes entouré par une végétation un peu plus présente que précédemment. Les saules sont de plus en plus nombreux et les herbes de plus en plus hautes. La faune est elle-aussi plus abondante et il n'est pas rare que vous entendiez des bruissements dans les herbes provoqués par la fuite d'un animal au passage de votre caravane.

C'est en observant un mouvement similaire dans la végétation que vous voyez une flèche en surgir et venir se ficher dans la gorge de l'Homme-Lézard qui conduit le chariot de tête. Le malheureux s'affaisse et le chariot s'arrête immobilisant le reste du convoi. Une clameur retentit et des Orques des Marais surgissent des deux côtés de la piste, menés par quelques Trolls. Le chef descend de son chariot et ordonne de défendre la caravane avant de se ruer sur le Troll le plus proche. Ces Orques des Marais sont réputés pour ne pas vouloir se soumettre à l'Empire des Hommes-Lézards contrairement aux Gobelins des Marais qui eux constituent même des régiments à part entière de l'armée impériale. Vous mettez pied à terre et brandissez votre cimenterre en attendant de pied ferme les assaillants en compagnie d'autres gardes.



Deux Orques se ruent sur vous, l'un portant une masse hérissée de pointes, l'autre un cimenterre en partie rouillée. Vous devez les affronter l'un après l'autre.

ORQUE DES MARAIS HABILITÉ 7  
ENDURANCE 6

ORQUE DES MARAIS HABILITÉ 6  
ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, un rapide coup d'œil vous informe que l'issue de l'escarmouche est incertaine. Vous pouvez vous diriger vers la tête du convoi prêter main-forte à un groupe de gardes qui s'est formé autour du chef (rendez-vous au [179](#)), ou vous pouvez aller en queue de convoi où la résistance est mise à mal par des Orques qui en profitent pour vider le contenu des chariots (rendez-vous au [101](#)).



*178 Une clameur retentit et des Orques des Marais surgissent des deux côtés de la piste.*

Vous vous portez à la hauteur du groupe du chef avec deux autres gardes et vous vous joignez à la mêlée.

ORQUE DES MARAIS HABILITÉ 6  
ENDURANCE 5

Si vous l'emportez, les deux Trolls qui menaient l'assaut sont rapidement submergés et les Orques survivants déguerpissent dans les marais, conscients qu'ils ne pourront pas prendre le dessus. Le chef fait l'inspection de la caravane une fois tous les assaillants repoussés et le bilan n'est pas très bon. Trois gardes sont morts et les deux derniers chariots sur les cinq que comptait le convoi ont été presque entièrement vidés de leur contenu pendant que le combat faisait rage à l'avant. Notez que votre salaire sera amputé de 5 pièces d'or une fois arrivé à Silur Cha. La caravane meurtrie repart et vous et trois autres gardes marchez à ses côtés pour anticiper un éventuel retour de vos agresseurs. Après une heure de marche forcée, il semble que les Orques se soient contentés du butin qu'ils ont pu récupérer et vous reprenez place sur un chariot. Rendez-vous au [269](#).

Kim'Zun est ravi de vous voir arriver en renfort et vous vous débarrassez facilement des deux cavaliers. Ceux-ci ne faisaient pas le poids face à deux combattants d'une telle force et aussi expérimentés. Vous pensez que votre troupe pourra venir à bout des cavaliers, malgré de lourdes pertes, mais c'est alors

que vous découvrez que la cavalerie n'était qu'une avant-garde pour un assaut plus important. Les rangs clairsemés de vos adversaires actuels laissent voir plusieurs rangées de hallebardiers encadrés de puissants Golems de chair invoqués par les mages Humains. L'affrontement ne tarde pas à avoir lieu et vous perdez contact avec Kim'Zun qui se précipite en hurlant vers vos nouveaux adversaires. L'un des chefs de ce bataillon vous prend alors pour cible.

SERGEANT VYMORNIEN HABILITÉ 9

ENDURANCE 8

Si vous réussissez à vaincre ce redoutable combattant, vous prenez un instant pour remarquer que les esclaves Orques n'ont pour la plupart pas survécu et gisent dans la boue, toujours enchaînés à leur machine de guerre. Les derniers survivants tentent de se sectionner le poignet dans l'espoir de réchapper au massacre. Vous préférez les laisser faire, sachant que de toutes façons ils ne seront pas assez nombreux pour reprendre l'assaut, et vous vous portez aux côtés des Hommes-Lézards qui défendent chèrement leur peau contre les attaques Humaines. Lancez un dé pour savoir quel adversaire vous allez devoir affronter maintenant.

Si vous obtenez :

1 ou 2, rendez-vous au [208](#).

3 ou 4, rendez-vous au [146](#).

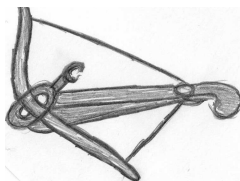
5 ou 6, rendez-vous au [318](#).

## 181

Vous vous dirigez vers l'attroupement qui s'est créé autour de votre capitaine et la faim commence à se faire ressentir douloureusement, ce qui vous fait regretter de ne pas avoir voulu des rats de Zirfus. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [391](#).

## 182

Vous observez les trois gardes monter dans le bateau et vous remarquez un bref échange de regard entre deux d'entre eux. Les épées qu'ils portent ne semblent pas être celles fournies aux différents corps de troupes de l'armée impériale. Vous seriez prêt à parier que ces gardes fluviaux ne sont pas ce qu'ils prétendent être! Une fois sur le pont, ils demandent à votre capitaine de l'emmener dans sa cabine. Si vous souhaitez les accompagner en tant que garde du corps du capitaine. Rendez-vous au [97](#). Si vous préférez ne pas vous en mêler. Rendez-vous au [167](#).



Vous réussissez à rattraper l'embarcation et vous vous hissez sur celle-ci pour affronter votre adversaire. Le petit Homme-Lézard au faciès sournois tire une dague de sa ceinture et vous la plante dans l'avant-bras (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous devez l'affronter pour récupérer votre bien.

VOLEUR      HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

Cet adversaire particulièrement agile réussira à vous infliger une blessure plus sérieuse (1 point d'ENDURANCE supplémentaire) s'il remporte l'*Assaut* et qu'il obtient une *Force d'Attaque* de 19 ou 20. Si vous l'emportez, vous fouillez son cadavre pour récupérer votre carte de Kelan Cha (vous gagnez 1 point de CHANCE et n'oubliez pas de la noter sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous trouvez également 5 pièces d'or, le reste n'est que petites babioles sans intérêt dérobées aux passants. Vous faites faire demi-tour à la barque et vous ressortez de la maison du voleur pour retourner dans l'artère principale puis vous vous fondez dans la masse. Rendez-vous au [381](#).

Vous vous engagez dans la ruelle vers le nord-ouest et vous entendez des bruits de combats de plus en plus proches. Vous continuez dans cette direction et vous débouchez rapidement sur une place semi-circulaire surplombée par une muraille, constituant une défense intérieure de Vymorna. La bataille fait

rage à cet endroit et les combattants des deux camps sont mêlés dans un enchevêtrement d'armes et de boucliers. Vous savez que c'est le seul chemin possible, la percée de votre armée butant sur ce bastion et, par conséquent, le roi et la reine doivent être à proximité en compagnie de leur garde rapprochée.

Vous commencez à vous frayer un chemin parmi les combattants, en vous efforçant d'esquiver les coups perdus lorsque vous les apercevez. Derrière les remparts, le roi Alexandros II, revêtu d'une armure d'argent maculée de sang et coiffé de sa couronne, est aux prises avec quelques guerriers de votre armée qui ont réussi à monter par les tours de guet. La reine Perriel combat à ses côtés en faisant tournoyer son épée dans de grands moulinets rageurs. Ainsi donc, voilà ceux qui dirigent cette cité pour la conquête de laquelle vous manquez de mourir chaque jour. Malheureusement l'assaut de vos troupes est sur le point d'être repoussé. La garde royale aux soldats surentraînés et engoncés dans des armures métalliques a rejoint l'armée régulière Vymornienne et vos troupes exténuées amorcent la retraite. Visiblement ce n'est pas encore aujourd'hui que cette guerre prendra fin. Seulement, rentrer à votre camp dans ces conditions signifierait une mort certaine aux mains de Seratas'Ka et il ne vous reste qu'un seul espoir. Vous repérez un lancier Humain qui se bat à proximité et vous vous dirigez droit vers lui pendant qu'Hoatol'c et Kim'Zun couvrent vos arrières. Vous allez tenter de vous emparer de son arme pour vous en servir de projectile contre les monarques.

## LANCIER      HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, vous constatez avec consternation que Kim'Zun gît au sol, piétiné par les combattants, tandis que le jeune guerrier continue de vous protéger. Vous n'avez plus de temps à perdre, votre fenêtre de tir est très courte et vous devez prendre une décision. Allez-vous essayer de viser le roi (rendez-vous au [240](#)), ou la reine? (Rendez-vous au [389](#)).

### 185

Vous commencez votre fuite éperdue en vous servant de votre carrure pour vous frayer un chemin et redescendre par la rue principale. Vous encaissez les coups du mieux que vous pouvez. Lancez six fois deux dés. Pour chaque double obtenu, vous devez soustraire 2 points de votre total d'ENDURANCE. Si vous vous en sortez vivant, vous finissez par intégrer un groupe de fuyards, suivi par une foule de soldats et de citoyens mêlés, unis par un même désir de vengeance. Vous parvenez tout de même à franchir la porte Sud-Ouest de la cité indemnes et les Humains cessent de vous poursuivre pour se consacrer à la reconstruction des défenses qui sont tombées au cours de la journée et panser leurs blessures. Ce n'est pas la première incursion de ce type qu'ils ont eu à subir mais cette fois la perte de leur roi sera difficile à surmonter.

Le ciel, chargé de nuages sinistres depuis ce matin, finit par lâcher sur vous des pluies torrentielles, lavant vos plaies et rendant le sol encore plus



difficile à pratiquer. Des cadavres récents de Gobelins des Marais, d'Humains et d'Hommes-Lézards sont venus recouvrir par endroit les vestiges des batailles précédentes. Les survivants de votre armée s'écartent de vous, peu désireux de se mêler à un Mutant et vous vous retrouvez seul malgré le rude coup que vous venez de porter à l'armée ennemie. Cette marche pénible prend fin avec votre arrivée devant la hutte de Seratas'Ka. Si vous prenez le temps de passer vous restaurer auprès de Zirfus avant d'aller voir votre Liash Cha, rendez-vous au [82](#). Sinon rendez-vous au [199](#).

## 186

Votre vol se déroule tout d'abord sans encombre mais vous entendez bientôt le bruit de battements d'ailes autres que ceux de votre monture. Deux Hommes-Lézards montés sur Ptérodactyles sont lancés à votre poursuite. Ils semblent plus rapides que vous et vous allez devoir les affronter dans un combat aérien. Ils sont à une altitude inférieure à la vôtre et vous faites effectuer une attaque en piqué à votre Ptérodactyle. L'un de vos deux poursuivants réagit trop lentement et est précipité dans le vide par un violent coup de bec. Vous l'entendez hurler tandis qu'il tournoie vers le sol marécageux et sa monture libérée part sous d'autres cieux. Si vous possédez une arbalète, vous pouvez tenter de vous débarrasser de votre adversaire restant. Dans ce cas, vous avez le temps de tirer un carreau (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Vous devez *tester votre Habileté* : si vous réussissez votre trait vient se ficher dans le

front du cavalier et son Ptérodactyle désormais privé d'ordres s'envole au loin en emportant son cadavre. Si vous échouez, ou si vous ne souhaitez ou ne pouvez pas tirer à l'arbalète, vous devez l'affronter.

Vous allez mener le combat de la même façon que d'habitude, à la différence que c'est votre monture qui se bat et encaisse les dégâts.

#### PTÉRODACTYLE HABILITÉ 6 ENDURANCE 8

Si vous possédez le bouclier de Silur Cha, vous pouvez vous en servir de la manière habituelle pour protéger votre monture à chaque fois que celle-ci perdra un *Assaut*.

Si c'est votre Ptérodactyle qui remporte le combat, rendez-vous au [152](#).

Sinon, rendez-vous au [219](#).



**186** *Deux Hommes-Lézards montés sur Ptérodactyles sont lancés à votre poursuite*

### 187

Vous continuez de vous enfoncer dans la vase et vous en avez maintenant jusqu'à vos genoux écailleux. Vos sens sont alertés par la soudaine disparition des libellules qui virevoltaient autour de vous jusque là et l'arrêt des coassements. Le silence n'est maintenant plus troublé que par le bruit que vous faites en avançant péniblement vos jambes dans l'eau noirâtre. Une odeur pestilentielle vous assaille maintenant et vous redoublez de vigilance. Vous observez attentivement la surface de l'eau et les roseaux qui vous entourent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [393](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [244](#).

Vous ouvrez la porte et vous retrouvez dans une petite pièce faiblement éclairée et dénuée du moindre meuble. La seule particularité est la présence de deux niches situées dans le mur opposé à la porte par laquelle vous êtes entré. Un anneau d'or serti d'une émeraude se trouve dans l'une d'elle et dans l'autre est disposé un talisman doré. Que souhaitez-vous faire?

Prendre l'anneau ? Rendez-vous au [73](#).

Prendre le talisman? Rendez-vous au [9](#).

Ressortir de la pièce et vous diriger vers la gauche? Rendez-vous au [268](#).

Ressortir de la pièce et vous diriger vers la droite? Rendez-vous au [143](#).

Le couloir continue en descendant et tourne sensiblement vers la droite. Il s'élargit progressivement et vous admirez des gravures peintes sur les parois représentant des scènes de la vie quotidienne. Ici vous voyez un groupe de chasseurs, là une escarmouche contre des Batrakks ou encore une mère portant son enfant. Le point commun entre toutes ces scènes est que leurs acteurs principaux sont tous des Hommes-Lézards Mutants. Plongé dans votre observation pendant votre marche, vous avez failli ne pas remarquer les deux guérites creusées de chaque côté du passage. Si vous vouliez passer inaperçu c'est raté car deux gardes en sortent

et vous font signe de vous arrêter en pointant leurs longues lances vers vous. Si vous avez le code *Pourpre*, rendez-vous au [107](#), sinon rendez-vous au [232](#).

## 190

Vous tombez la tête la première dans ce piège peut-être laissé par ceux de votre race et vous ne survivez pas à cette chute. Votre aventure se termine au fond de cette fosse au milieu des jungles de la Nuit Hurlante, bien loin du lieu supposé de la mystérieuse Kelan Cha.

## 191

Vous vous empressiez de quitter la zone de combats et les Humains les plus proches se désintéressent de vous pour se concentrer sur vos compagnons d'armes. Vous traversez en sens inverse le champ de bataille à toutes jambes, vos pas lourds soulevant des gerbes de boue et vous êtes assaillis des cris de douleurs et des bruits d'armes qui s'entrechoquent.

Vous finissez malgré tout par revenir à votre campement où vous vous arrêtez les mains sur les genoux pour reprendre votre souffle. Vous entendez alors des bruits de pas se dirigeant vers vous. Vous vous redressez et vous trouvez alors face à Seratas'Ka, drapé dans une toge pourpre, vous regardant de ses yeux surnois et encadré de deux gardes à l'allure féroce. Le Liash Cha prend la parole :

« Tu as fait preuve de lâcheté et tu n'as pas accompli ta mission, tu seras sacrifié au coucher du soleil pour calmer le courroux d'Ishtra. Gardes! Jetez-le au trou! »

Les deux gardes se saisissent fermement de vous et vous traînent jusqu'au trou en question, une fosse de plusieurs mètres de profondeur, recouverte d'une grille bien trop lourde pour être soulevée par un seul Homme-Lézard. De toutes façons vous n'arriveriez pas à escalader les parois glissantes. Vous allez donc passer vos dernières heures recroquevillé au fond de votre prison humide à attendre votre châtiment, en espérant que celui-ci permettra de contenter Ishtra.

## 192

Vous regardez avec consternation cinq des soldats de vos troupes transpercés par les flèches Humaines mais vous vous en sortez indemnes. La porte sud-est de Vymorna n'est plus maintenant qu'à quelques dizaines de mètres et votre bélier va bientôt pouvoir commencer son travail de sape. Plusieurs fois des portes ont déjà été brisées mais les défenseurs ont toujours réussi à les réparer durant la nuit une fois les assauts de votre armée repoussés. Vous espérez que cette fois sera la bonne et que vous déferlerez dans la cité pour répandre la destruction. Des ballots de paille enflammés passent au-dessus de vos têtes en direction de Vymorna. Le bombardement a commencé, les sapeurs Humains vont encore avoir beaucoup de travail aujourd'hui.

Vous entendez alors un cri de surprise d'un guerrier

placé dans les premiers rangs et vous reportez votre regard vers la porte. Celle-ci est maintenant ouverte en grand et elle laisse échapper un flot de cavaliers aux armures rutilantes, montés sur des chevaux lancés au galop et qui se dirigent droit vers le bélier!

La cavalerie de Vymorna effectue rarement de telles sorties et vous n'aviez pas encore eu l'occasion de les affronter directement par vous-même.

Allez-vous :

Vous interposer devant le bélier avec le gros des troupes? Rendez-vous au [339](#).

Charger en compagnie du Styracosure vers le flanc des cavaliers? Rendez-vous au [103](#).

Rester en retrait à quelques mètres derrière le bélier et évaluer la situation? Rendez-vous au [28](#).

## 193

Vous continuez à errer dans les rues de Silur Cha pendant plusieurs jours mais vous n'arrivez pas à collecter le moindre renseignement sur la mystérieuse Kelan Cha. Votre laissez-passer à Silur Cha finit par expirer et vous quittez la capitale afin d'éviter de vous faire arrêter et de subir un sinistre châtement de la part des Liash Cha de la cité. Vous vous aventurez vers le sud-est dans la direction approximative de Kelan Cha d'après vos souvenirs mais vous allez passer plusieurs mois à la chercher en vain jusqu'à l'épuisement de vos dernières économies.

La mort dans l'âme vous n'avez plus d'autre choix

que de réintégrer l'armée de l'empire. Votre crime a depuis longtemps été oublié après l'échec des recherches pour vous retrouver et vous êtes rapidement renvoyé sur le front de Vymorna où vous constatez que les choses n'ont guère changé depuis la mort du roi Alexandros II de votre main. Le quotidien des batailles sanglantes vient vite reprendre le dessus sur vos lointains espoirs d'une vie meilleure. Votre vie continue mais votre aventure s'achève ici.

## 194

Vous marchez le long des chariots pendant que les autres Hommes-Lézards dorment à même la terre et vous scrutez la forêt environnante à l'affût du moindre bruit suspect. De temps en temps vous repérez des yeux rouges, ou entendez un hurlement lointain d'une créature inconnue, mais votre tour de garde se déroule sans soucis et vous finissez par être relevé, soulagé de pouvoir aller vous reposer. Vous vous adossez contre un tronc d'arbre près d'un autre garde, tout en gardant la main sur votre cimeterre. Vous regardez les quelques étoiles au-dessus de la piste et vous finissez par vous endormir. Le lendemain à l'aube, le chef vous secoue vigoureusement et ordonne de reprendre la route après avoir mangé les rations qu'il vous a distribuées (vous récupérez jusqu'à 5 points d'ENDURANCE pour la nuit de sommeil et le repas). Vous vous installez sur le chariot et le convoi reprend son dangereux voyage. Rendez-vous au [377](#).

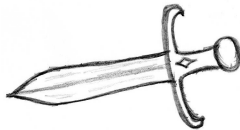


Les longues planches de bois disposées à la hâte, après que la dernière pierre de catapulte est venue détruire la précédente cuisine, n'ont pas été déblayées hier soir et les restants de ragoût de rats baignent dans les écuelles abandonnées sur place. Vous vous approchez et vous entendez des ronflements sonores. Zirfus est vautré sous une des planches et profite de la réunion organisée par votre capitaine pour faire un somme plus long que de coutume.

Vous savez qu'il garde les meilleurs ingrédients dans les tonneaux qui soutiennent les tables improvisées.

Si vous voulez essayer de dégager un de ces tonneaux discrètement pour prendre quelques provisions, rendez-vous au [281](#)

Si vous préférez laisser l'irascible Zirfus à son sommeil et rejoindre votre capitaine, rendez-vous au [181](#).



Le Ptérodactyle se pose en douceur sur le rocher le plus élevé de cet îlot pierreux qui émerge des

marécages tel un iceberg au milieu de l'océan. Vous repérez une cavité qui sera parfaite pour vous abriter pour la nuit et vous profitez des dernières lueurs du soleil pour chasser quelques grenouilles et serpents. Vous consommez une partie de votre gibier en mordant à pleines dents dans la chair crue, des mets de bien meilleure qualité comparés à ce que Zirfus vous servait. Vous faites également quelques provisions que vous placez dans la besace accrochée à la selle de votre monture (Ajoutez 2 Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*), ravie de profiter également d'une part du butin de votre chasse (son Endurance revient à son *Total de Départ*). Vous vous installez du plus confortablement que vous le pouvez dans le renforcement rocheux et vous vous endormez rapidement, entouré des bruits de la faune nocturne peuplant les marais de Silur Cha qui vous ont vu grandir.

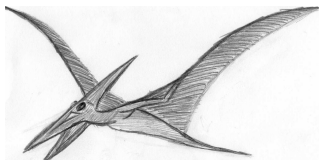
Vous vous réveillez au petit matin avec les premières lueurs du soleil, qui semble vouloir se montrer plus présent que la veille. Vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour ce repas et cette nuit de sommeil réparatrice. Vous enfourchez le reptile volant, qui vous accueille d'un claquement de bec, et vous prenez de la hauteur en direction du sud-est. Après une heure de vol sans histoire, vous apercevez un peu plus loin sur votre gauche une étendue d'eau à laquelle vous pourriez remplir votre gourde trouvée dans la besace de votre monture (rendez-vous au [326](#)) à moins que vous ne soyez attiré par une ouverture dans le flanc d'une petite colline (rendez-vous au [270](#)). Vous pouvez également

poursuivre votre vol vers Jaraban Ma (rendez-vous au [325](#)).

## 197

Vous survolez les marais pendant toute la matinée sous un soleil radieux et vous regardez les prairies humides et les zones de tourbières sous un angle nouveau pour vous. Une faune incroyablement variée y évolue et les villages d'Hommes-Lézards succèdent aux campements de Battraks et de Cocomocoas. Vous arrivez finalement à hauteur de la lisière des jungles de la Nuit Hurlante et une vaste zone d'arbres à la canopée touffue et aux troncs élancés s'étend devant vos yeux, une monotonie juste rompue par la Vymorn qui serpente en son sein. Vous faites descendre votre monture afin de survoler la cime des arbres et de repérer plus facilement un comptoir de chasseurs.

Après une demi-heure de vol vous repérez deux endroits potentiellement intéressants pour commencer vos recherches. Voulez-vous atterrir au milieu d'un petit cercle de huttes de bois situé au bord d'un affluent de la Vymorn (rendez-vous au [26](#))? Ou dans une zone où les arbres sont plus espacés et présentent des cabanes dans leurs branches, ressemblant fort à un village d'Hommes-Lézards (rendez-vous au [221](#))?



## 198

Vous prenez votre élan et sautez par-dessus les eaux sombres. *Testez votre Habileté* trois fois. Si vous échouez au premier test, rendez-vous au [324](#). Si vous échouez au second, rendez-vous au [288](#). Si vous échouez au troisième, rendez-vous au [385](#). Si vous réussissez les trois tests, rendez-vous au [259](#).

## 199

Vous poussez le cuir de peaux d'Humains qui masque l'intérieur de la hutte et vous y pénétrez pour annoncer votre réussite. Seratas'Ka se tient derrière son établi, face à l'officier aux écailles pâles que vous avez vu plus tôt. Celui-ci venait justement de raconter votre exploit. Le Liash Cha prend alors la parole :

« Tu as lavé l'honneur des troupes de choc, guerrier, malgré l'infériorité évidente due à ton sang impur. Tu seras donc une offrande de choix pour Ishtra, il devrait nous donner ses faveurs pour accompagner les Mutants qui vous remplaceront afin d'obtenir une victoire rapide sur ces maudits Humains! » déclare-t-il.

Vous êtes secoué par ses paroles et vous vous tournez vers l'officier, en quête d'un soutien, mais sa réponse n'est pas celle que vous attendiez :

« Comme je l'ai dit tu devais tuer l'un des monarques pour sauver l'honneur de ta troupe, ce que tu as fait. En revanche Seratas'Ka a toute liberté de choisir de la manière d'utiliser cet acte glorieux! » dit-il en esquissant un sourire malsain.

Vous êtes abasourdi, vous saviez que la vie d'un Mutant ne pesait pas lourd, mais vous espériez gagner le droit de continuer de vous battre au sein de l'armée du Haut-Roi après avoir tué Alexandros II. Si vous avez le code *Eden*, rendez-vous au [376](#), sinon rendez-vous au [77](#).

## 200

Vous suivez les énormes empreintes de pattes et vous pouvez voir la trace laissée par les griffes lorsqu'elles s'enfoncent dans le sol. Plus vous avancez, plus vous constatez les dégâts causés par la bête : des branches arrachées, des arbrisseaux couchés et même une carcasse de cerf en grande partie dévorée qui n'attend plus que d'être nettoyée par des charognards. La piste débouche enfin sur une clairière bordée d'un côté par une paroi rocheuse et par la forêt pour le reste.

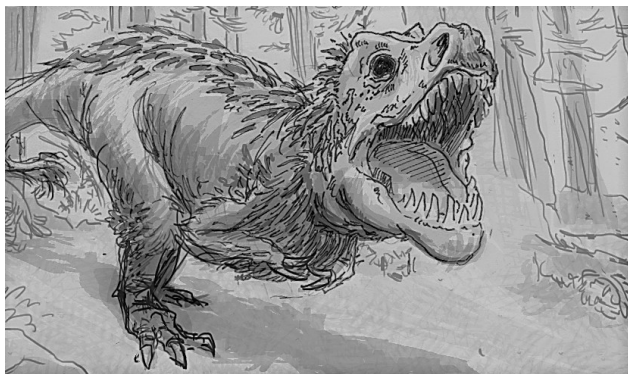
Vous voyez alors l'objet de votre traque, un énorme lézard se tenant debout sur ses deux massifs membres postérieurs, qui semblent démesurés comparés à ses pattes avant atrophiées. Néanmoins vous êtes convaincu que ses griffes pourraient tout

de même vous infliger de cruelles blessures. Le Monstre des Abîmes fait près de dix mètres de haut et tourne sa gueule garnie de dents tranchantes vers vous lorsque vous écrasez une branche par inadvertance. La créature met quelques secondes à réagir puis vous charge, faisant trembler le sol à chacun de ses pas pesants. Notez que l'Endurance du Monstre des Abîmes est de 15. Si à un moment donné au cours des prochains paragraphes, ce score tombe à zéro, rendez-vous immédiatement au [399](#) si vous suivez les épreuves pour devenir Gardien Vigilant ou au [400](#) si vous suivez les épreuves pour être un Chasseur (notez ces références sur votre *Feuille d'Aventure* car elles ne vous seront pas rappelées). Si c'est votre Endurance qui tombe à zéro, vous échouez à votre dernière épreuve et votre aventure prend fin. Si vous souhaitez :

Esquiver la charge en effectuant une roulade sur le côté, rendez-vous au [351](#).

Lui faire face, l'arme à la main, rendez-vous au [371](#).

Lui jeter un Globe d'Aveuglement si vous en possédez un, rendez-vous au [168](#).



*200 La créature vous charge, faisant trembler le sol à chacun de ses pas pesants.*

## 201

Les membres du Conseil se regardent d'un air résigné lorsque vous leur annoncez que vous n'avez trouvé aucun de ces Talismans. L'aîné fait alors un signe de tête aux Gardiens Vigilants toujours placés derrière vous et deux lances viennent se ficher dans votre dos. La douleur est intense mais un voile noir vient vite y mettre un terme. Votre aventure se termine devant le Conseil de Kelan Cha qui ne vous a pas jugé suffisamment apte à intégrer la communauté.

## 202

Le plancher comme le reste de l'habitation est vétuste et le bois est rongé par l'humidité mais encore suffisamment solide pour supporter votre poids. Vous vous installez du plus confortablement

que vous le pouvez dans un coin de l'unique pièce et vous vous endormez rapidement, entouré des bruits de la faune nocturne peuplant les marais de Silur Cha qui vous ont vu grandir. Vous êtes réveillé au petit matin lorsque les premières lueurs du soleil parviennent jusqu'à vous. Vous récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE pour cette nuit de sommeil réparatrice.

Avant de repartir, vous chassez quelques grenouilles et serpents dont vous faites votre repas et votre monture en profite également (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE et le Ptérodactyle retrouve son Total d'ENDURANCE de Départ). Vous prenez suffisamment de nourriture pour vous constituer quelques provisions (Ajoutez 2 Repas à votre *Feuille d'Aventure*). Vous enfourchez ensuite le reptile volant qui vous accueille d'un claquement de bec et vous prenez de la hauteur en direction du sud-est. Après une heure de vol sans histoire, vous apercevez un peu plus loin sur votre gauche une étendue d'eau à laquelle vous pourriez remplir votre gourde trouvée dans la besace de votre monture (rendez-vous au [326](#)) à moins que vous ne soyez attiré par une ouverture dans le flanc d'une petite colline (rendez-vous au [270](#)). Vous pouvez également poursuivre votre vol vers Jaraban Ma (rendez-vous au [325](#)).

## 203

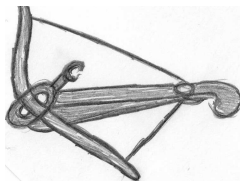
Le Ptéranodon finit par prendre la fuite, fatigué de votre résistance et le reptile volant s'enfuit vers l'intérieur des marais, en quête d'une proie moins



bien protégée. Les marins, deux jeunes adultes, vous remercient et acceptent de vous emmener à leur village un peu plus loin au sud. La petite embarcation est poussée par la brise et également par la force des Hommes-Lézards qui n'hésitent pas à se servir de rames pour rentrer plus vite à bon port. Vous apercevez le village de pêcheurs quelques instants plus tard, un ensemble de huttes sur pilotis construites à la jonction des marais et de l'océan. Une demi-douzaine d'embarcations sont amarrées et vous supposez que de nombreuses autres sont parties en quête de poissons. Vous accostez et montez tous trois sur un ponton fait d'épais rondins de bois reliés entre eux par des cordes. Les deux jeunes marins vous expliquent que depuis plusieurs jours le Ptéranodon pille une partie du produit de leur pêche et qu'il ne devrait plus les importuner pendant quelques temps grâce à vous. Vous leur demandez si vous pourriez vous engager comme garde du corps sur le prochain navire en partance pour Silur Cha et ceux-ci vous répondent qu'ils vous recommanderont auprès du chef de village.

Vous les suivez jusqu'à son bureau, une cabane en rondins située près des quais et vous vous retrouvez face à leur chef, un Homme-Lézard du nom de Dracol'c, un vieux loup de mer qui se présente comme ancien capitaine des convois de ravitaillement de l'Île de Feu. Il a obtenu un poste plus tranquille pour ses vieux jours et dirige depuis trois ans cet avant-poste de pêcheurs qui fait partie d'un réseau d'approvisionnement pour la capitale et d'autres villes de l'Empire. Vous êtes soulagé qu'il ne vous mette pas aux arrêts, visiblement l'alerte

concernant votre crime n'est pas parvenue jusqu'ici. Bien que vous soyez Mutant, il est reconnaissant de l'aide que vous leur avez apportée et il consent à vous engager comme garde sur la prochaine caravane fluviale qui partira dans deux heures. Vous le remerciez, trop heureux de la tournure prise par les événements (vous gagnez 1 point de CHANCE) et vous obtenez même une nouvelle armure similaire à celle des gardes fluviaux, qui sera moins reconnaissable que celle que vous portez. Vous rejoignez votre nouvelle affectation, un navire allongé doté de deux mâts aux voiles triangulaires. Rendez-vous au [375](#).



## 204

Le convoi chemine doucement sur la piste de terre qui sépare l'épaisse jungle en deux. L'après-midi touche à sa fin et vous vous demandez si vous serez sorti de la forêt luxuriante avant la tombée de la nuit ou si vous serez obligé de trouver un endroit pour dormir. C'est alors que les Lézards Géants qui tirent les chariots commencent à avoir un comportement étrange. Ils semblent extrêmement nerveux et refusent obstinément d'avancer plus loin. Vous

sentez alors le sol trembler à intervalles réguliers. Ces vibrations de plus en plus fortes sont bientôt suivies par des craquements de branches. Soudain une énorme tête de lézard aux dents acérées émerge d'entre les arbres et vient emporter dans sa gueule le garde qui était assis à vos côtés. Le malheureux n'a même pas eu le temps de hurler et le monstre n'en a fait qu'une bouchée. Il sort alors du couvert des feuillages et s'en prend maintenant à un Lézard Géant affolé qui se débat pour se détacher de son attelage.

Vous pouvez voir avec horreur ce qui vous attaque, un dinosaure de six mètres de haut et de près de quinze mètres de long, ses pattes avant atrophiées sont en total contraste avec sa gueule redoutable aux crocs longs comme des poignards. Le Lézard Géant est décapité d'un coup de ses puissantes mâchoires tandis que les gardes encerclent l'assaillant et tentent de le neutraliser. Vous les rejoignez pour tenter de vaincre le Tyrannosaure. Vous bénéficiez d'un bonus de 6 points à la *Force d'Attaque* pour ce combat en raison du surnombre et de l'aide apportée par les autres Hommes-Lézards. À chaque fois que vous perdez un *Assaut*, lancez un dé, si vous obtenez :

1, 2 ou 3 : un garde est tué sur le coup et le bonus de *Force d'Attaque* diminue de 1 pour les *Assauts* suivants.

4 ou 5 : vous subissez une blessure mineure, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

6 : les crocs du Tyrannosaure s'enfoncent cruellement dans votre chair, vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Si le bonus de 6 points de *Force d'Attaque* tombe à zéro, les gardes survivants courent se cacher derrière les chariots et vous devez finir le combat seul, vous perdrez alors 4 points d'ENDURANCE à chaque *Assaut*.

TYRANNOSAURE HABILITÉ 15  
ENDURANCE 18

Si l'Endurance de ce carnassier tombe à 4 ou moins au cours du combat, il s'enfuit dans la jungle en écrasant tout ce qui se présente sur son passage. Après cette rencontre meurtrière, les survivants répartissent le chargement du chariot qui a fait l'objet de l'attaque du monstre dans les autres et le convoi reprend sa route. Rendez-vous au [36](#).



205

Vous posez un pied sur la première dalle de pierre qui s'enfonce de quelques centimètres dans le sol. Après avoir marqué une pause, vous continuez à avancer et le piège que vous redoutez ne manque pas de se déclencher. En effet une nuée de fléchettes vole en travers de la galerie souterraine et un certain nombre vient se ficher au travers de vos écailles.

Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous perdez. Si vous avez un bouclier, vous pouvez diviser ce résultat par deux (arrondi à l'inférieur) car vous avez eu le réflexe de le brandir pour vous protéger.

Vous maudissez les habitants de ces lieux pour les multiples précautions prises contre les intrus et vous continuez en espérant ne pas rencontrer d'autres surprises de ce genre. Vous évitez soigneusement les dalles restantes et quelques mètres plus loin vous parvenez finalement à un couloir plus vaste éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Vous éteignez votre lanterne et vous êtes rassuré de voir des passages moins naturels laissant augurer que vous êtes sur la bonne voie. Un autre couloir tout aussi éclairé d'où vous parvient un lointain bruit d'écoulement d'eau se dirige vers votre droite et vous pouvez le suivre si vous le souhaitez (rendez-vous au [206](#)). Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [189](#).

## 206

Vous ne tardez pas à croiser une étrange ouverture percée dans le sol. Vous regardez à l'intérieur et tout ce que vous voyez est un boyau étroit et sombre qui s'enfonce dans les profondeurs. Vous remarquez qu'une ouverture similaire est pratiquée dans la paroi de droite et que des éboulis parsèment le sol à cet endroit. Vous préférez ne pas vous attarder ici, peu désireux de rencontrer la créature qui a foré ces boyaux. Vous reprenez votre marche pour rencontrer quelques mètres plus loin une porte en bois dans la

paroi gauche du couloir. Vous écoutez au panneau mais n'entendez aucun son, le seul bruit qui vous parvienne est un écoulement d'eau venant de plus loin dans le couloir que vous suivez. Allez-vous ouvrir la porte? Dans ce cas rendez-vous au [188](#). Ou continuer tout droit, rendez-vous au [268](#).

## 207

Vous marchez sur un chemin de terre et vous êtes bientôt entouré de peupliers dont le feuillage vous abrite partiellement des rayons du soleil. Les chants des oiseaux se font plus nombreux par ici et vous pouvez distinguer quelques traces de pas de différentes créatures par endroits. Parmi elles vous pouvez reconnaître des empreintes d'Hommes-Lézards : vous devez vous rapprocher d'un lieu d'habitations.

Effectivement, après une demi-heure de marche, vous débouchez dans une grande clairière aménagée des mains de vos semblables. Une trentaine de huttes, dont certaines plus importantes que les autres, sont disposées autour de deux grands chemins de terre qui se croisent au centre de la clairière. En périphérie se trouve un grand nombre de cages de toutes formes dont la plupart sont vides mais certaines renferment des créatures de différentes espèces : des Orques, des Gobelins des Marais et même quelques Humains. Vous voilà certainement arrivé à Jaraban Ma, l'un des villages fournisseurs d'esclaves et celui situé le plus au nord de l'Empire. Un Homme-Lézard, tenant un Gobelin des Marais au bout de sa chaîne, se dirige dans votre

direction, sans doute curieux de votre arrivée. En s'approchant son regard devient suspicieux et vous craignez que la nouvelle de votre crime ne soit parvenue jusqu'ici. Effectivement, il tire un cimeterre de son fourreau et lâche son esclave avant de vous charger.

« Tu es le Mutant des troupes de choc qui a tué le Liash Cha! Ta capture me rapportera bien plus d'or que ce Gobelin! »

Vous allez devoir vous défendre pour ne pas être livré au conseil des prêtres d'Ishtra et subir un terrible châtement.

### ESCLAVAGISTE HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

Si vous en venez à bout, vous prenez la clé des chaînes du Gobelin et le détachez en échange de son silence. Celui-ci, trop heureux de l'aubaine, détail sans même se retourner et disparaît entre les arbres bordant le village. Vous tirez le cadavre dans les fougères et vous entreprenez de lui retirer son armure de cuir et son pantalon. Votre tenue de militaire est trop voyante et c'est ce qui vous a fait repérer. Votre visage n'est pas connu mais le signalement devait décrire un militaire Mutant des troupes de choc. Rendez-vous au [329](#).

## 208

Un des rares cavaliers de Vymorna encore à cheval charge, sa lance pointée dans votre direction et le bouclier à tête de lion placé de manière à protéger son flanc gauche.

## CAVALIER    HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

Vous devez effectuer un test d'Habilité avant le premier *Assaut* pour savoir si vous avez réussi à esquiver sa charge. Si vous échouez, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [111](#).

### 209

Vous montez les marches menant au Relais du Nord et vous pénétrez dans l'Auberge. Plusieurs esclavagistes sont attablés en train de comparer leurs dernières prises et de parler des derniers taux de change pratiqués à Silur Cha. Vous préférez ne pas vous mêler de leur conversation, n'étant pas assez calé sur la question. Dans un coin de la pièce principale se tient un stand de jeu de dés tenu par un Gobelin des Marais.

Si le cœur vous en dit, vous pouvez essayer de faire fructifier vos quelques pièces d'or, dans ce cas rendez-vous au [265](#). Si vous préférez vous adresser à l'aubergiste pour prendre une chambre pour la nuit, rendez-vous au [174](#).

### 210

Vous essayez de rester le plus silencieux possible mais malheureusement vous avez réagi trop tard et la créature avait déjà détecté votre présence. Une paire de mandibules vient alors vous frapper et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous comprenez



alors que vous vous êtes retrouvé au beau milieu des excavations d'un Ver des Rocs. Menez ce combat en tenant compte de la pénalité de 2 points sur votre Habilité du fait de l'obscurité.

## VER DES ROCS HABILITÉ 7 ENDURANCE 11

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement à l'aveugle, vous essayez votre armure de la bave gluante du ver qui la souille et vous taillez suffisamment de viande dans le corps du monstre pour constituer 2 Repas. Vous avez maintenant le choix entre reprendre votre progression dans le tunnel (rendez-vous au [220](#)), ou vous faufiler dans le boyau creusé par le Ver des Rocs après avoir dégagé son corps (rendez-vous au [358](#)).

## 211

Le membre du Conseil à la gauche de l'aîné se penche soudain vers lui et lui glisse quelques mots à l'oreille. L'aîné semble réfléchir quelques instants puis reprend :

«Tarkiss nous a fait parvenir un message à propos de ton combat face au Liash Cha que nous haïssons plus que tout. Tu n'as donc pas besoin de repasser cette épreuve mais il t'en reste tout de même deux à affronter. Tu devras d'abord prouver que tu maîtrises le bouclier qui est indispensable à nos Gardiens Vigilants.»

Les membres du Conseil se lèvent et vous entraînent avec votre escorte par une porte à l'arrière du bâtiment. Vous débouchez dans une sorte de cour. Des cibles sont disposées contre le mur du fond et

vous pouvez voir également des mannequins d'entraînement. Un Gardien Vigilant est en train de frapper d'une masse d'armes l'un de ces mannequins et vous êtes impressionné par sa technique de combat. Il enchaîne les coups de masse et de bouclier à une vitesse terrifiante et vous n'observez que peu de failles dans ses mouvements. Un des deux membres du Conseil resté silencieux jusqu'alors s'adresse à lui:

«Grulos'h! Viens donc tester la maîtrise du bouclier de notre potentielle recrue!»

Si vous n'avez pas de bouclier, l'un des gardes vous tend le sien orné du fameux chêne de Kelan Cha sinon vous pouvez utiliser le vôtre. Grulos'h, un Homme-Lézard à la peau qui tire vers l'orangé et à qui il manque un doigt à chaque main, se met en position au centre de la cour. Vous vous y placez à votre tour et vous préparez à l'affronter avec votre arme habituelle. Pour ce combat un peu particulier vous avez tous les deux la même HABILITÉ fictive de 10 et une ENDURANCE fictive de 10 également. À chaque fois que votre adversaire vous touche, vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez de 4 à 6, vous parvenez à parer le coup et n'encaissez aucun dégât. Sinon vous perdez 2 points d'ENDURANCE comme habituellement mais simplement à votre ENDURANCE fictive, pas à votre total d'ENDURANCE habituel . Si vous avez eu un bouclier au cours de votre aventure, vous avez déjà pu vous familiariser avec ce moyen de défense et vous n'aurez besoin d'obtenir que de 3 à 6 pour éviter le coup. Si vous possédez le bouclier de Silur Cha il en va de même mais vous pourrez également

relancer le dé une fois si vous avez échoué à parer. Votre adversaire quant à lui parvient à mettre son bouclier en opposition sur un score de 4 à 6.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, les membres du Conseil sont satisfaits de votre prestation et vous emmènent sur les lieux de votre dernière épreuve, rendez-vous au [163](#).

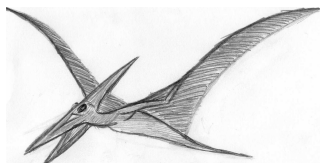
Dans le cas contraire, le dernier coup de Grulos'h vous fait trébucher et vous vous effondrez sur le sol rugueux de la cour. Les dernières choses que vous voyez sont la myriade de champignons luminescents loin au-dessus de vous et la masse d'armes de Grulos'h se rapprocher de votre visage avant de l'écraser. Votre aventure se termine ici.

## 212

En chemin vous discutez avec vos compagnons d'infortune qui, même s'ils se disent honorés d'avoir été choisis pour former cet escadron doté d'une mission si importante, doutent de pouvoir l'accomplir à bien. Mais ils préféreraient mourir au combat que de tomber sous le poignard de ce sadique de Seratas'Ka.

Ce détour par l'Ouest vous fait passer à proximité de l'embouchure du fleuve Vymorn et c'est une vue de désolation qui s'offre à vous. Des épaves se mêlant à des embarcations en flammes détruites par votre artillerie flottent sur une eau pourpre colorée par le sang des nombreux cadavres qui reposent sur les rives. Par chance les combats se sont déplacés vers le centre de la cité et plus à l'Est laissant votre route

dégagée. Vous gagnez 1 point de Chance. Rendez-vous au [171](#).



## 213

Vous ressortez de cet hôtel hors de prix en maugréant et vous reprenez votre marche dans les rues sombres de Silur Cha. Vous passez finalement devant une ruelle encombrée de tonneaux. Vous vous installez du mieux que vous pouvez derrière ceux-ci à l'abri des regards et vous somez rapidement dans un sommeil agité malgré l'inconfort. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous ressentez une violente douleur et vous vous réveillez face à face avec un Coupe-Jarret qui tient la poignée d'une dague fichée dans votre poitrine (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Si vous obtenez de 3 à 6, le Coupe-Jarret se cogne dans un tonneau et vous réveille avant qu'il n'ait eu le temps de vous porter un coup. Quel que soit le résultat vous devez affronter votre agresseur.

**COUPE-JARRET HABILITÉ 8 ENDURANCE 8**

Si vous êtes vainqueur, vous prenez les 2 pièces d'or qu'il possédait et vous rendormez difficilement. Rendez-vous au [236](#).

## 214

La piste serpente entre de grandes zones d'eau saumâtre dont la monotonie est parfois troublée par un monticule de terre émergeant à sa surface. Après une heure de marche, votre regard est attiré par un coffre en bois sur l'un de ces tertres. Celui-ci est assez éloigné de la piste et vous ne voyez que deux solutions pour l'atteindre. Sauter de monticule en monticule (rendez-vous au [198](#)) ou nager jusqu'au coffre (rendez-vous au [324](#)). Vous pouvez aussi continuer votre route sans essayer de voir ce qu'il peut contenir, dans ce cas rendez-vous au [3](#).

## 215

La lance poursuit sa course dans le vide et disparaît derrière la muraille avec votre dernier espoir. Un cri dans votre dos vous fait revenir à vous. C'est Hoatol'c qui a succombé aux coups d'un garde de la cité qui tentait de vous empêcher de tuer sa reine. Vous lui tranchez la gorge d'un coup net et le sang s'écoule à flots sur les pavés. Bientôt vous êtes submergé par le nombre de vos adversaires et vous ne pouvez vous empêcher de penser que vous allez subir une mort plus honorable que celle d'être sacrifié sur l'autel de votre Liash Cha. Vous allez partager le destin de la plupart des Mutants en mourant au combat.

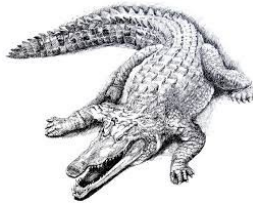
## 216

Le boomerang vient trancher nettement la corde et vous faites bien attention de l'attraper par l'une des

extrémités en bois lorsqu'il vous revient. Le cadavre tombe lourdement au sol et vous vous dirigez au pas de course vers lui. Vous remarquez à l'atrophie du bras gauche du soldat à l'armure pourpre qu'il s'agissait d'un Mutant. Vous fouillez les poches du cadavre et trouvez un talisman doré qui ne doit pas valoir grand chose. Vous pouvez choisir de l'emporter et dans ce cas l'ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Vous reprenez votre marche dans le bosquet en faisant attention où vous mettez les pieds au cas où d'autres pièges seraient dissimulés. Rendez-vous au [3](#).

## 217

Vous vous éloignez de la zone de chasse des Harpies et vous poursuivez votre survol de la côte à la recherche d'un port de pêche. Vous ne parvenez pas à en trouver, sûrement car la présence des ports Humains est encore trop proche à ces endroits et vous en déduisez que vous allez devoir descendre plus au sud pour en trouver un. En attendant, vous devez vous reposer car la fatigue commence à se faire sentir et le soleil décline. Vous vous mettez donc en quête d'un endroit pour passer la nuit. Vous repérez deux sites potentiels, une petite crique rocailleuse (rendez-vous au [314](#) pour vous y rendre) ou une clairière entourée de fougères dans une zone plus sèche du marécage (rendez-vous au [51](#)).



## 218

Pas d'erreur possible, il s'agit bien du chêne représenté sur votre carte. Il est énorme et son sommet dépasse même la colline alors qu'il n'est situé qu'à mi-hauteur de son flanc. Vous vous rapprochez de l'arbre et inspectez les alentours à la recherche d'une grotte dissimulée ou d'une trappe. Finalement, après de longues minutes de recherches infructueuses, vous repérez l'encadrement d'une petite porte dans le tronc. Vous appuyez sur le panneau qui produit un cliquetis avant de pivoter et de vous laisser le passage vers un tunnel s'enfonçant dans les profondeurs obscures. Si vous disposez d'une lanterne, c'est le moment de vous en servir. Rendez-vous au [321](#). Sinon vous n'avez d'autre choix que d'avancer à tâtons dans le noir et vous devrez réduire votre HABILITÉ de 2 points tout le temps où vous évoluerez dans l'obscurité. Rendez-vous au [117](#).



*218 Pas d'erreur possible, il s'agit bien du chêne représenté sur votre carte.*

## 219

Votre monture subit une dernière blessure qui lui sera certainement fatale et elle tombe en flèche vers le sol. Vous tentez désespérément de faire appel à ses dernières forces pour qu'elle se redresse avant de s'écraser en tirant sur ses rênes. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Malchanceux, vous n'y parvenez pas et vous mourez sur le coup, les os brisés. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à amortir sa chute et le Ptérodactyle vient s'embourber dans la vase du marais. La créature s'enfonce rapidement et vous détachez prestement la besace de sa selle avant qu'elle ne sombre complètement. Vous avancez



péniblement jusqu'à une rive un peu plus sèche d'où vous constatez que votre adversaire a fait demi-tour, sans doute persuadé que vous n'avez pas pu survivre à une telle chute. En reportant votre regard vers la zone où votre monture a sombré, vous constatez que la vase est infestée de Sangsues Géantes et vous êtes bienheureux d'avoir le sang froid sinon vous auriez constitué un merveilleux repas pour ces créatures répugnantes.

Vous reprenez votre marche vers le sud, maudissant le sort de vous faire poursuivre à pied. Vous essayez de rester tant que possible sur les rares pistes sèches en vous dirigeant vers le sud-est et vous arrivez à un embranchement. Une piste bordée de roseaux semble s'enfoncer plus profondément dans le marais (rendez-vous au [148](#) pour l'emprunter) alors qu'une autre s'élargit légèrement (rendez-vous au [74](#) si vous la suivez).

## 220

Vous marchez ainsi pendant quelques temps avant que la galerie ne bifurque sur la droite. Par chance, vous avancez suffisamment lentement dans l'obscurité pour détecter à temps un escalier. Vous pouvez ainsi le descendre sans encombre. Le tunnel se poursuit en pente légèrement descendante et vous vous demandez jusqu'où il va vous mener lorsque votre pied gauche rencontre une dalle de pierre qui s'enfonce de quelques centimètres. Après avoir marqué une pause, vous continuez à avancer et le piège que vous redoutez ne manque pas de se déclencher. En effet une nuée de fléchettes vole en

travers de la galerie souterraine et un certain nombre vient se ficher au travers de vos écailles. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous perdez. Si vous avez un bouclier, vous pouvez diviser ce résultat par deux (arrondi à l'inférieur) car vous avez eu le réflexe de le brandir pour vous protéger.

Vous maudissez les habitants de ces lieux pour les multiples précautions prises contre les intrus et vous continuez en espérant ne pas rencontrer d'autres surprises de ce genre. Votre soulagement est grand d'apercevoir enfin une lueur au loin. Vous parvenez finalement à un couloir plus vaste éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Un autre couloir tout aussi éclairé d'où vous parvient un lointain bruit d'écoulement d'eau se dirige vers votre droite et vous pouvez le suivre si vous le souhaitez (rendez-vous au [206](#)). Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [189](#). Quel que soit votre choix vous n'aurez maintenant plus à subir la pénalité des 2 points d'HABILETÉ car vous n'évoluez plus dans la pénombre.

## 221

Vous descendez au milieu des solides cabanes montées sur des plates-formes de bois reliées entre elles par des passerelles. Le village est élaboré et a dû demander de nombreuses années pour arriver à son état actuel. Cependant quelque chose cloche ici, aucun son provenant d'animaux ne vous parvient et vous ne voyez pas trace des villageois. Vous vous posez néanmoins au sol et vous observez les

branches et les constructions à la recherche d'un signe de vie. Vous auriez juré avoir vu une paire d'yeux rouges, puis la seconde d'après plus rien. Allez-vous repartir sans plus attendre ? Rendez-vous au [228](#). Ou escalader une échelle de corde qui pend le long de l'arbre le plus proche? Rendez-vous au [254](#).



*221 Vous descendez au milieu des solides cabanes montées sur des plates-formes de bois.*

## 222

Vous regardez votre bourse, désespérément plate, et vous vous éloignez du cocher en vous demandant comment vous allez pouvoir rassembler cette somme avant le départ de la diligence. Vous observez la

place sur pilotis entourée de bâtiments de bois, bien moins impressionnants que ceux du centre de Silur Cha, et évaluez la situation. Vous repérez un voyageur qui vient d'acheter un billet au cocher s'éloigner de quelques pas pour discuter avec une Femme-Lézard portant une longue robe jaune. Un peu plus loin vous apercevez un marchand occupé à faire des allers-retours entre un chariot et son magasin pour décharger les marchandises qu'il contient. Qu'allez-vous faire?

Tenter de dérober discrètement le billet du voyageur pendant qu'il est absorbé par sa discussion? Rendez-vous au [38](#).

Vous glisser subrepticement dans le magasin pendant que le marchand est occupé pour y dérober son or? Rendez-vous au [173](#).

## 223

La pâle imitation de l'Homme-Lézard retombe en une flaque de vase à votre dernier coup. Vous remarquez alors les lanières d'un sac à dos qui dépasse de la fange sur lesquelles vous tirez pour le dégager. À l'intérieur vous trouvez un rouleau de corde et des provisions depuis longtemps avariées (ajoutez la corde à votre *Feuille d'Aventure*). Ce sac devait appartenir à une victime du Spectre Fangeux venue se désaltérer tout comme vous. Vous montez sur le Ptérodactyle rendu nerveux par la sinistre voix de votre agresseur et vous reprenez votre vol vers Jaraban Ma sans faire de nouveau détour. Rendez-vous au [325](#).



## 224

Vous ouvrez le plus silencieusement possible la cage du Gobelin des Marais et celui-ci vous remercie comme convenu en vous donnant une petite carte chiffonnée. Au matin, vous profitez de la lueur du jour pour examiner plus attentivement la carte et vous vous rendez compte qu'il ne s'agit que d'un plan peu détaillé des marais et qu'il n'indique rien d'importance. Vous maudissez la créature de vous avoir berné ainsi. vous réveillez toute la troupe et vous ne tardez pas à vous faire sermonner par le chef lorsqu'il s'aperçoit de l'absence d'un esclave. Vous prétextez que vous ne l'avez pas vu partir et qu'il devait posséder une sorte de passe-partout. Notez que vous serez amputé de 2 pièces d'or sur votre salaire à votre arrivée à Silur Cha en dédommagement. Heureusement qu'il ne s'agissait que d'un Gobelin ! Vous vous affairez ensuite pour les préparatifs de départ. Le convoi se met en route sous un ciel chargé et vous ne tardez pas à croiser une caravane qui fait le chemin en sens inverse à vide. Les deux chefs s'arrêtent quelques instants pour discuter des derniers taux de change des

esclaves puis reprennent chacun leur route. Rendez-vous au [382](#).

## 225

Le marchand parvient à se dégager d'un coup de coude bien placé et se précipite dans la rue où il ne tarde pas à trouver une patrouille de gardes. Il est trop tard pour vous enfuir maintenant et vous allez passer les quelques jours qui vous restent à être torturé dans les geôles du palais impérial pour donner l'emplacement de Kelan Cha, que, ironie du sort, vous ne connaissez même pas.

## 226

La progression est rendue difficile par la végétation dense et l'atmosphère gorgée d'humidité. Le soleil décline au moment où les arbres commencent à s'éclaircir. Vous apercevez les cabanes dans les branches mais ne voyez aucun signe de vie. Le village est extrêmement bien aménagé et vous comprenez mieux l'attachement des villageois à leur habitat qui n'a rien de comparable aux huttes sommaires en bord de rivière. Vous vous glissez dans le village en demandant à vos compagnons de se cacher le plus possible derrière les troncs d'arbre. Les guerriers suivent vos ordres du mieux qu'ils le peuvent en se déplaçant furtivement parmi les ombres grandissantes dues au coucher du soleil.

Quelque chose ne va pas... Le silence... Vous n'entendez plus aucun cri d'animal après avoir subi cet enchevêtrement de sons en parcourant la jungle, il n'y a plus que le silence. Vous levez les yeux pour

scruter les plates-formes arboricoles mais vous ne voyez rien. Soudain un cri étouffé retentit. Un de vos compagnons s'écroule à quelques pas de vous, la gorge tranchée. Vous avez juste le temps de distinguer une vague forme disparaître dans un buisson. Vous levez de nouveau les yeux et là vous les voyez, une pluie de silhouettes sombres se laissant tomber des plates-formes et des branches en planant. Vous avez le temps de voir leurs petits yeux rubis et pour certaines, leurs armes affûtées, des feuilles d'Arbre-Lame, réputées pour être coupantes comme des rasoirs.

Les spectres qui ont chassé les Hommes-Lézards sont en fait une tribu de Singes Spectraux et maintenant que vous pénétrez sur leur territoire, ils comptent bien vous le faire payer. Vous attendez de pied ferme que la silhouette la plus proche se pose et vous ressentez une douleur aiguë non loin de votre crête dorsale (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Un Singe Spectral s'était glissé derrière vous pour vous surprendre.

#### SINGE SPECTRAL HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, un rapide coup d'œil vous permet de constater que le combat fait rage et que l'issue en est incertaine. Le Singe Spectral qui planait vers vous est maintenant presque à portée. Si vous avez une arbalète, vous pouvez tirer un carreau et vous le tuerez sur le coup car il est trop près pour que vous puissiez rater votre cible (dans ce cas rayez un carreau de votre *Feuille d'Aventure*). Sinon vous devez l'affronter au corps à corps dès qu'il a touché le sol.

## SINGE SPECTRAL HABILITÉ 7 ENDURANCE 5

Si vous l'emportez contre ce nouvel adversaire, rendez-vous au [102](#).



*226 Vous apercevez les cabanes dans les branches mais ne voyez aucun signe de vie.*

### 227

Vous entendez soudain un fracas venant de l'arrière du convoi. Le chef fait signe de s'arrêter et s'adresse à vous :

« Toi le Mutant, vas-voir ce qu'il se passe, les autres sécurisez le reste des chariots! »

Vous descendez et rejoignez la queue de la file. Vous voyez alors une des cages fracassée à terre. Il semble qu'un esclave ait réussi à la faire chuter pour s'évader. Vous vous retournez juste à temps pour le voir avant qu'il ne vous frappe. Il s'agit d'un Troll



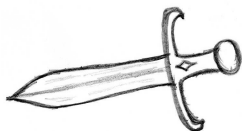
Sauvage qui voulait vous assommer avec un barreau brisé de sa prison!

#### TROLL SAUVAGE HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

Si vous faites baisser son Endurance à 1, vous l'assomez et le chef vient le ligoter solidement pour qu'il puisse continuer le trajet pour être revendu. Si vous le tuez, notez que vous perdrez 2 pièces d'or sur votre salaire une fois arrivé à Silur Cha pour avoir gâché cette belle prise. Une fois le Troll neutralisé d'une manière ou d'une autre, vous reprenez votre route et la brume finit par se dissiper pour dévoiler un paysage plat de roseaux et de tourbières de chaque côté de la route. Rendez-vous au [137](#).

### 228

Vous donnez un coup de talon à votre Ptérodactyle pour qu'il reprenne son envol le plus vite possible, ne pouvant chasser un mauvais pressentiment sur cet endroit sinistre. Pendant votre ascension, vous voyez plusieurs autres paires d'yeux couleur rubis vous observer de la pénombre des branchages ou de derrière les fenêtres des cabanes et vous êtes persuadé d'avoir bien fait de partir d'ici. Vous gagnez 1 point de CHANCE. En vous éloignant de cet étrange village arboricole, vous vous demandez où mener votre monture dorénavant. Allez-vous vous diriger droit vers l'est (rendez-vous au [136](#)) ou vers le sud-est (rendez-vous au [47](#))?



## 229

Vous filez à grandes enjambées vers le piège et longez son rebord lorsque vous arrivez à sa hauteur. Vous vous arrêtez après l'avoir dépassé et attendez de pied ferme la créature en espérant qu'elle pose ses pattes au bon endroit. Vous avez vu juste et elle s'enfonce au moment où l'une de ses pattes traverse le tas de branchages. Vous constatez avec horreur que vous aviez surestimé la taille de la fosse et le corps monstrueux bascule en avant et s'apprête à vous écraser! *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [12](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [13](#).

## 230

Vous franchissez d'un bond la distance qui vous sépare du corps massif de la créature et vous profitez de sa détresse pour planter profondément votre arme dans son corps. Le Monstre des Abîmes perd 4 Points d'ENDURANCE. Vous avez juste le temps de retirer votre arme avant qu'elle ne vous projette au loin d'un violent coup de gueule (vous perdez 2 Points d'ENDURANCE). Plusieurs options s'offrent maintenant à vous :

Vous cacher derrière un arbre pour tenter de surprendre ensuite la bête, rendez-vous au [262](#).

Essayer de l'attirer dans un piège grossièrement dissimulé sous des branchages, rendez-vous au [229](#).

Attendre son assaut et effectuer une roulade pour vous placer sous son ventre et frapper à cet endroit, rendez-vous au [296](#).

## 231

Les traces de la présence impériale se font de plus en plus présentes, les villages fortifiés et les fermes se succèdent, la piste de terre est devenue route et la circulation plus fréquente. Les marécages sont toujours là mais il est plus rare de voir des bêtes sauvages aux environs. Le temps s'est subitement dégradé et la pluie ruisselle sur vos écailles. Vous arrivez finalement en vue de l'impressionnante tour palatiale du Haut-Roi, le Luk Ten Cha, le bâtiment le plus élevé de la capitale, à tel point que son sommet est perdu dans la brume. Vous ne tardez pas à apercevoir le dédale de constructions qui s'étend autour de cette tour et votre route en rejoint une myriade d'autres qui convergent vers un axe principal s'enfonçant dans l'impressionnante cité. De nombreux véhicules transportant des marchandises de toutes sortes vont et viennent et c'est une belle démonstration de la puissance de l'Empire. Votre convoi finit par se stopper dans une zone de déchargement où le chef vient vous remettre votre salaire. Calculez maintenant le pécule obtenu de la manière suivante :

salaire de base : 10 pièces d'or

ajoutez la somme correspondante à la bête chassée :

Bhorket : 5 pièces d'or

Krell : 3 pièces d'or

Boa Géant : 7 pièces d'or

et n'oubliez pas de retrancher les éventuelles retenues sur salaire que vous auriez pu subir au cours du trajet. Le chef vous remet également un laissez-passer valable une semaine dans le but de trouver un emploi provisoire dans la capitale. Il vous conseille tout de même de ne pas trop vous faire remarquer durant votre passage à Silur Cha, les Mutants n'étant pas en odeur de sainteté dans cet endroit où les temples des Liash Cha prolifèrent. Vous prenez congé et leur souhaitez bonne chance pour le voyage de retour avant de remonter la grande artère au milieu de la foule de passants, en baissant la tête pour éviter que quelqu'un vous reconnaisse. Rendez-vous au [114](#).

## 232

Les gardes portent un uniforme pourpre avec un chêne brodé en son centre. La forme de l'arbre vous rappelle celui qui cache l'entrée de ce complexe souterrain par lequel vous êtes entré. Le plus grand s'adresse alors à vous après avoir baissé son arme :

« Nous sommes les Gardiens Vigilants, chargés de la protection de Kelan Cha et de former de nouvelles recrues. Cela faisait longtemps qu'un Mutant n'était parvenu jusqu'ici. Nous allons te demander de nous

suivre.».

Vous obtempérez et suivez les deux gardes le long du couloir. Vous croisez plusieurs intersections durant votre trajet et apercevez d'autres soldats, l'endroit semble bien défendu une fois passé la barrière de pièges que vous avez eu à franchir pour arriver jusqu'ici. Le couloir prend fin et le spectacle qui s'offre à vous vous coupe le souffle.

Vous voilà dans une immense caverne éclairée par des milliers de champignons luminescents qui parsèment ses parois. Sur votre droite un vaste lac alimenté par une petite rivière souterraine s'étend sur près d'un tiers de la caverne. Des structures en pilotis en recouvrent une partie et vous pouvez voir des pêcheurs s'affairer autour de ce que vous supposez être des élevages de poissons. Le reste de la grotte démesurée est occupé par une ville souterraine constituée de multiples cabanes et quelques bâtiments plus élaborés. Les ruelles, elles aussi éclairées de ces champignons qui poussent sur le sol, sont fréquentées par une population exclusivement composée d'Hommes-Lézards Mutants à laquelle vient se mêler quelques esclaves Gobelins des Marais pour s'occuper des basses besognes. Les gardes vous arrachent à votre contemplation et vous font signe de reprendre votre marche. Les habitants vous regardent avec une légère curiosité mais reprennent rapidement leurs activités. Vous arrivez bientôt devant une maison carrée où deux autres Gardiens Vigilants s'écartent à votre passage après un bref échange avec vos gardes. Rendez-vous au [386](#).

Vous descendez en tournoyant vers les escarpements rocheux les plus susceptibles d'abriter le nid des Harpies. Vous finissez par repérer une grotte au sommet d'une petite falaise et vous faites se poser votre monture à l'entrée de celle-ci. Vous avancez prudemment dans l'obscurité de cette cavité rocheuse lorsque vous êtes assailli par des griffures de serres (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) et des croassements sinistres. Les petits des Harpies que vous avez tuées attendaient leur repas et vous allez devoir les combattre. Vous devez les affronter l'une après l'autre au vu de l'étroitesse de leur repaire.

#### HABILETÉ ENDURANCE

PREMIÈRE HARPIE	5	4
DEUXIÈME HARPIE	4	5

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez à tâtons le sol de la grotte et vous posez la main sur une surface de métal. Vous vous emparez de l'objet et reprenez votre vol. En examinant l'objet, vous reconnaissez une dague de jet (ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure*). Avant d'effectuer le premier *Assaut* d'un combat, vous pouvez choisir de la lancer sur un adversaire en effectuant un test d'Habilité. Si vous le réussissez, celui-ci subira une perte de 2 points d'ENDURANCE. Vous pourrez récupérer votre dague après la fin du combat sur son cadavre sauf si vous vous en servez au cours d'un combat aérien. Rendez-vous au [217](#).

Vous marchez péniblement en direction du comptoir, ralenti par le poids du singe. Lorsque vous arrivez, plusieurs chasseurs sont regroupés autour du chef de caravane et lorsque ce dernier vous voit arriver il vous apostrophe.

« C'est une belle prise que tu nous ramènes là, Mutant! Elle devrait rapporter un bon prix sur les marchés de Kelan Cha. Tu as gagné ta place en tant que garde parmi nous pour ce voyage. Tu seras payé à l'arrivée dans la capitale et tu toucheras un pourcentage de la revente du singe. »

Vous prenez place à l'avant d'un des chariots et plusieurs autres chasseurs en font de même. De nombreux corps de créatures et de peaux sont entassés derrière vous et dans le restant du convoi. Il doit y en avoir pour une belle somme et vous vous attendez à ce que le voyage ne soit pas de tout repos. Le chef donne le signal du départ et vous avancez lentement entre les rangées de baraquements sous les regards blasés des chasseurs restés sur place. Rendez-vous au [204](#).

La plupart des objets ne présentent pas d'intérêt et vous vous apprêtez à faire demi-tour mais votre regard passe alors sur une petite boîte en chêne, encore disposée sur le comptoir. Vous vous en approchez et l'ouvrez. À l'intérieur se trouve un briquet en silex et de l'amadou (notez vos trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, un homme

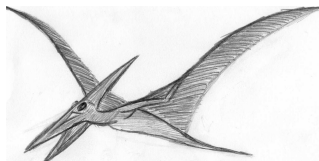
massif au crâne chauve surgit de derrière le comptoir en brandissant une masse.

« Maudit reptile, je vais t'apprendre à te servir dans mon magasin! »

MARCHAND HABIETÉ 6 ENDURANCE 10

Sous le coup de la surprise, vous devez soustraire 2 points de votre *Force d'Attaque* pour le premier *Assaut* seulement.

Si vous êtes vainqueur, il n'y a plus rien d'intéressant ici et vous ressortez sur la place. Retournez au [171](#) pour faire un nouveau choix.



## 236

Le reste de la nuit se déroule sans incident et vous vous réveillez, reposé mais fourbu (vous récupérez 2 points d'ENDURANCE). Les badauds se sont déjà déversés dans les rues, encouragés par les rayons du soleil. Après une errance qui vous a semblé sans fin, vous parvenez à la porte est de l'inextricable cité. Vous vous approchez d'une diligence à laquelle sont attelés deux *Styracosaures*. Le cocher vous indique la liste des villes et villages desservis par la diligence et vous donne le tarif du voyage : 8 pièces



d'or pour vous arrêter dans le village de Tlanac qui est l'arrêt le plus proche de l'endroit supposé de Kelan Cha. La distance qui vous en sépare est bien trop grande pour envisager de vous y rendre à pied et vous n'avez pas trop le choix, il vous faut prendre cette diligence. Si vous possédez la somme demandée préparez-vous à embarquer et rendez-vous au [359](#). Sinon rendez-vous au [222](#).

## 237

En chemin vous discutez avec vos compagnons d'infortune et, même s'ils se disent honorés d'avoir été choisis pour former cet escadron doté d'une mission si importante, doutent de pouvoir l'accomplir à bien. Mais ils préféreraient mourir au combat que de tomber sous le poignard de ce sadique de Seratas'Ka.

Vous finissez par atteindre une zone de combats intenses. En effet les troupes que vous avez affrontées plus tôt ont fini par se rapprocher de la porte sud-ouest pour prendre les assaillants par le flanc droit. Vous voilà mêlés à une cohorte de Gobelins des Marais en difficulté devant ces adversaires déterminés. Vous ne pouvez pas les aider car votre mission est plus importante et c'est aussi par elle que passe votre salut mais vous vous retrouvez, malgré vous, pris dans l'affrontement. Deux hallebardiers achèvent un Gobelin à terre et se tournent vers vous. Vous devez les combattre en même temps.

**PREMIER HALLEBARDIER HABILITÉ 6**

## ENDURANCE 9

### DEUXIÈME HALLEBARDIER HABILITÉ 7

#### ENDURANCE 7

Si vous l'emportez vous regroupez les membres de votre escadron et vous constatez avec consternation que l'un d'eux gît au sol, la tête détachée du corps. Kim'Zun vous saisit par le bras et vous dit de vous remettre en route. Rendez-vous au [171](#).

## 238

Vous levez les yeux et vous voyez qu'un singe essaye de couper l'échelle. Heureusement vous étiez suffisamment proche de l'ouverture pratiquée dans le plancher et il n'a pas le temps de la sectionner. Vous vous ruez sur lui en parant ses coups dès que vous vous êtes hissé à sa hauteur.

### SINGE SPECTRAL HABILITÉ 7 ENDURANCE 7

Si vous êtes vainqueur rendez-vous au [21](#).

## 239

Vous donnez un coup de talon à votre Ptérodactyle pour qu'il reprenne son envol le plus vite possible et pendant votre ascension, vous voyez plusieurs autres paires d'yeux couleur rubis vous observer de la pénombre des branchages ou de derrière les fenêtres des cabanes. Soudain vous entendez un grand cri, les Singes sortent de leurs cachettes et vous lancent des pierres. Vous parvenez à éviter la plupart en vous collant contre le dos du reptile volant mais celui-ci

n'a pas la chance de pouvoir se cacher et subit de plein fouet la pluie de projectiles (lancez un dé, divisez le total par 2 en arrondissant à l'entier supérieur et déduisez le total de son ENDURANCE). En vous éloignant de ce village maudit et de sa tribu inhospitalière de Singes Spectraux, vous vous demandez où mener votre monture dorénavant. Allez-vous vous diriger droit vers l'est (rendez-vous au [136](#)) ou vers le sud-est (rendez-vous au [47](#))?

## 240

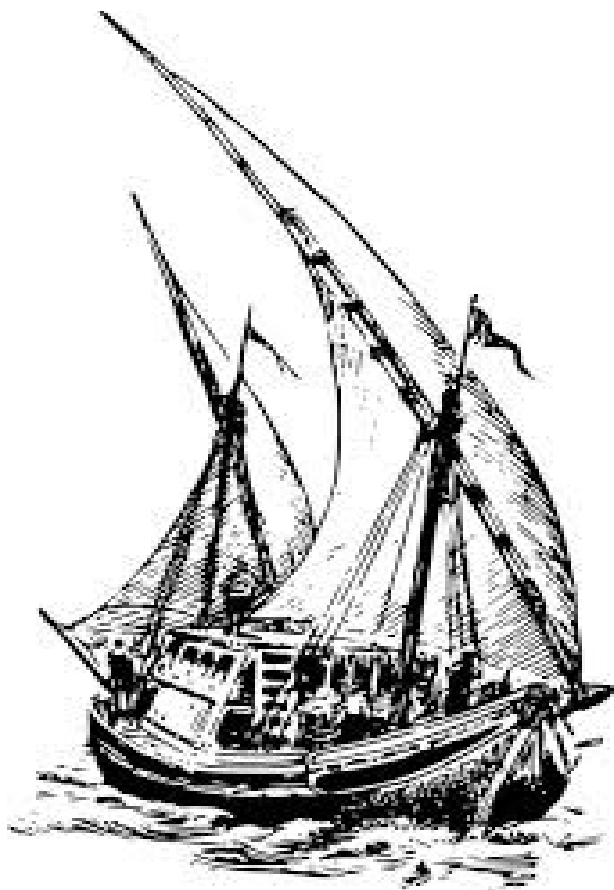
Vous profitez de la protection rapprochée de Hoatol'c pour prendre le temps d'ajuster votre tir. Vous retenez votre respiration et essayez de faire abstraction de la cohue qui vous entoure. *Testez votre Habileté.*

Si vous réussissez, rendez-vous au [247](#). Sinon, rendez-vous au [58](#).

## 241

L'équipage remplace la voile la plus endommagée par une voile de rechange et le capitaine leur ordonne de ne pas se recoucher afin de réparer les dégâts et de vous épauler en cas de nouvelle péripétie. La nuit se déroule cependant sans nouvel incident et le matin arrive sous un ciel sombre et menaçant. Vous avez alors le droit à une nouvelle ration de poissons (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE ou vous pouvez choisir d'en faire un Repas à rajouter à vos Provisions) et vous croisez un navire de pêcheurs vidé de son chargement qui

rentre sans doute à son port. Une pluie fine se met à tomber venant clapoter à la surface du fleuve. Les arbres sont de plus en plus rares laissant la place à de grandes étendues marécageuses à perte de vue. De temps en temps vous apercevez des petits villages constitués de huttes sur pilotis. Un peu plus tard une petite embarcation vient à votre rencontre. Trois Hommes-Lézards bien armés et portant les uniformes bleu sombre des gardes fluviaux demandent à monter à bord pour une inspection de routine. Le capitaine les invite à monter, contraint de s'y soumettre par les lois relatives au commerce fluvial de l'Empire. *Tentez votre Chance*, si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [249](#).



*241 Une petite embarcation vient à votre rencontre.*

## 242

Le voleur réussit à ouvrir la porte juste avant que vous ne l'agrippiez et le panneau de bois se referme devant vous. Vous saisissez la poignée pour le poursuivre dans le bâtiment. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, un piège se déclenche, une petite lame jaillit de la poignée et traverse votre main (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). La porte s'ouvre quand même et vous jurez de faire payer à votre proie cette mauvaise surprise. Si vous êtes Chanceux, vous ouvrez la porte sans déclencher le piège. Vous entrez dans un hall sombre et humide et vous analysez la situation. Le voleur a déjà eu le temps de se cacher dans un environnement qui lui est familier et vous ne bénéficierez pas de l'effet de surprise. Sur votre gauche, un encadrement dénué de porte s'ouvre sur une salle à manger vétuste et en désordre. La pièce semble vide et vous éliminez rapidement cette possibilité de cachette. Reste un escalier en bois menant à l'étage et un autre plus étroit descendant vers une porte en bois.

Si vous montez à l'étage, rendez-vous au [305](#).

Si vous descendez vers la porte, rendez-vous au [327](#).

## 243

Vous faites quelques pas en arrière pour marcher plus aisément en n'ayant que les pieds dans l'eau puis vous vous dirigez vers le sud. D'après votre plan,

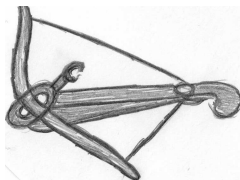
Kelan Cha se trouve quelque part de l'autre côté de la rivière, vous allez donc être dans l'obligation de la traverser si vous voulez atteindre votre but. Le plan d'eau est toujours aussi large mais vous finissez par apercevoir une berge plus sèche sur l'autre rive. Il y a peu de chances que vous trouviez un pont dans cette partie particulièrement sauvage des marais de Silur Cha et vous décidez de traverser la rivière à cet endroit. Vous parcourez la distance qui vous sépare de la berge assez rapidement et sans incident, rendez-vous au [68](#).

## 244

En dehors du silence environnant et de l'odeur nauséabonde, rien n'attire votre attention et vous décidez de reprendre votre progression. Surgit alors une énorme créature perchée sur quatre longs tentacules à quelques mètres sur votre droite. Deux autres tentacules s'allongent dans votre direction et le monstre que vous reconnaissez comme étant un Suceur de Vase essaye de vous frapper avec eux. Vous allez devoir vous battre si vous ne voulez pas finir déchiqueté par son énorme bouche remplie de crocs. En raison de la difficulté que vous avez à vous mouvoir rapidement dans la vase, vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* de 1 point durant ce combat sauf si vous possédez un bouclier car il vous permettra de tenir votre position pendant que vous tailladez ses tentacules de votre arme.

SUCEUR DE VASE HABILITÉ 10  
ENDURANCE 9

Si vous êtes vainqueur, vous agitez votre épée dans l'eau pour la débarrasser du sang répugnant de la bête et, alors que vous alliez repartir, vous remarquez qu'un collier au bout duquel pend un talisman en or est attaché à l'un de ses tubes respiratoires. Vous tranchez l'appendice et récupérez l'objet. Il s'agit d'un talisman doré qui ne doit pas avoir une grande valeur, seule une mince couche de peinture lui donnant l'aspect du précieux métal. Vous pouvez l'emporter si vous le souhaitez (dans ce cas notez le talisman doré sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez ensuite vous diriger vers le nord (rendez-vous au [392](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [130](#)).



## 245

Vous vous adossez contre un tronc d'arbre près d'un autre garde, tout en gardant la main sur votre cimenterre. Vous regardez les quelques étoiles au-dessus de la piste et vous finissez par vous endormir. Après vous être reposé une bonne partie de la nuit, un Homme-Lézard visiblement épuisé vous attrape par l'épaule pour que vous preniez votre tour de garde. Vous marchez le long des chariots pendant



que les autres Hommes-Lézards dorment à même la terre et vous scrutez la forêt environnante à l'affût du moindre bruit suspect. De temps en temps vous repérez des yeux rouges ou entendez un hurlement lointain d'une créature inconnue mais votre tour de garde se déroule sans soucis et à l'aube le chef distribue les rations en réveillant les autres gardes (vous récupérez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour la nuit de sommeil et le repas). Vous vous installez sur un chariot et le convoi reprend son dangereux voyage. Rendez-vous au [377](#).

## 246

Les membres du Conseil se rapprochent les uns des autres et parlent à voix basse, visiblement très agités. Quelques secondes plus tard, leur conversation secrète prend fin et l'aîné s'adresse de nouveau à vous.

«Tes actes parlent pour toi et tu vas pouvoir éviter la plupart des épreuves. Il ne te reste donc que l'épreuve finale à passer et tu pourras devenir un Chasseur à ton tour.»

À ses mots les membres du Conseil se lèvent, font le tour de la table centrale, vous dépassent et sortent de la demeure. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre, vous traversez la voie constituée du sol pierreux de la caverne et vous pénétrez dans une armurerie disposée tout en longueur. L'intendant, un Homme-Lézard bossu, vous tend une lance et un filet après s'être entretenu avec un des membres du Conseil. Vous les prenez et laissez vos autres

armes et votre bouclier, si vous en avez un, à l'armurier (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez le cimenterre et le filet, vous pouvez cependant conserver l'arbalète et les carreaux si vous les possédez). Après être ressorti dans la rue, l'aîné s'adresse à vous :

«Le meilleur moyen pour prouver que tu ferais un bon Chasseur serait de mettre fin aux ravages causés par une créature féroce qui rôde dans la jungle derrière la colline abritant Kelan Cha. Elle est connue sous le nom de Monstre des Abîmes et sa présence fait fuir une bonne partie de notre gibier, sans parler des ravages qu'elle cause dans nos rangs. La vaincre t'octroiera une place parmi nous.»

Vous vous rendez ensuite chez un guérisseur occupé à trier toutes sortes de fioles dans sa petite échoppe et à la demande de l'aîné il applique des onguents curatifs sur vos blessures (vous récupérez 3 points d'ENDURANCE). Vous prenez congé du Conseil et refaites alors le trajet en sens inverse dans les souterrains en évitant soigneusement les pièges puis vous faites le tour de la colline jusqu'à ce que vous pénétriez dans une végétation plus dense. Vous prenez quelques instants pour chasser et vos prises sont suffisantes pour constituer un Repas. Si vous souhaitez vous nourrir c'est le moment de le faire, vous n'aurez plus l'occasion de vous restaurer au cours de l'affrontement qui s'annonce.

Vous reprenez ensuite votre progression dans la forêt et ne tardez pas à repérer des arbres couchés ainsi que d'énormes empreintes dans la terre. Vous inspectez le matériel que l'on vous a donné et vous

constatez que le filet est constitué de mailles métalliques extrêmement résistantes. Le cimenterre quant à lui émet un léger bourdonnement lorsque vous le maniez. Visiblement le Conseil vous a donné de quoi lutter mais au vu des traces que vous suivez ces avantages ne seront pas de trop! Allez-vous continuer de suivre les empreintes (rendez-vous au [200](#))? Ou vous enfoncer dans les fourrés et faire un crochet pour une approche moins directe (rendez-vous au [104](#))?

## 247

Vous projetez la lance de toutes vos forces en direction des remparts et celle-ci vient se ficher dans son dos alors qu'il venait de tuer le dernier Homme-Lézard qui lui résistait. Le monarque s'effondre aussitôt et vous entendez la reine Perriel hurler en voyant la scène. Vous avez réussi! Un cri dans votre dos vous fait revenir à vous. C'est Hoatol'c qui a succombé aux coups d'un garde de la cité qui tentait de vous empêcher de tuer son suzerain. Votre dernier compagnon a réussi à le blesser avant de mourir. Vous vous retournez pour l'affronter.

### GARDE BLESSÉ HABILITÉ 8 ENDURANCE 4

Si vous êtes vainqueur, vous devez réussir à vous échapper de cette place où les derniers membres de votre armée encore présents sont en train de crouler sous les assauts des Humains furieux d'avoir perdu leur roi. Rendez-vous au [185](#).

## 248

« Tout comme toi j'ai cherché cette légende pendant des années mais je n'ai jamais réussi à la trouver. Il existerait une carte permettant de s'y rendre mais sans elle la tâche est impossible. Mes vieux os ne me permettent plus de continuer cette quête mais cela m'aura au moins permis de vivre une vie d'aventure et de voyages au lieu de finir enrôlé dans l'armée du Haut-Roi. J'espère que tu auras plus de chance que moi. Ah une dernière chose, la légende dit également que pour être accepté dans le sanctuaire, il faut faire don d'un cadeau d'une grande valeur. J'ignore de quoi il peut s'agir mais mieux vaut ne pas s'y rendre les mains vides. » vous déclare l'ermite.

Vous partagez un repas d'anguilles fraîchement pêchées (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE) tout en parlant de sujets plus généraux et vous finissez par prendre congé du vieux Mutant. Celui-ci vous indique la direction de Jaraban Ma avant de vous souhaiter un bon voyage (vous gagnez 1 point de CHANCE pour les informations recueillies). Rendez-vous au [125](#).

## 249

Vous observez les trois gardes monter dans le bateau pour effectuer leur inspection et ils demandent à s'entretenir avec votre capitaine dans sa cabine. Allez-vous demander à assister à la conversation en tant que garde du corps personnel du capitaine? Rendez-vous au [97](#). Ou ne pas vous en mêler et rester sur le pont. Rendez-vous au [167](#).



## 250

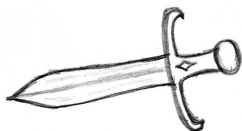
Vous ouvrez la porte et, par chance personne n'a eu l'idée de faire le tour du magasin pour piéger un éventuel voleur ou assassin. Vous vous retrouvez dans une ruelle qui longe l'arrière des habitations et vous faites plusieurs détours pour rejoindre la place où sont stationnés les chariots du convoi. Avant de les rejoindre, vous prenez un instant pour ouvrir la petite boîte que vous aviez glissée dans votre besace. Elle contient trois globes en verre à l'intérieur desquels flotte un gaz bleuâtre. Vous reconnaissez des Globes d'Aveuglement qui sont parfois utilisés par les gardes des Liash Sha ou des Rois Lézards (Ajoutez les 3 Globes d'Aveuglement à votre *Feuille d'Aventure*, si vous les lancez sur un adversaire au début d'un combat, celui-ci aura une pénalité de 1 point à sa *Force d'Attaque* pour la durée de l'affrontement). Vous rangez votre précieuse trouvaille dans votre besace et rejoignez le convoi où le chef est justement en train de donner l'ordre aux gardes de remonter sur les chariots. Vous vous exécutez sans hésiter et la caravane repart vers Silur Cha. Pendant ce temps les habitants de ce village doivent découvrir le cadavre de Zargosh en se demandant ce qui a bien pu lui arriver. Rendez-vous au [178](#).

Le petit Homme-Lézard à la musculature saillante sous son uniforme azur de la garde de Silur Cha se met à fouiller votre besace. Il vous demande ensuite votre laissez-passer que vous lui tendez aussitôt sachant très bien ce que vous risquez si vous êtes pris dans Silur Cha sans ce document. Le garde prend le parchemin et se penche vers vous pour vous dire quelque chose à l'oreille.

« Si vous ne me donnez pas un objet ou 5 pièces d'or, je fais disparaître votre laissez-passer et vous finirez dans les geôles de Silur Cha. »

Voilà bien votre veine, vous êtes tombé sur un garde corrompu. Toute tentative de résistance serait désespérée et vous seriez rapidement maîtrisé. Vous n'avez pas d'autre choix que de lui donner ce qu'il demande si vous voulez continuer. Une fois que vous avez effectué les modifications sur votre *Feuille d'Aventure*, vous continuez de vous laisser porter par la foule en direction du marché, soulagé d'avoir franchi ce barrage malgré ce fâcheux incident. Rendez-vous au [380](#).

Si vous n'avez rien à lui offrir, le garde jette le laissez-passer par-dessus la rambarde, prévient ses collègues que vous êtes un Mutant en infraction et vous êtes emmené dans une sordide prison du palais de justice où vous attendrez probablement qu'on vienne vous chercher en tant que victime de sacrifice pour l'un des nombreux temples de la ville.



## 252

Vous refaites le même trajet en sens inverse et revenez à la demeure du Conseil où vous traversez la salle principale sans vous arrêter. Les membres du Conseil vous entraînent avec votre escorte par une porte à l'arrière du bâtiment. Vous débouchez dans une sorte de cour. Des cibles sont disposées contre le mur du fond et vous pouvez voir également des mannequins d'entraînement. Un Gardien Vigilant est en train de frapper d'une masse d'armes l'un de ces mannequins et vous êtes impressionné par sa technique de combat. Il enchaîne les coups de masse et de bouclier à une vitesse terrifiante et vous n'observez que peu de failles dans ses mouvements. Un des deux membres du Conseil resté silencieux jusqu'alors s'adresse à lui :

«Grulos'h! Viens donc tester la maîtrise du bouclier de notre potentielle recrue!»

Si vous n'avez pas de bouclier, l'un des gardes vous tend le sien, orné du fameux chêne de Kelan Cha, sinon vous pouvez utiliser le vôtre. Grulos'h, un Homme-Lézard à la peau qui tire vers l'orangé et à qui il manque un doigt à chaque main, se met en position au centre de la cour. Vous vous y placez à votre tour et vous préparez à l'affronter avec votre

arme habituelle. Pour ce combat un peu particulier vous avez tous les deux la même HABILITÉ fictive de 10 et une ENDURANCE fictive de 10 également. À chaque fois que votre adversaire vous touche, vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez de 4 à 6, vous parvenez à parer le coup et n'encaissez aucun dégât. Sinon vous perdez 2 points d'ENDURANCE comme habituellement mais simplement à votre ENDURANCE fictive, pas à votre total d'ENDURANCE habituel . Si vous avez eu un bouclier au cours de votre aventure, vous avez déjà pu vous familiariser avec ce moyen de défense et vous n'aurez besoin d'obtenir que de 3 à 6 pour éviter le coup. Si vous possédez le bouclier de Silur Cha, il en va de même mais vous pourrez également relancer le dé une fois si vous avez échoué à parer. Votre adversaire quant à lui parvient à mettre son bouclier en opposition sur un score de 4 à 6.

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, les membres du Conseil sont satisfaits de votre prestation et vous emmènent sur les lieux de votre dernière épreuve, rendez-vous au [163](#).

Dans le cas contraire, le dernier coup de Grulos'h vous fait trébucher et vous vous effondrez sur le sol rugueux de la cour. Les dernières choses que vous voyez sont la myriade de champignons luminescents loin au-dessus de vous et la masse d'armes de Grulos'h se rapprocher de votre visage avant de l'écraser. Votre aventure se termine ici.



## 253

Vous faites part au Conseil de votre choix de passer les épreuves du Chasseur et l'aîné reprend la parole :

«Bien, nous en manquons cruellement, une équipe entière a été décimée par un Suceur de Vase le mois dernier. Tu devras passer plusieurs épreuves destinées à prouver ta capacité à remplir tes nouvelles tâches et déterminer ton utilité pour la communauté qui ne peut se permettre de nourrir des membres improductifs. Mais peut-être au cours de ton périple pour venir jusqu'ici as-tu déjà eu l'occasion de te mettre en valeur? Si tel est le cas tu as dû collecter des Talismans, seules preuves de tes actes. Suivant la quantité d'entre eux que tu as collecté, le nombre d'épreuves que tu auras à passer en sera diminué.»

Si au cours de votre aventure vous avez emporté des talismans dorés, il est temps de les compter. Si vous en avez trouvés :

Aucun, rendez-vous au [201](#).

un ou deux, rendez-vous au [266](#).

trois ou quatre, rendez-vous au [31](#).

cinq, rendez-vous au [246](#).

## 254

Vous descendez du Ptérodactyle qui vous semble étrangement nerveux et vous vous dirigez vers l'échelle de corde la plus proche. Vous l'empoignez et commencez à vous hisser en direction des larges

plate-formes de bois établies sur les solides branches des arbres qui vous entourent. Arrivé à mi-hauteur, vous relevez la tête pour mesurer la distance qu'il vous reste à parcourir et vous manquez de lâcher prise en voyant par l'ouverture pratiquée dans les planches, une tête simiesque à la fourrure sombre vous observer de ses yeux rubis. Il tient une feuille acérée, sans doute une feuille d'Arbre-Lame avec laquelle il est en train de sectionner l'échelle. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous parvenez à amortir du mieux que vous pouvez la chute au moment où l'échelle finit par céder (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Si vous échouez, vous tombez lourdement et ressentez une vive douleur dans le dos (lancez un dé et déduisez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE). Si vous survivez, vous repartez en courant vers votre monture. Rendez-vous au [239](#).

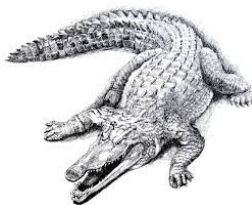
## 255

« Vous n'êtes plus très loin, mais viens donc te reposer quelques instants et me raconter le but de ton voyage. Je n'ai pas souvent l'occasion de parler ces derniers temps. » vous dit-il. Vous lui emboîtez le pas, mis en confiance par l'allure paisible du vieillard, Mutant également. Vous pénétrez dans sa hutte sommairement meublée et vous prenez une chaise tout comme votre hôte autour d'une table. Vous esquivez volontairement le sujet de votre fuite et préférez vous contenter de lui dire que vous cherchez un lieu mystérieux du nom de Kelan Cha. Vous lui demandez s'il en a déjà entendu parler. Si

vous avez la carte vers Kelan Cha, rendez-vous au [140](#), sinon rendez-vous au [248](#).

## 256

Vous ressortez, dépité de n'avoir pas pu vous équiper à votre convenance et d'être encore une fois victime de votre différence, ce qui ne fait que renforcer votre volonté de trouver Kelan Cha. Vous avez toujours le temps d'aller voir la yourte aux tentures colorées si vous le souhaitez (rendez-vous au [354](#)). Si vous ne souhaitez pas vous aventurer plus avant dans ce village inhospitalier, vous rejoignez la place où est stationné le convoi. Vous participez au nourrissage des Lézards Géants et le chef finit par donner l'ordre de partir. Vous montez sur un chariot et la caravane reprend son avancée vers Silur Cha (rendez-vous au [178](#)).



## 257

Vous restez vigilant quelques temps et surveillez que d'autres Chasseurs de Têtes ne vous tendent pas une embuscade, puis vous reprenez vos recherches d'une hypothétique proie. Vous progressez difficilement

dans la végétation que vous commencez à avoir en horreur, regrettant les marais de votre enfance. Vos recherches sont cependant couronnées de succès et vous parvenez à surprendre un Krell, un singe à six bras à la fourrure brune, occupé à dévorer un perroquet qu'il venait d'attraper.

KRELL            HABILITÉ 8 ENDURANCE 5

À chaque *Assaut* remporté par le Krell, vous devez lancer un dé. Si vous obtenez un 6, celui-ci s'agrippe à vous avec la totalité de ses membres et vous aurez un malus de 3 à la *Force d'Attaque* jusqu'à ce que vous remportiez un *Assaut* et réussissiez ainsi à vous dégager.

Si vous l'emportez, vous hissez le corps du singe sur vos épaules et vous retournez au comptoir (notez le nom *Krell* sur votre *Feuille d'Aventure*, il vous sera demandé ultérieurement). Rendez-vous au [234](#).

## 258

En chemin vous discutez avec vos compagnons d'infortune qui, même s'ils se disent honorés d'avoir été choisis pour former cet escadron doté d'une mission si importante, doutent de pouvoir l'accomplir à bien. Mais ils préféreraient mourir au combat que de tomber sous le poignard de ce sadique de Seratas'Ka.

Vous êtes à quelques dizaines de mètres de la porte lorsque vous apercevez une volée de flèches se diriger droit sur vous en provenance de la dernière tour encore debout de ce côté-ci de la cité. Votre petit groupe fait une cible facile en étant autant à

découvert.

Lancez quatre fois deux dés (deux fois si vous possédez le Bouclier de Silur Cha). Pour chaque double obtenu, un trait vient se fiché dans votre corps et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. L'un de vos compagnons a la gorge transpercée et Kim'Zun vous saisit par le bras en vous exhortant à presser le pas. Rendez-vous au [171](#).

## 259

Vous atteignez le monticule et prenez quelques instants pour reprendre votre souffle après ces trois sauts. Vous vous accroupissez ensuite devant le coffre et constatez qu'il s'ouvre sans difficulté et à votre grand désarroi il est entièrement vide. Vous voyez alors avec horreur un Homme-Lézard aux orbites vides émerger sous vos yeux. De nombreuses écailles se sont détachées de son corps, laissant apparaître une chair pourrissante. D'autres têtes crèvent la surface de l'eau en de nombreux endroits et vous reconnaissez des Gobelins, des Hommes-Lézards, des Orques, mais tous sont dans un état de décomposition avancée. Bientôt les Zombies Fangeux se hissent sur le monticule et il vous est impossible de faire le même trajet en sens inverse sans les affronter. Vous êtes rapidement débordé par le nombre et leurs griffes et morsures vous déchiètent. Vous allez rejoindre les rangs d'un groupe de morts-vivants à la solde d'un nécromancien avide de dépouiller ses victimes de leurs possessions, tout en faisant grossir sa petite armée personnelle. Votre aventure se termine ici.

Kjiros vous présente maintenant les objets qu'il a à la vente sur son étal :

Sarbacane 2 pièces d'or

Boomerang 2 pièces d'or (le centre du boomerang est constitué d'acier aiguisé et ses deux poignées sont en bois)

Bouclier 4 pièces d'or

Grappin 1 pièce d'or

Corde 2 pièces d'or

Lanterne 2 pièces d'or

Bottes de célérité 4 pièces d'or

3 Globes de poudre explosive 2 pièces d'or chaque (projeté sur un adversaire en combat, lui fait perdre 5 Points d'ENDURANCE si vous réussissez un *test d'Habilité*)

Arbalète 5 pièces d'or

Carreaux d'arbalète 1 pièce d'or chaque

Potion de Bonne Fortune 5 pièces d'or (votre Chance revient à son *Total de Départ* augmenté d'un point)

Potion de Vigueur 5 pièces d'or (votre Endurance revient à son *Total de Départ*)

Potion de Lévitiation 4 pièces d'or

Potion d'Agilité 2 pièces d'or (bue au début d'un combat, confère un bonus de 2 points à la *Force d'Attaque* pour la durée de celui-ci)

Les potions ne sont disponibles qu'en un seul exemplaire. Une fois que vous avez fini vos achats, vous saluez Kjiros et continuez à flâner sur le marché à la recherche d'autres objets qui pourraient vous être utiles. Si vous êtes en possession du plan vers Kelan Cha, rendez-vous au [18](#). Sinon rendez-vous au [331](#).

## 261

La piste s'élargit sensiblement et vous continuez votre marche, entouré du chant des oiseaux et des coassements des batraciens, tout en vous demandant si vous approchez du but. Vous commencez à réfléchir sur ce que vous pourriez faire si vous ne parveniez pas à trouver la mystérieuse Kelan Cha. Les options sont bien peu nombreuses ni réjouissantes malheureusement. La plus attrayante restant celle de la vie en ermite dans les marais, pas ce que vous espérez mais ce sera toujours mieux que de retourner s'enrôler dans les armées du Haut-Roi pour être envoyé de nouveau au front de Vymorna en espérant que personne ne vous reconnaisse.

Vous en êtes là de vos pensées quand le sol se dérobe sous vos pieds dans un craquement. Vous chutez sur plusieurs mètres et le choc avec la terre meuble est violent. Lancez un dé et divisez le résultat par deux en arrondissant à l'entier supérieur, le nombre obtenu représente les points d'ENDURANCE que vous perdez dans cette chute. Vous êtes tombé dans une fosse dissimulée par des branchages que vous auriez pu aisément éviter si vous n'aviez pas été plongé

ainsi dans vos pensées. Vous vous maudissez pour votre inattention et observez avec dépit les parois lisses de la fosse qui ne vous laisse aucun espoir de fuite. Si vous possédez une corde et un grappin, rendez-vous au [274](#). Sinon, vous finissez par vous asseoir au fonds de votre prison après de vaines tentatives d'escalade. L'attente est longue et le lendemain des têtes d'Orques des Marais émergent au-dessus de vous. Ceux-ci profitent de votre situation précaire pour vous mettre à mort à l'aide de lances et vous ne vivrez pas assez longtemps pour les voir se partager vos possessions, avant d'emporter votre dépouille vers leur campement pour constituer ce qui sera un excellent repas.

## 262

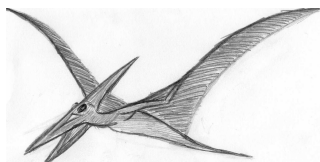
Vous essayez de mettre de la distance entre vous et la créature puis vous vous plaquez contre un tronc de manière à être totalement caché. Vous attendez qu'elle passe à votre hauteur pour l'attaquer par derrière avant de réaliser la même manœuvre mais elle n'a pas la réaction escomptée. Au lieu de passer tout droit à côté de l'arbre, elle pèse de tout son poids sur celui-ci et le déracine! Vous sautez sur le côté pour essayer d'éviter le tronc mais vous n'y parvenez que partiellement (vous perdez 2 Points d'ENDURANCE). Vous vous remettez sur pied du plus vite que vous le pouvez et vous cherchez la réaction la plus adaptée :

Reculer, attendre son assaut et effectuer une roulade pour vous placer sous son ventre et frapper à cet endroit, rendez-vous au [296](#).



Charger la bête bouclier en avant si vous en avez un, rendez-vous au [166](#).

Rester où vous êtes, esquiver son attaque et placer un coup, rendez-vous au [144](#).



## 263

Vous courez pour couvrir la distance qui vous sépare de l'échelle et vous agrippez la corde fermement. Vous montez rapidement, entouré par les cris furieux des singes et vous voyez les Hommes-Lézards en faire autant, habités d'une détermination farouche à récupérer ce qui leur appartient. Sous le vacarme des singes vous ne remarquez pas que l'échelle de corde produit de plus en plus de craquements. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [238](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [317](#).

## 264

L'aîné semble satisfait de votre prestation :

«Tu es adroit au tir à l'arc, c'est une première indication de tes talents de chasseur mais il va en falloir plus car les contrées sont dangereuses et

ramener de la nourriture est un combat quotidien.»

Vous suivez alors le Conseil qui traverse la maison en sens inverse et sans s'arrêter toujours suivi par les deux gardes qui ne vous lâchent pas d'une semelle. Rendez-vous au [308](#).

## 265

Le Gobelin à la peau écailleuse vous présente les dés de ses mains palmées.

« Bien le bonjour étranger, voulez-vous tenter votre chance au jeu du doublé ou à la bataille? Chaque partie coûte 2 pièces d'or. Pour le jeu du doublé, vous devrez réaliser le plus de doubles possibles en lançant 10 fois deux dés. Pour chaque réussite, vous touchez 2 pièces d'or. Pour la bataille, vous allez m'affronter et nous lancerons chacun notre tour deux dés. Celui qui aura le total le plus élevé aura gagné. Une victoire rapporte 4 pièces d'or. »

Vous pouvez jouer un total de 4 parties réparties comme vous le souhaitez entre les deux jeux. Pour le jeu de la bataille, vous lancerez les dés à la place du Gobelin des Marais après avoir lancé les vôtres. Si vous obtenez le même score que le Gobelin, vous devrez relancer pour chacun de vous sans décompter la partie.

Une fois que vous aurez effectué toutes vos parties ou si vous souhaitez arrêter, rendez-vous au [174](#) pour prendre une chambre auprès de l'aubergiste.

Vous tendez ce que vous avez trouvé et les membres du Conseil se rapprochent les uns des autres pour se concerter à voix basse. Quelques secondes plus tard, leur conversation secrète prend fin et l'aîné reprend la parole :

«C'est un début mais ça ne te suffira pas pour éviter la plupart des épreuves. À moins que tu ne nous remettes quelques trophées de chasse ce qui pourrait changer notre jugement.»

Les trophées de chasse susceptibles d'intéresser le Conseil sont les suivants :

- Peau chitineuse de libellule
- Fourrure de jaguar
- Peau de crocodile
- Fourrure de Grand Singe Spectral

Si vous possédez 3 ou 4 de ces objets, rendez-vous au [75](#).

Si vous en avez 1 ou 2, rendez-vous au [139](#).

Sinon le Conseil reste inflexible et vous devez vous préparer pour les épreuves. L'Aîné vous explique que vous allez devoir montrer votre adresse au tir à l'arc dans un premier temps. Les membres du Conseil se lèvent et vous font signe de les suivre vers une porte située à l'arrière du bâtiment. Vous vous retrouvez dans une cour où des cibles sont disposées contre le mur opposé. Vous voyez également un Gardien Vigilant en pleine séance d'entraînement, frappant un mannequin avec sa

masse d'armes. Un garde vous tend un arc et un carquois et vous dit de tirer sur les cibles. *Testez votre Habileté* 6 fois. Si vous réussissez 5 ou 6 fois le test, rendez-vous au [264](#). Sinon rendez-vous au [277](#).

## 267

La ruelle que vous suivez oblique vers le nord-ouest et vous entendez des bruits de combats de plus en plus proches. Vous continuez dans cette direction et vous débouchez rapidement sur une place semi-circulaire surplombée par une muraille, constituant une défense intérieure de Vymorna. La bataille fait rage à cet endroit et les combattants des deux camps sont mêlés dans un enchevêtrement d'armes et de boucliers. Vous savez que c'est le seul chemin possible, la percée de votre armée butant sur ce bastion et par conséquent le roi et la reine doivent être à proximité en compagnie de leur garde rapprochée. Vous commencez à vous frayer un chemin parmi les combattants, en vous efforçant d'esquiver les coups perdus lorsque vous les apercevez. Derrière les remparts le roi Alexandros II, revêtu d'une armure d'argent maculée de sang et coiffé de sa couronne, est aux prises avec quelques guerriers de votre armée qui ont réussi à monter par les tours de guet. La reine Perriel combat à ses côtés en faisant tournoyer son épée dans de grands moulinets rageurs.

Ainsi donc, voilà ceux qui dirigent cette cité pour la conquête de laquelle vous manquez de mourir chaque jour. Malheureusement l'assaut de vos

troupes est sur le point d'être repoussé. La garde royale aux soldats surentraînés et engoncés dans des armures métalliques a rejoint l'armée régulière Vymornienne et vos troupes exténuées amorcent la retraite. Visiblement ce n'est pas encore aujourd'hui que cette guerre prendra fin. Seulement rentrer à votre camp dans ces conditions signifierait une mort certaine aux mains de Seratas'Ka et il ne vous reste qu'un seul espoir. Vous repérez un lancier Humain qui se bat à proximité et vous vous dirigez droit vers lui pendant qu'Hoatol'c couvre vos arrières. Vous allez tenter de vous emparer de son arme pour vous en servir de projectile contre les monarques.

LANCIER      HABILITÉ 8 ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, allez-vous essayer de viser le roi (rendez-vous au [240](#)), ou la reine? (Rendez-vous au [389](#)).

## 268

Le couloir se poursuit jusqu'à un embranchement quelques mètres plus loin. Le tunnel à droite n'est pas éclairé et semble remonter vers la surface tandis que le couloir sur votre gauche est similaire à celui dans lequel vous progressez et suit une pente descendante. Un bruit d'écoulement d'eau vous parvient de cette direction. Vous préférez suivre ce couloir pensant que le tunnel ne ferait que vous ramener à votre point de départ (Rendez-vous au [115](#)).

Le restant de la journée n'est perturbé que par le grincement perpétuel des roues et peu de temps après que la nuit soit tombée, le convoi s'arrête au bord de la piste à l'abri d'une petite colline rocailleuse qui émerge des marécages. Pour cette nuit vous n'avez pas été désigné pour effectuer un tour de garde et après avoir participé au repas, vous vous couchez sur le sol sec de la colline. Vous dormez profondément et aux premières lueurs du soleil, vous vous éveillez ragaillardi (vous gagnez 6 points d'ENDURANCE pour le repas et la nuit). Les gardes n'ont pas reporté de problèmes particuliers si ce n'est quelques bêtes sauvages isolées qu'ils n'ont eu aucune difficulté à éloigner. Les Lézards Géants reprennent rapidement leur labeur et la caravane reprend la route vers Silur Cha, route qui ne devrait plus être très longue car le chef souhaite arriver en début d'après-midi.

Un peu plus tard dans la matinée, vous entendez un bourdonnement lointain en provenance de l'ouest et vous apercevez un nuage sombre se former sur la ligne d'horizon. Un phénomène étrange car le ciel est d'un bleu limpide. Le nuage semble s'approcher dans votre direction et le bourdonnement s'intensifie. L'un des gardes s'écrie soudain :

« Une migration de guêpes! Tous aux abris! »

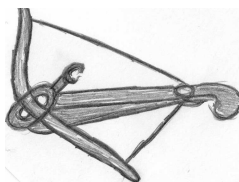
Vous avez déjà entendu parler de ce phénomène rare, des nuages entiers composés de guêpes des marécages, bien plus grosses que les guêpes communes qui se déplacent en masse d'un endroit à l'autre du marécage à la recherche de nouvelles

zones plus riches en nourriture pour y former une nouvelle colonie. Qu'allez-vous faire :

Vous mettre à l'abri comme l'a suggéré le garde ?  
Rendez-vous au [333](#).

Dégainer votre arme et inciter les autres Hommes-Lézards à en faire autant ? Rendez-vous au [366](#).

Si vous avez un briquet et de l'amadou, allumer des torches et les distribuer aux gardes ? Rendez-vous au [90](#).



## 270

Vous vous posez près de l'ouverture à flanc de colline aperçue depuis le ciel. L'un des rares reliefs présents dans cette zone. Il semble qu'il s'agisse d'une ancienne mine au vu des pioches cassées et des rails à moitié recouverts de végétation. Vous ne pouvez vous aventurer bien loin sans source de lumière au milieu de cette pénombre, ce serait trop dangereux. Cependant vous trouvez près de l'entrée une roche aux reflets dorés, de la pyrite. Vous pouvez l'emporter si vous le souhaitez (ajoutez la pyrite à votre *Feuille d'Aventure*), vous en tirerez peut-être un bon prix à Silur Cha. N'ayant rien

d'autre à faire ici vous reprenez votre vol à dos de Ptérodactyle vers Jaraban Ma sans faire d'autre détour. Rendez-vous au [325](#).

## 271

Le cerf zigzague dans les fourrés pour tenter d'échapper à son funeste destin et après à peine deux mètres de poursuite, vous vous retrouvez propulsé dans les arbres sans rien comprendre. Vous êtes tombé dans un piège laissé par un chasseur du village, un filet camouflé sous les feuilles et maintenant vous vous retrouvez à trois mètres du sol ne pouvant que regarder votre proie s'en aller. Vous appelez à l'aide et un Homme-Lézard de votre groupe vient bientôt vous libérer, amusé par votre maladresse. Vous repartez tous les deux au point de rendez-vous. Une fois que tout le monde est rentré, le chef fait le bilan de la chasse et il semble circonspect de vos prises. Il estime qu'il n'y en a pas assez pour vous payer et qu'en plus vous avez gâché un de leurs pièges. Il prend donc la plupart des petites prises que vous avez attrapées et vous laisse de quoi faire deux Repas (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez congé de vos partenaires de chasse occasionnels et vous traversez le village pour rejoindre le Relais du Nord, rendez-vous au [209](#).

## 272

Vous écartez le plus silencieusement possible les roseaux sur votre gauche pendant que les Orques sont occupés à poser leur piège et progressez



parallèlement à la piste en direction de l'est. Lancez un dé et ajoutez 1 au résultat du dé pour chaque tranche de 5 objets que vous possédez (sans compter les Repas). Si vous obtenez de 1 à 5, vous passez sans vous faire repérer et laissez les deux chasseurs derrière vous avant de retourner sur la piste un peu plus loin (rendez-vous au [334](#)). Si vous obtenez 6 ou plus, vous faites trop de bruit malgré vos efforts. Les deux brutes à la peau verruqueuse tirent leurs épées dentelées, se ruent sur vous et vous n'avez plus d'autre choix que de les affronter en même temps.

PREMIER ORQUE DES MARAIS HABILITÉ 6  
ENDURANCE 6

DEUXIÈME ORQUE DES MARAIS HABILITÉ 6  
ENDURANCE 5

Si vous êtes vainqueur, vous ouvrez leurs gibecières et faites le plein de provisions (ajoutez 3 Repas sur votre *Feuille d'Aventure*). Les chasseurs ne possédaient rien d'autre d'intéressant et vous reprenez votre marche sur la piste en laissant les cadavres derrière vous, rendez-vous au [334](#).



*272 Les Orques sont occupés à poser leurs pièges.*

## 273

Vous courez du plus vite que vous le pouvez vers la paroi rocheuse qui s'élève au-dessus de la clairière, vous avez un temps d'avance mais ça n'empêche pas le lézard géant de gagner du terrain grâce à ses longues foulées. Vous tournez au dernier moment alors qu'il est sur vos talons et il n'a pas les réflexes suffisants pour éviter de heurter la falaise et une pluie de rochers vient s'écraser sur lui dans un fracas retentissant. Le Monstre des Abîmes perd 2 Points d'ENDURANCE. Vous avez quelques secondes pour prendre l'avantage sur votre adversaire, vous pouvez :

Lui porter un coup pendant qu'il est à terre, rendez-vous au [230](#).

Vous servir du filet si vous en avez un, rendez-vous au [79](#).

Essayer d'attirer la bête vers un piège dissimulé grossièrement sous des branchages non loin d'où vous vous trouvez, rendez-vous au [229](#).

## 274

Vous essayez à plusieurs reprises de lancer votre corde lestée du grappin par-dessus les bords de la fosse et finalement vous réussissez à accrocher une prise. Vous escaladez du plus vite que vous le pouvez les parois et vous vous hissez sur la terre meuble de la piste. Vous reprenez votre souffle et frottez vos muscles endoloris avant de reprendre votre route sans attendre, les créatures ayant creusé ce piège étant peut-être à proximité. Vous gagnez 1

point de CHANCE pour vous être sorti de ce traquenard. Rendez-vous au [2](#).

## 275

Vous vous agenouillez et plantez la hampe de votre lance dans le sol tout en vous cachant derrière votre bouclier. La créature vient s'empaler sur votre arme et ne parvient pas à vous porter de coups grâce à votre protection. Le Monstre des Abîmes est sévèrement blessé et perd 5 Points d'ENDURANCE. Vous extrayez difficilement l'arme du ventre de la bête et courez avant qu'elle ne passe au dessus de sa douleur et reprenne la poursuite. Allez-vous :

Vous cacher derrière un arbre pour tenter de la surprendre ensuite, rendez-vous au [262](#)?

Ou tenter de l'attirer vers un piège grossièrement dissimulé par des branchages à l'orée de la clairière, rendez-vous au [229](#).



## 276

Vous vous élancez en direction de votre objectif mais pour savoir si vous réussissez, comparez votre Endurance et celle de la créature. Si la vôtre est

supérieure ou égale au total actuel du Monstre des Abîmes, vous êtes plus rapide. Si vous avez des Bottes de Célérité, c'est également le cas. Rendez-vous alors au [291](#). En revanche si votre total actuel d'Endurance est inférieur, rendez-vous au [93](#).

## 277

«Nous n'allons pas nous encombrer d'un tireur aussi médiocre qui mangera plus de gibier qu'il ne peut nous en apporter!» L'aîné fait alors un signe aux gardes qui vous transpercent de leurs lances avant que vous n'ayez eu le temps de prendre votre arme. Votre aventure se termine ici.

## 278

Le plancher, comme le reste de l'habitation, est vétuste, le bois est rongé par l'humidité et au moment où vous vous tenez au centre de la pièce, la hutte s'effondre sur elle-même, votre corps massif de reptile ayant raison de ses dernières résistances. Vous vous retrouvez dans le sol boueux recouvert de tout un tas de planches et de poutres (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Si vous survivez à cette chute, vous vous servez de quelques planches pour vous fabriquer une couchette spartiate sur laquelle vous vous installez du plus confortablement que vous le pouvez et vous vous endormez rapidement, entouré des bruits de la faune nocturne peuplant les marais de Silur Cha qui vous ont vu grandir.

Vous êtes réveillé au petit matin par les premières lueurs du soleil qui semble plus présent que la veille.

Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE pour cette nuit de sommeil. Avant de repartir, vous chassez quelques grenouilles et serpents dont vous faites votre repas et votre monture en profite également (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE et le Ptérodactyle retrouve son Total d'ENDURANCE de Départ). Vous prenez suffisamment de nourriture pour vous constituer quelques provisions (Ajoutez 2 Repas à votre *Feuille d'Aventure*). Vous enfourchez ensuite le reptile volant qui vous accueille d'un claquement de bec et vous prenez de la hauteur en direction du sud-est. Après une heure de vol sans histoire, vous apercevez un peu plus loin sur votre gauche une étendue d'eau à laquelle vous pourriez remplir votre gourde trouvée dans la besace de votre monture (rendez-vous au [326](#)) à moins que vous ne soyez attiré par une ouverture dans le flanc d'une petite colline (rendez-vous au [270](#)). Vous pouvez également poursuivre votre vol vers Jaraban Ma (rendez-vous au [325](#)).

## 279

Vous êtes suffisamment rapide pour l'attraper par l'épaule avant qu'il ne mette la main sur la poignée de la porte et vous le faites se retourner. Le petit Homme-Lézard au faciès sournois tire une dague de sa ceinture et vous la plante dans l'avant-bras (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous devez l'affronter pour récupérer votre bien.

**VOLEUR**      **HABILETÉ 8 ENDURANCE 8**

Cet adversaire particulièrement agile réussira à vous

infliger une blessure plus sérieuse (1 point d'ENDURANCE supplémentaire) s'il remporte l'*Assaut* et qu'il obtient une *Force d'Attaque* de 19 ou 20. Si vous l'emportez, vous fouillez son cadavre pour récupérer votre carte menant à Kelan Cha (vous gagnez 1 point de CHANCE) et vous trouvez également 5 pièces d'or. Le reste n'est que petites babioles sans intérêt dérobées aux passants. Vous retournez dans l'artère principale en vous assurant d'abord que personne n'a été alerté par les bruits du combat puis vous vous fondez dans la masse. Rendez-vous au [381](#).

## 280

Vous ouvrez la porte et vous précipitez à l'intérieur l'arme à la main, pour trouver un Homme-Lézard Mutant à trois bras assez âgé attablé à la lueur de bougies. L'Homme-Lézard semble surpris de vous voir et vous avez le temps de lui porter le premier coup avant qu'il n'agrippe un gourdin posé non loin de lui. Il vous semble bien plus vif que son âge ne le laissait supposer!

HOMME LÉZARD MUTANT HABILITÉ 9

ENDURANCE 5

Si vous venez à bout de votre adversaire, vous fouillez sa dépouille et la cabane pour trouver 3 pièces d'or et une corde (ajoutez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous finissez également le repas qu'il avait commencé à manger (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE) puis vous vous allongez sur sa couchette. Rendez-vous au [300](#).

## 281

Vous réussissez à dégager le tonneau sans trop de bruit, mais soudain un soldat passe en courant, visiblement inquiet d'arriver en retard au discours du capitaine.

*Tentez votre Chance :*

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [361](#).

Sinon rendez-vous au [99](#).

## 282

Vous vous éloignez à toute hâte de la hutte, théâtre de votre crime qui ne pourra vous apporter qu'une mort lente et douloureuse aux mains des autres Liash Cha de l'armée. Au milieu d'un enclos isolé se tient un Ptérodactyle, affairé à dépouiller la carcasse d'un poulet en donnant de violents coups de bec tout en déployant ses ailes membraneuses. Le reptile volant penche la tête à votre approche, vous fixe d'un regard vide et cesse son repas dans l'attente de son futur cavalier. Vous enfourchez votre monture et lui donnez l'ordre d'un coup de talon de prendre son envol. Vous baissez la tête au moment où un javelot passe en sifflant près de vous et vous êtes rapidement hors de portée de tir. Vous jetez un œil vers le sol et vous apercevez les silhouettes de plus en plus petites des quelques Hommes-Lézards qui ont réagi au signal d'alerte. Vous les voyez s'agglutiner autour de la hutte de Seratas'Ka pour découvrir une scène qui risque de les marquer pour longtemps : les corps mutilés d'un Liash Cha et d'un officier, assassinés par un être aussi impur qu'un



Mutant.

Derrière vous la cité des Humains, dont les hautes tours se découpent devant de sombres nuages, se rétrécit alors que vous vous éloignez. Des panaches de fumée s'élèvent par endroits et vous imaginez les peaux blanches s'affairer pour rebâtir leurs défenses et préparer les funérailles de leur roi, ce roi que vous avez vaincu vainement. Cette guerre n'est plus la vôtre à présent et seule une vague chimère du nom de Kelan Cha vous pousse à continuer.

Vous survolez le bosquet qui borde votre camp et vous regardez droit vers l'horizon. Notez les caractéristiques de votre monture :

PTÉRODACTYLE HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

puis rendez-vous au [17](#) pour poursuivre votre fuite.

## 283

Vous entrez dans le magasin et passez entre deux murs sur lesquels sont posées des étagères comportant des objets que vous auriez pu trouver chez Kjiros à moindre prix ainsi que, plus intéressant, des cartes. Peut-être ce marchand possède-t-il un plan vers Kelan Cha? Vous vous dirigez vers le comptoir où vous actionnez une sonnette pour avertir de votre présence. Vous entendez un bruit de pas venant de l'étage et un Homme-Lézard corpulent émerge de l'arrière-boutique quelques instants plus tard, sans doute après avoir descendu un escalier. Son accueil est plus que succinct lorsqu'il voit qu'il a affaire à un Mutant et vous hésitez sur la conduite à tenir. Si

vous lui demandez clairement s'il a un plan vers Kelan Cha, rendez-vous au [304](#). Si vous vous excusez du dérangement et retournez dans la rue pour effectuer un nouveau choix, rendez-vous au [331](#).

## 284

Le Liash Cha gît à vos pieds et les Mutants semblent satisfaits de l'issue de l'affrontement. Tarkiss s'approche de vous et reprend la parole.

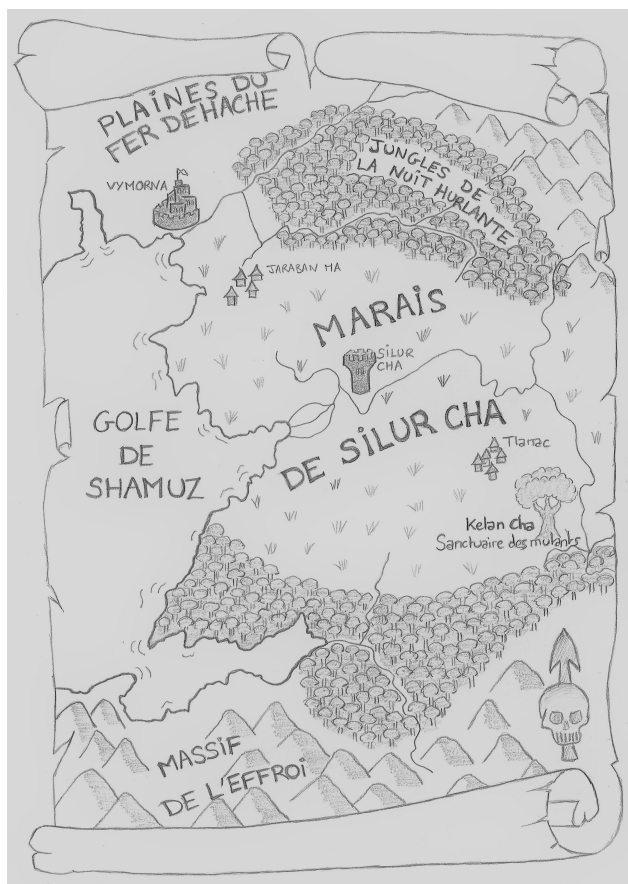
«Tu as montré que tu étais digne de rejoindre le refuge. Tuer un Liash Cha est un crime qu'aucun adorateur de l'Empereur ne pourrait commettre et tu n'as fait preuve d'aucune hésitation. Prends donc cette carte, il n'en existe que de rares exemplaires et nombreux sont les Gardiens Vigilants qui ont perdu la vie pour protéger Kelan Cha. Tu dois jurer de faire en sorte qu'elle ne tombe pas en de mauvaises mains.»

Vous acquiescez et prenez le parchemin qui présente en effet l'emplacement de ce mystérieux endroit, qui semble donc être bien plus qu'une légende. Votre équipement vous est rendu et Tarkiss vous accompagne jusqu'à l'entrée de l'entrepôt.

«Ce n'est pas parce que tu possèdes cette carte que l'entrée à Kelan Cha te sera aisée. De nombreux dangers t'attendent dans ta quête et tu devras être prudent. Je n'ai moi-même jamais eu l'occasion de remettre les pieds dans le refuge depuis mon départ. Mon rôle est de sélectionner ceux qui peuvent s'y rendre et de former de nouveaux Gardiens. Je te

souhaite bonne chance dans ton voyage. Une dernière chose, si tu croises un Homme-Lézard Mutant en uniforme pourpre avec un arbre brodé sur la poitrine, il s'agira d'un Gardien Vigilant patrouillant aux alentours de Kelan Cha et tu ne seras donc plus très loin de ton but. ». Notez les code *Pourpre* et *Sacrilège* sur votre *Feuille d'Aventure* et pensez à ajouter la carte vers Kelan Cha à votre équipement. Puis il vous remet un pain à la viande que vous vous empressez de manger car vous étiez affamé après ces derniers événements (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE).

Vous rangez soigneusement la carte au fond de votre besace après en avoir mémorisé les moindres détails (vous gagnez 1 point de CHANCE). Vous sortez ensuite de l'entrepôt et finissez par rejoindre une artère très fréquentée. Rendez-vous au [381](#).



284 le parchemin présente l'emplacement de ce mystérieux endroit.

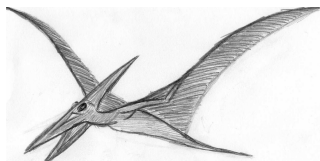
## 285

Votre nage prend fin lorsque vos bottes touchent la vase et en vous redressant, vous avez de l'eau jusqu'aux hanches. Vous avancez péniblement entre les roseaux sous le regard curieux des grenouilles qui sautent de nénuphars en nénuphars. Vous parvenez enfin à vous extraire des eaux troubles et vous vous retrouvez face à une grande prairie dont les hautes herbes sont balayées par un vent venant du nord. Vous diriger vers le nord vous éloignerait inmanquablement de votre but d'après votre carte. Vous avez donc le choix entre poursuivre à travers la plaine vers un bosquet situé à l'est (rendez-vous au [122](#)) ou vous diriger vers le sud-est où le marais semble reprendre ses droits (rendez-vous au [109](#)).

## 286

Vous vous approchez du Gobelin et commencez à le débarrasser des vers tandis qu'il se tord de douleur. Cependant vous constatez avec dégoût que certains de ces asticots peu ragoûtants se mettent à grouiller le long de vos bras. Lancez d'abord 2 dés pour connaître le nombre de ces vers. Lancez ensuite un dé pour connaître le nombre d'entre eux que vous parvenez à tuer avant qu'ils ne vous mordent. S'il n'en reste plus, vous ne subissez aucune blessure et vous vous rendez au [357](#). Si vous ne réussissez pas à tous les tuer du premier coup, vous perdez un nombre de points d'ENDURANCE égal au nombre de vers restants. Vous devrez alors relancer le dé pour connaître le nombre de vers que vous tuez au deuxième *Assaut*. Si vous les tuez tous, rendez-vous

au [357](#). Sinon de la même façon vous perdez un nombre de points d'ENDURANCE égal au nombre de vers restants. Renouvelez le processus jusqu'à éradication des vers (à ce moment là rendez-vous au [357](#)) ou votre mort.



## 287

Le premier tour de garde se passe très bien, vous faites les cent pas autour du campement et vous ne repérez rien d'autre que les habituels bruits des créatures nocturnes peuplant les marais, aucune de suffisamment dangereuse ne venant s'approcher de l'attroupement. Vous venez réveiller le garde suivant et vous vous installez pour finir votre nuit. Au petit matin, le chef vient vous secouer et vous vous affairez pour les préparatifs de départ. Le convoi se met en route sous un ciel chargé et vous ne tardez pas à croiser une caravane qui fait le chemin en sens inverse à vide. Les deux chefs s'arrêtent quelques instants pour discuter des derniers taux de change des esclaves puis reprennent chacun leur route. Rendez-vous au [382](#).

Votre premier saut était réussi mais pour le second, vous ratez le monticule de peu et vous vous enfoncez dans les eaux troubles et nauséabondes. Vous regagnez la surface et vous vous dirigez vers le monticule lorsque deux mains griffues vous agrippent et se mettent à vous lacérer (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous voyez alors avec horreur un Homme-Lézard aux orbites vides émerger sous vos yeux. De nombreuses écailles se sont détachées de son corps, laissant apparaître une chair pourrissante. D'autres têtes crèvent la surface de l'eau en de nombreux endroits et vous reconnaissez des Gobelins, des Hommes-Lézards, des Orques, mais tous sont dans un état de décomposition avancée. Vous allez devoir vaincre celui qui vous agrippe et deux autres qui vous barrent le passage afin de regagner la piste avant que d'autres ne vous assaillent. Pour le premier combat votre *Force d'Attaque* est réduite de 2 points car votre adversaire entrave vos mouvements. Affrontez-les chacun leur tour.

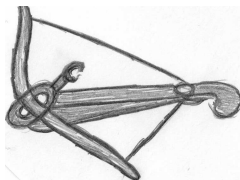
PREMIER ZOMBIE FANGEUX HABILITÉ 6  
ENDURANCE 6

DEUXIÈME ZOMBIE FANGEUX HABILITÉ 5  
ENDURANCE 8

TROISIÈME ZOMBIE FANGEUX HABILITÉ 6  
ENDURANCE 5

Si vous êtes vainqueur, vous retournez sur la piste avec soulagement et courez à toutes jambes pour

échapper à la horde de morts-vivants. Un nécromancien a dû placer ce coffre ici pour attirer toute sorte de créatures humanoïdes au milieu de sa horde de Zombies, et ainsi venir grossir leurs rangs et du même coup récupérer leurs possessions. Rendez-vous au [3](#).



**289**

Vous essayez le sang visqueux de votre cimenterre tandis que les Gobelins des Marais s'occupent de celui qui a reçu le jet de salive. Il n'a pas survécu à ses blessures et le plus âgé des survivants, visiblement très affecté par la perte de son congénère, se tourne vers vous après quelques instants.

« Merci pour ton aide Homme-Lézard. Nous n'aurions pas réussi à la repousser et j'aurais perdu d'autres membres de ma tribu en plus de mon fils. Pour te remercier je t'invite à partager notre repas ce soir et à passer la nuit dans une de nos huttes. »

Vous acceptez volontiers, n'ayant pas d'autre endroit en tête pour dormir et préférant ne pas être seul au vu des créatures qui rôdent dans les environs. Après s'être occupé du corps du fils du chef de la petite tribu, les Gobelins préparent un copieux repas autour



d'un feu de camp. Vous ne mangez pas chaud habituellement mais vous ferez une exception. La nourriture est savoureuse et vous profitez de cet instant de calme à la belle étoile pour demander si Jaraban Ma est encore loin. À l'évocation de ce nom les Gobelins frissonnent sachant très bien que c'est un repère d'esclavagistes mais ils vous indiquent tout de même la route à suivre. En repartant par la piste vous arriverez à un embranchement, de là le chemin qui va droit au sud conduit au village que vous recherchez.

Vous les remerciez de leur accueil et vous partez vous isoler dans une hutte pour vous reposer de cette longue et harassante journée. Vous vous étendez sur la paille confortable et vous sombrez rapidement, entouré des bruits de la faune nocturne peuplant les marais de Silur Cha qui vous ont vu grandir. Le lendemain matin, un soleil un peu plus présent que la veille vous accueille à votre sortie de la hutte et les Gobelins vous ont préparé quelques provisions pour la suite de votre voyage (Ajoutez 3 Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure* et vous regagnez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour le repas et la nuit reposante). Vous reprenez votre marche en saluant ces hôtes inattendus et parvenez deux heures plus tard à un embranchement. Vous pouvez suivre une piste orientée plein sud (rendez-vous au [207](#)) ou vous diriger vers le sud-sud-ouest à travers une prairie de grandes herbes aux fleurs blanches, des stellaires des marais, rendez-vous au [40](#).

Vous faites encore quelques pas de manière à être à portée de frappe, mais l'ermite se méfie de votre manœuvre et sort de sous son ample robe un poignard incrusté de perles dans sa garde et tente de vous porter le premier coup. Ses réflexes ne sont plus ce qu'ils étaient mais il a dû être un redoutable combattant quand il était dans la pleine force de l'âge.

ERMITE            HABILITÉ 7 ENDURANCE 9

Si vous êtes vainqueur, vous enjambez son cadavre gisant sur les marches menant à la cabane et vous pénétrez dans cette dernière. L'habitat ne présente qu'une étagère, une petite table et deux chaises ainsi qu'un lit. Vous entreprenez de fouiller ces meubles et vous trouvez des anguilles fraîchement pêchées et 3 pièces d'or (ajoutez l'or et un Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous redescendez de la cabane et au passage vous vous emparez du poignard incrusté de perles du vieillard. Allez-vous reprendre votre progression dans la prairie en direction du sud-est (rendez-vous au [125](#)) ou du sud (rendez-vous au [343](#)).

Vous courez du plus vite que vous le pouvez vers le tronc d'arbre, vous avez un temps d'avance mais ça n'empêche pas le lézard géant de gagner du terrain grâce à ses longues foulées. Vous plongez au dernier moment alors qu'il est sur vos talons, ce qui vient distraire la créature qui perd l'équilibre en heurtant le

tronc et vient s'affaler de toute sa longueur à quelques pas de vous dans un fracas retentissant. Le Monstre des Abîmes perd 1 Point d'ENDURANCE. Vous avez quelques secondes pour prendre l'avantage sur votre adversaire, vous pouvez :

Lui porter un coup pendant qu'il est à terre, rendez-vous au [230](#).

Vous servir du filet si vous en avez un, rendez-vous au [79](#).

Essayer d'attirer la bête vers un piège dissimulé grossièrement sous des branchages non loin d'où vous vous trouvez, rendez-vous au [229](#).

## 292

Vous n'entendez rien d'autre que les gémissements occasionnels des esclaves et les coassements des grenouilles. Le problème est que ces coassements se font de plus en plus présents et rapprochés. Vous voyez alors un véritable nuage de grenouilles sortir de la brume sur la droite de la route. Vous êtes sur le passage d'une horde de Grenouilles de Vase qui semblent furieuses de vous trouver sur leur passage. Plusieurs d'entre elles sautent dans votre chariot et vous allez devoir en affronter trois en même temps.

PREMIÈRE GRENOUILLE

DE VASE      HABILITÉ 5 ENDURANCE 4

SECONDE GRENOUILLE

DE VASE      HABILITÉ 4 ENDURANCE 5

TROISIÈME GRENOUILLE

## DE VASE      HABILITÉ 5 ENDURANCE 4

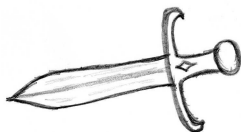
Si vous êtes vainqueur, vous constatez que le restant de la horde a disparu dans le brouillard de l'autre côté de la route et vous vous activez avec les deux autres gardes à dégager les cadavres de grenouilles du chariot. Le convoi ne tarde pas à repartir et la brume finit par se lever pour révéler un paysage plat de roseaux et de tourbières de chaque côté de la route. Rendez-vous au [137](#).

### 293

Le cliquetis s'arrête et vous attendez dans le silence en guettant le moindre signe de mouvement. Le bruit reprend soudain et de manière accélérée, de plus en plus près! Un énorme insecte avançant rapidement sur de nombreuses pattes se jette sur vous en agitant ses mandibules menaçantes. Vous allez devoir affronter le Mille-Pattes Géant :

## MILLE-PATTES GÉANT HABILITÉ 9 ENDURANCE 7

Pour le premier *Assaut*, la *Force d'Attaque* de la créature sera majorée de 2 points car elle a effectué une charge qui vous a pris au dépourvu. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [94](#).



## 294

Une fois revenu dans la ruelle, Hoatol'c vous rejoint rapidement et vous cherchez du regard Kim'Zun. C'est alors qu'il sort d'une maison en face de celle où vous étiez en se tenant contre le mur. Son thorax saigne abondamment par une entaille profonde et sa main ne suffit pas à ralentir le flot du liquide épais. Il s'écroule au pas de la porte et vous accourez à ses côtés. Si vous avez le code *Eden*, rendez-vous au [395](#). Sinon rendez-vous au [158](#).

## 295

Vous expliquez que Kelan Cha est un havre de paix pour Mutants et qu'il doit sûrement exister un plan y menant. Après vous avoir écouté, le vendeur contourne le comptoir et se dirige d'un pas décidé vers la porte donnant sur la rue d'où vous venez.

«Je ne sais pas si vous êtes fou où si cet endroit existe vraiment mais dans un cas comme dans l'autre cela devrait intéresser la garde!»

Vous allez devoir l'arrêter avant qu'il n'atteigne la rue si vous ne voulez pas avoir d'ennuis. Vous l'agrippez à la taille et tentez de le retenir mais il essaye de se dégager. Lancez 3 dés et comparez le résultat à votre score actuel d'Endurance. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à ce score, rendez-vous au [320](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [225](#).

## 296

Le Monstre des Abîmes vous charge, rendu fou

furieux par les blessures que vous lui avez infligées et vous essayez de trouver le meilleur moment pour vous jeter en avant et réussir votre périlleuse manœuvre. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous esquiverez ses énormes pattes et portez un violent coup là où le cuir est le plus tendre. Le Monstre des Abîmes perd 4 Points d'ENDURANCE si vous avez un cimenterre, 3 Points si vous êtes armé d'une lance. Si vous échouez vous êtes heurté par une de ses pattes (vous perdez 2 Points d'ENDURANCE si vous avez un bouclier, 3 Points dans le cas contraire) et ne parvenez qu'à le blesser légèrement (il perd 2 Points d'ENDURANCE si vous avez un cimenterre et 1 Point si vous êtes armé d'une lance).

S'il est toujours en vie le Monstre des Abîmes finit sa course à quelques mètres de vous et se retourne pour vous affronter au corps à corps. Cette fois vous ne pouvez plus vous échapper. Rendez-vous au [336](#).

## 297

Vous vous enfoncez jusqu'à vos genoux écaillés dans la vase et vous vous éloignez des huttes où visiblement, les Gobelins sont sur le point d'être vaincus. Vous les abandonnez, indifférent à leur sort et vous rejoignez la piste un peu plus loin. Les derniers rayons du soleil percent à travers les quelques saules et roseaux géants et vous décidez qu'il est plus que temps de vous arrêter pour chasser quelques grenouilles et serpents. Vous profitez d'une partie de votre gibier en mordant à pleines dents dans la chair crue, des mets de bien meilleure qualité

comparés à ce que Zirfus vous servait (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Vous faites également quelques provisions que vous placez dans votre besace (Ajoutez 3 Repas à vos provisions sur votre *Feuille d'Aventure*). Malheureusement vous ne trouvez aucun endroit convenable pour dormir et vous vous étendez au milieu de la piste, à la merci du moindre prédateur et sans aucun confort.

C'est tout courbaturé que vous vous réveillez après un sommeil par à-coups, aux premières lueurs d'un soleil plus présent que la veille. Vous reprenez votre marche et parvenez deux heures plus tard à un embranchement. Vous pouvez suivre une piste orientée plein sud (rendez-vous au [207](#)) ou vous diriger vers le sud-sud-ouest à travers une prairie de grandes herbes aux fleurs blanches, des stellaires des marais, rendez-vous au [40](#).

## 298

Vous vous frayez un chemin parmi les fourrés à l'ombre des peupliers en faisant des pauses pour tendre l'oreille à la recherche d'une éventuelle proie. La première heure n'est pas très fructueuse et vous commencez à désespérer de trouver à manger. Puis vous repérez de petites proies que vous attrapez pour la plupart sans trop de soucis. Quelques instants plus tard vous repérez les bois d'un cerf au-dessus de fougères. Vous vous approchez silencieusement et lorsque vous êtes suffisamment proche, vous vous élancez vers la proie alléchante. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [396](#). Sinon rendez-vous au [271](#).

Lorsque le dernier de vos adversaires tombe à vos pieds, vous constatez que le soldat est venu à bout lui aussi du dernier Cocomocoa. Celui-ci s'adresse alors à vous.

« Je te remercie d'être venu m'aider, je n'aurais pas réussi à m'en sortir seul contre quatre avec cette vilaine blessure. Mais que fais donc un Mutant si loin dans cet endroit reculé, éloigné des positions de l'armée impériales? »

Allez-vous lui dire que vous cherchez Kelan Cha (rendez-vous au [116](#))? Ou trouver une quelconque excuse (rendez-vous au [96](#))?

### 300

Vous dormez comme une souche et vous vous sentez ragaillardé par cette nuit passée dans un confort que vous n'avez que rarement connu (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE). Vous enjambez le cadavre de votre victime et ressortez dans la clairière où vous êtes accueilli par une brume épaisse et fraîche. Vous allez devoir continuer votre voyage à pied, n'ayant plus de monture et vous vous enfoncez vers le sud, direction que vous supposez être la plus proche pour sortir de cette jungle inextricable. Lancez un dé, si vous obtenez :

1 ou 2 : rendez-vous au [23](#).

3 ou 4 : rendez-vous au [22](#).

5 ou 6 : rendez-vous au [154](#).



## 301

Vous vous asseyez devant la voyante et celle-ci lance les osselets en l'air. Ils retombent en désordre sur la table basse puis Zilenda ferme les yeux et psalmodie dans une langue qui vous est inconnue pendant plusieurs minutes. Vous commencez à vous demander si vous ne vous êtes pas fait avoir et êtes sur le point de l'interrompre, quand elle ouvre soudainement ses yeux, qui sont maintenant d'un jaune pâle et d'où n'émerge aucune pupille.

« Tu finiras par trouver l'arbre au cœur des marais et lorsque l'heure des épreuves sera venue tu devras présenter les talismans dorés. »

Après ses paroles mystérieuses (vous gagnez 1 point de CHANCE pour ces révélations), Zilenda referme les yeux et lorsqu'elle les rouvre, ils sont de nouveau normaux. Elle vous explique qu'elle ne peut pas vous en dire plus car lorsqu'elle prédit l'avenir elle n'a aucun souvenir de ses prophéties et elle peut juste vous conseiller d'acheter quelques potions avant de repartir. Retournez au [354](#) faire quelques achats si vous en avez encore les moyens.

## 302

Le membre du Conseil à la gauche de l'aîné se penche soudain vers lui et lui glisse quelques mots à l'oreille. L'aîné semble réfléchir quelques instants puis reprend :

«Tarkiss nous a parlé de toi et de ton combat face au Liash Cha que nous haïssons plus que tout. Tu n'as donc pas besoin de repasser cette épreuve. Il ne te

reste que l'épreuve finale à passer et tu pourras devenir un Gardien Vigilant à ton tour.»

À ses mots les membres du Conseil se lèvent et font le tour de la table centrale, vous dépassent et sortent de la demeure. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre et vous vous rendez sur les lieux de l'épreuve finale en leur compagnie. Rendez-vous au [163](#).

### 303

Vous continuez d'avancer prudemment dans le noir mais toutes les précautions que vous prenez ne vous permettent pas d'éviter de sectionner une fine corde tendue en travers du tunnel. Vous entendez alors un sifflement et une lame métallique vient vous entailler profondément l'épaule (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Quelques mètres plus loin vous parvenez finalement à un couloir plus vaste éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Vous êtes rassuré de voir des passages moins naturels laissant augurer que vous êtes sur la bonne voie et vous êtes soulagé de retrouver plus de clarté. Peu de temps après, vous arrivez à un embranchement. Un couloir identique à celui que vous suivez se dirige vers votre gauche. Pour le suivre rendez-vous au [323](#). Vous pouvez aussi continuer dans le même couloir d'où vous parvient maintenant un bruit d'écoulement d'eau (rendez-vous au [115](#)). Quel que soit votre choix vous n'aurez maintenant plus à subir la pénalité des 2 points d'HABILETÉ car vous n'évoluez plus dans la pénombre.



### 304

Le marchand pousse un soupir dédaigneux à votre demande.

« Kelan Cha? Jamais entendu parler. Je n'ai pas de temps à perdre alors si vous voulez acheter quelque chose, vous feriez bien de choisir un article existant et vite.»

Allez-vous insister en donnant plus de détails au vendeur? Rendez-vous au [295](#). Ou marmonner quelques excuses et retourner dans la rue pour effectuer un nouveau choix, rendez-vous au [331](#).

### 305

Les marches vermoulues produisent des craquements sinistres sous vos pas qui viennent rompre le silence pesant sur la demeure. Vous finissez par arriver au palier et au moment où vous allez poser un pied sur celui-ci vous repérez un fil tendu entre la rampe d'escalier et le mur. Allez-vous réussir à l'éviter? *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous parvenez à stopper le mouvement de

votre jambe et à passer précautionneusement par-dessus le fil. Si vous échouez, vous heurtez le fil et un carreau d'arbalète jaillit du mur opposé et vient se ficher dans votre épaule (vous perdez 2 points d'ENDURANCE).

Le palier ne donne que sur une unique porte sur votre droite. Vous l'ouvrez l'arme à la main et en faisant attention de ne pas déclencher de nouveau piège. Cette fois-ci rien ne se passe et vous voilà dans la chambre du voleur. Une pailleuse crasseuse est posée dans un coin et quelques babioles sont entassées au milieu de la pièce. Visiblement vous n'avez pas fait le bon choix et au vu de la pauvreté des lieux, vous en déduisez que le voleur travaille sans doute pour le compte d'une guilde et qu'il ne tire que peu de bénéfices de ses activités. Vous vous empressez de redescendre les marches et d'emprunter le petit escalier descendant jusqu'à la porte en espérant que vous n'arriviez pas trop tard. Vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez sur un petit quai en bois au niveau du marais. Vous repérez à quelques mètres le voleur sur une frêle embarcation qui se dirige vers un quai plus grand un peu plus loin. Vous n'avez pas le choix, vous allez devoir plonger dans les eaux saumâtres pour tenter de le rattraper. Lancez 2 dés et rajoutez le total à votre Endurance. Faites de même avec le voleur sachant que son Endurance est de 8 tout en rajoutant 8 à son total pour tenir compte de son avance. Si vous obtenez un total supérieur ou égal au sien, rendez-vous au [183](#). Si votre total est inférieur au sien, rendez-vous au [370](#).



### 306

Votre manœuvre est un échec, vous n'arrivez pas à agripper une prise et vous basculez la tête la première pour finir empalé deux mètres plus bas sur de longues piques acérées. Votre aventure prend fin de manière funeste dans les souterrains menant à Kelan Cha.

### 307

Vous reprenez votre souffle après cette course éreintante tandis que les deux chasseurs retournent dans les coulisses de l'arène. L'aîné se lève alors :

«Tu as prouvé que ta rapidité était suffisante. Il ne te reste donc que l'épreuve finale à passer et tu pourras devenir un Chasseur à ton tour.»

À ses mots les membres du Conseil descendent des gradins et ressortent dans la rue. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre et vous retournez en direction de la demeure du Conseil. Au lieu d'y pénétrer, vous allez dans un bâtiment qui lui fait face qui se révèle être une armurerie disposée tout en longueur. L'intendant, un Homme-Lézard bossu, vous tend un cimenterre et un filet après s'être

entretenu avec un des membres du Conseil. Vous allez devoir vous en servir et devez laisser vos autres armes et votre bouclier à l'armurier (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez le cimenterre et le filet, vous pouvez cependant conserver l'arbalète et les carreaux si vous les possédez). Vous les prenez et après être ressorti dans la rue, l'aîné s'adresse à vous :

«Le meilleur moyen pour prouver que tu ferais un bon Chasseur serait de mettre fin aux ravages causés par une créature féroce qui rôde dans la jungle derrière la colline abritant Kelan Cha. Elle est connue sous le nom de Monstre des Abîmes et sa présence fait fuir une bonne partie de notre gibier, sans parler des pertes qu'elle cause dans nos rangs. La vaincre t'octroiera une place parmi nous.»

Vous vous rendez ensuite chez un guérisseur occupé à trier toutes sortes de fioles dans sa petite échoppe et à la demande de l'aîné il applique des onguents curatifs sur vos blessures (vous récupérez 3 points d'ENDURANCE). Vous prenez congé du Conseil et refaites alors le trajet en sens inverse dans les souterrains en évitant soigneusement les pièges, puis vous faites le tour de la colline jusqu'à ce que vous pénétriez dans une végétation plus dense. Vous prenez quelques instants pour chasser et vos prises sont suffisantes pour constituer un Repas. Si vous souhaitez vous nourrir c'est le moment de le faire, vous n'aurez plus l'occasion de vous restaurer au cours de l'affrontement qui s'annonce. Vous reprenez ensuite votre progression dans la forêt et ne tardez pas à repérer des arbres couchés ainsi que d'énormes empreintes dans la terre. Vous inspectez le matériel

que l'on vous a donné et vous constatez que le filet est constitué de mailles métalliques extrêmement résistantes. Le cimenterre quant à lui émet un léger bourdonnement lorsque vous le maniez. Visiblement le Conseil vous a donné de quoi lutter mais au vu des traces que vous suivez ces avantages ne seront pas de trop!

Allez-vous continuer de suivre les empreintes (rendez-vous au [200](#))? Ou vous enfoncer dans les fourrés et faire un crochet pour une approche moins directe (rendez-vous au [104](#))?

### 308

Après être sorti de la demeure du Conseil vous vous retrouvez dans la rue dont le sol de pierre reflète l'étrange lueur bleue des champignons. Vous descendez la voie et tournez sur votre gauche après avoir passé une poissonnerie où des Femmes-Lézards font leur choix parmi les étals. Vous arrivez enfin devant une arène circulaire dans laquelle votre escorte vous fait pénétrer. Les quelques rangées de marches constituant les gradins sont vides et vous vous retrouvez maintenant au centre de l'arène. Vos gardes vous retirent vos armes et vont prendre place avec les membres du Conseil dans les gradins à l'exception de l'un d'entre eux qui s'enfonce dans les coulisses sous les tribunes. Il en revient quelques minutes plus tard avec deux Hommes-Lézards sveltes et désarmés.

L'aîné proclame alors :

«Tu vas maintenant devoir démontrer ta vitesse car

les chasseurs les plus rapides sont ceux qui nous rapportent le plus de proies. Voici deux de nos chasseurs, si tu réussis à devancer l'un des deux à la course, tu auras réussi cette épreuve.»

Vous suivez du regard les deux chasseurs qui vont se placer derrière une ligne tracée dans le sable à la périphérie de l'arène. Vous les rejoignez et l'un d'eux vous explique que vous allez devoir réaliser trois tours d'arène.

Vous vous placez sur la ligne de la même façon qu'eux puis l'un des membres du Conseil crie «Partez!».

Vous réagissez avec un instant de retard sur les chasseurs qui ont visiblement l'habitude de ce genre de course et vous vous efforcez de les rattraper dans un premier temps. Pour chaque adversaire et vous même vous allez devoir lancer un dé 6 fois et noter les résultats obtenus puis les additionner entre eux. Celui qui obtient le score le plus faible arrive en premier et le score le plus élevé franchit la ligne en dernier. Si vous portez des bottes de célérité, vous pouvez retrancher 4 à votre total. Si vous avez 16 points ou plus d'Endurance actuellement, vous pouvez retirer 2 à ce même total.

Si vous finissez premier ou deuxième, rendez-vous au [307](#). Sinon rendez-vous au [145](#).

### 309

Vous approchez du plus silencieusement qu'un Homme-Lézard de votre carrure puisse le faire des deux chasseurs Orques. *Testez votre Habileté* en



ajoutant 1 au résultat des dés pour chaque tranche de 5 objets que vous possédez (sans compter les Repas). Si vous échouez, l'un des Orques se retourne juste avant que ne soyez assez prêt pour les frapper, vous devrez donc affronter en même temps les deux brutes à la peau verruqueuse dans le combat ci-dessous. Si vous réussissez, vous parvenez à approcher suffisamment pour neutraliser l'un de vos deux adversaires d'un coup bien placé. Vous ne devrez donc affronter que le deuxième Orque des Marais dans le combat ci-dessous.

PREMIER ORQUE DES MARAIS HABILITÉ 6  
ENDURANCE 6

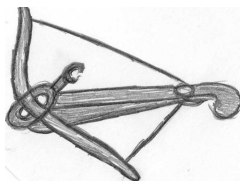
DEUXIÈME ORQUE DES MARAIS HABILITÉ 6  
ENDURANCE 5

Si vous êtes vainqueur, vous ouvrez leurs gibecières et faites le plein de provisions (ajoutez 3 Repas sur votre *Feuille d'Aventure*). Les chasseurs ne possédaient rien d'autre d'intéressant et vous reprenez votre marche sur la piste en laissant les cadavres derrière vous, rendez-vous au [334](#).

## 310

Les flammes se propagent rapidement aux voiles et les étendues d'eau reflètent les couleurs chaudes du brasier. Vous donnez l'alerte aux marins endormis et les Hommes-Lézards se précipitent sur le pont sans tarder pour tenter d'éteindre la fournaise. Vous leur prêtez main forte armé d'un seau et vous aspergez le plus rapidement possible les surfaces de voiles

ravagées par le feu. Lancez 4 dés et comparez le total obtenu à vos scores actuels d'Habilité et d'Endurance additionnés. Si le résultat obtenu par les dés est inférieur ou égal au total combiné de vos deux caractéristiques, vous réussissez à éteindre le feu, dans ce cas rendez-vous au [241](#). S'il est supérieur, le bateau est vite envahi par les flammes et vous n'avez d'autre choix que de rejoindre la rive à la nage. Là vous serez rapidement capturé par une tribu de Cocomocoas et vous finirez bouilli dans leur marmite.



### 311

Zargosh devient furieux lorsqu'il voit que vous ne voulez pas vous en aller et il saisit une grande hache de derrière son comptoir et avance pesamment vers vous. Vous allez devoir vous défendre contre ce commerçant acariâtre.

ZARGOSH      HABILITÉ 8 ENDURANCE 10

Si vous êtes vainqueur, allez-vous fouiller le désordre régnant dans la boutique (rendez-vous au [368](#))? Ou vous éclipser de crainte que les bruits du combat aient pu attirer des passants (rendez-vous au [88](#))?

## 312

Vous continuez votre progression à la lueur de votre lanterne dans le tunnel qui s'enfonce toujours plus profondément dans la colline. Les bruits de grattement se font de plus en plus forts et vous vous demandez ce qui peut les provoquer. Cela ne fait qu'augmenter votre tension car vous vous sentez extrêmement vulnérable en cet instant. C'est alors que vous entendez un bruit assourdissant d'éboulement à quelques pas derrière vous, coupant à coup sûr toute retraite possible. Vous tousssez à cause de la poussière qui a rempli le boyau souterrain. Mais ce n'est pas tout, vous voyez maintenant un énorme ver armé d'une redoutable paire de mandibules sortir d'un boyau et ramper sur les éboulis qu'il a provoqués. Qu'allez-vous faire?

Courir le long du tunnel? Rendez-vous au [160](#).

Faire face à cette créature l'arme à la main mais sans bouger? Rendez-vous au [394](#).

Attaquer la créature? Rendez-vous au [65](#).

## 313

Vous nagez en direction de la berge, presque soulagé de pouvoir vous mouvoir plus aisément que lorsque vous progressiez dans la vase des marais. Votre attention est attirée par un bouillonnement sur votre droite, qui se rapproche à grande vitesse. Vous reconnaissez ce signe caractéristique des Piranhas et la rive est encore trop loin pour que vous puissiez espérer leur échapper. Vous allez devoir les affronter. Lancez deux dés et ajoutez 2 au résultat pour savoir

le nombre de Piranhas que vous devrez tuer avant d'atteindre la berge. Le nombre obtenu représentera l'ENDURANCE pour le combat ci-dessous et vous devrez réduire ce total à zéro comme dans un combat classique. Réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points pour la durée du combat car vous vous efforcez d'avancer tout en portant des coups.

PIRANHAS HABILITÉ 6 ENDURANCE 2D6+2

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [68](#).

### 314

Le Ptérodactyle se pose en douceur sur le rocher le plus élevé de la crique et vous descendez au bord de l'océan pour y pêcher quelques poissons. Lancez un dé et consultez la table ci-dessous pour en connaître le résultat :

1 ou 2 : vous pêchez suffisamment pour 2 Repas

3 ou 4 : vous pêchez suffisamment pour 3 Repas

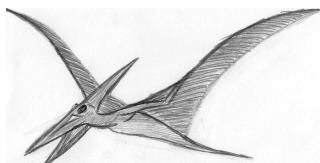
5 ou 6 : vous pêchez suffisamment pour 4 Repas

Vous consommez un de ces repas et placez le restant de vos provisions dans la besace accrochée à la selle de votre monture (ajoutez les Repas correspondants sur votre *Feuille d'Aventure*). Celle-ci est ravie de profiter également des quelques prises que vous lui avez laissées (Elle récupère son *Total de Départ* d'ENDURANCE). Vous vous installez du plus confortablement que vous pouvez au milieu des rochers et vous sombrez rapidement sous la lueur des étoiles, bercé par le sac et le ressac des eaux du golfe de Shamuz.

Vous vous réveillez aux premières lueurs du soleil, qui semble plus présent que la veille, frais et dispos pour reprendre votre voyage (vous gagnez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE pour la nuit de sommeil et le repas pris la veille). Vous enfourchez votre monture qui vous accueille par un claquement de bec et vous reprenez de l'altitude en direction du sud. Rendez-vous au [30](#).

### 315

Le boomerang s'élève en direction de la corde mais malheureusement vous la manquez de peu et il va se ficher dans le tronc d'arbre. Rayez le boomerang de votre *Feuille d'Aventure* et vous perdez 1 point de CHANCE pour ce coup du sort. Si vous possédez une dague de jet, vous pouvez continuer, si vous le souhaitez, de vous acharner en vous rendant au [387](#). Si vous n'en possédez pas ou si vous souhaitez arrêter vos vaines tentatives, la branche où est suspendue le filet vous semble inaccessible et vous n'avez d'autre choix que de reprendre votre progression dans le bosquet, rendez-vous au [3](#).



### 316

Vous faites part au Conseil de votre choix de passer

les épreuves du Gardien Vigilant et l'aîné reprend la parole :

«Bien, nous en manquons cruellement, les nombreuses escarmouches avec les Batrakks et les Hommes-Poissons nous ont coûtés beaucoup de soldats. Et nous aurions bien besoin d'un nouveau recruteur qui parcoure les marais de Silur Cha pour renforcer les effectifs. Tu devras passer plusieurs épreuves destinées à prouver ta capacité à remplir tes nouvelles tâches et déterminer ton utilité pour la communauté qui ne peut se permettre de nourrir des membres improductifs. Mais peut-être au cours de ton périple pour venir jusqu'ici as-tu déjà eu l'occasion de te mettre en valeur? Si tel est le cas tu as dû collecter des Talismans, seules preuves de tes actes. Suivant la quantité d'entre eux que tu as collectés, le nombre d'épreuves que tu auras à passer en sera diminué.»

Si au cours de votre aventure vous avez emporté des talismans dorés, il est temps de les compter. Si vous en avez trouvés :

Aucun, rendez-vous au [201](#).

un ou deux, rendez-vous au [170](#).

trois ou quatre, rendez-vous au [46](#).

cinq, rendez-vous au [32](#).

## 317

Vous levez les yeux et vous voyez qu'un singe

essaye de couper l'échelle, malheureusement vous êtes encore trop éloigné du sommet et vous basculez en arrière au moment où l'assemblage de cordes finit par lâcher. vous heurtez lourdement le sol de terre (vous perdez 2 points d'ENDURANCE) et vous vous dirigez vers une autre échelle, en l'escaladant cette fois du plus vite que vous le pouvez. Une fois debout sur la plate-forme, vous regardez autour de vous et repérez un Singe Spectral qui s'avance, une feuille d'Arbre-Lame à la main.

SINGE SPECTRAL HABILITÉ 8 ENDURANCE 7

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

### 318

Vous maudissez le sort de vous avoir placé si près d'un adversaire si redoutable. Un humanoïde haut de trois mètres vient d'écraser la tête de votre compagnon le plus proche et reporte maintenant son attention sur vous. Son corps est constitué de morceaux de cadavres Humains recousus ensemble et manifestement les mages de Vymorna lui ont insufflé la vie.

GOLEM DE CHAIR HABILITÉ 8

ENDURANCE 7

S'il réussit à vous toucher, vous perdrez 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels en raison de sa force surnaturelle. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [111](#).

## 319

La journée se poursuit ainsi sans autre incident et le chef de convoi fait une halte pour établir le campement pour la nuit, dans une zone de terre bordée de quelques rochers. Les chariots sont disposés par rapport aux rochers de manière à établir une sorte de périmètre où vous disposez vos couchettes de fortune. Vous vous partagez des rations distribuées par le chef et vous mangez (vous gagnez 4 points d'ENDURANCE) tout en discutant de l'ordre des tours de garde pour la nuit. Si vous souhaitez prendre votre tour de garde :

En premier, rendez-vous au [287](#).

En second, rendez-vous au [52](#).

En dernier, rendez-vous au [346](#).

## 320

Vous parvenez à empêcher le marchand d'avancer plus loin puis vous saisissez un marteau disposé dans ses étagères et l'assommez. Conscient d'avoir évité le pire de justesse, vous partez sans demander votre reste avant qu'un client ne vienne vous surprendre et vous retournez dans la rue pour faire un nouveau choix. Rendez-vous au [331](#).

## 321

Vous avancez légèrement recourbé dans ce tunnel bas de plafond qui s'enfonce dans les profondeurs de la colline. S'il s'agit bien de l'entrée de Kelan Cha,



vous comprenez mieux pourquoi cet endroit demeure encore secret. Votre ombre danse à la lueur de votre lanterne sur les parois de terre du boyau parsemé des énormes racines du chêne et vous marchez ainsi pendant de longues minutes. Bientôt un plafond de bois soutenu par de solides poutres vient renforcer la structure du tunnel. L'entretien en est impeccable et les nombreuses empreintes de pas dans la terre vous laissent penser que cet endroit n'est pas laissé à l'abandon.

Quelques mètres plus loin, vous vous stoppez brutalement devant une fosse garnie de piques acérées. Heureusement deux autres tunnels s'ouvrent dans les murs de droite et de gauche. Vous êtes soulagé d'avoir eu la bonne idée d'acheter cette lanterne au marché de Silur Cha, sans quoi vous seriez sûrement tombé dans ce piège grossier. De votre gauche vous parvient un lointain bruit régulier de grattements, mais aucun son ne vous parvient de votre droite, tandis que la fosse est bien trop large pour être franchie. Si vous souhaitez prendre le tunnel de gauche, rendez-vous au [312](#). Si vous préférez emprunter celui de droite, rendez-vous au [151](#).

## 322

Vous immergez une partie de l'objet que vous avez choisi et la seconde d'après il commence à se désagréger. Vous comprenez alors qu'il s'agit d'un acide puissant et vous retirez l'objet mais trop tard, vous le lâchez avant qu'il ne finisse de se consumer sous vos yeux (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*).

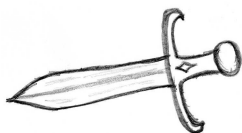
Après cette mauvaise surprise il vous reste les choix suivants :

Boire une potion de lévitation si vous en avez une (rendez-vous au [132](#)).

Faire demi-tour et retourner dans le tunnel, rendez-vous au [397](#) si vous avez une lanterne et rendez-vous au [303](#) dans le cas contraire.

### 323

Vous marchez sur un sol régulier et vous ne pouvez vous empêcher d'admirer la qualité de taille des poutres qui soutiennent la galerie. Ce réseau souterrain a dû demander un temps considérable pour être creusé et aménager de cette manière. Vous croisez bientôt une porte en bois dans la paroi sur votre droite. Vous écoutez au panneau mais n'entendez aucun son, le seul bruit qui vous parvienne est l'écoulement d'eau venant du couloir que vous avez laissé derrière vous. Allez-vous ouvrir la porte? Dans ce cas rendez-vous au [188](#). Ou continuer tout droit, rendez-vous au [143](#).



Dès que vous pénétrez dans l'eau, deux mains à l'aspect décomposé vous agrippent et se mettent à vous lacérer (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Vous voyez alors avec horreur un Homme-Lézard aux orbites vides émerger sous vos yeux. De nombreuses écailles se sont détachées de son corps, laissant apparaître une chair pourrissante. D'autres têtes crèvent la surface de l'eau en de nombreux endroits et vous reconnaissez des Gobelins, des Hommes-Lézards, des Orques, mais tous sont dans un état de décomposition avancée. Vous allez devoir vaincre celui qui vous agrippe afin de regagner la piste avant que d'autres ne vous assaillent. Pour ce combat votre *Force d'Attaque* est réduite de 2 Points car votre adversaire entrave vos mouvements.

### ZOMBIE FANGEUX HABILITÉ 6

#### ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, vous retournez sur la piste et courez à toutes jambes pour échapper à la horde de morts-vivants. Un nécromancien a dû placer ce coffre ici pour attirer toute sorte de créatures humanoïdes au milieu de sa horde de Zombies et ainsi venir grossir leurs rangs et du même coup récupérer leurs possessions. Rendez-vous au [3](#).

Les étendues des marais où se mêlent saules, roseaux et prairies tourbeuses défilent sous vos pieds et vous finissez par apercevoir une clairière parsemée de huttes de tailles variées. Il s'agit

certainement de Jaraban Ma et vous cherchez un endroit à l'écart pour atterrir car arriver sur un Ptérodactyle dans votre tenue de l'armée risquerait d'être périlleux, si d'aventure il s'avérait que le village ait été averti de votre fuite. Vous repérez une prairie de stellaires des marais dont les fleurs blanches ondulent sous l'effet de la brise et vous décidez de vous y poser. Vous rendez sa liberté à votre monture et vous rejoignez une piste qui s'enfonce dans un bosquet en direction de votre but. Rendez-vous au [207](#).

### 326

Le Ptérodactyle descend vers l'étendue d'eau qui reflète les rayons du soleil. La surface est à peine troublée par une légère brise. Vous mettez pied à terre, prenez votre gourde et écartez la végétation qui prolifère sur la rive. Vous faites le plein d'eau et vous entendez alors une voix lugubre sur votre droite parmi les roseaux. « Vas t'en... Vas t'en... ». Allez-vous vous empresser de suivre ce conseil? Rendez-vous au [176](#). Ou allez-vous écarter les roseaux pour voir qui a prononcé ces paroles? Rendez-vous au [25](#).

### 327

Vous descendez les marches vermoulues en faisant attention aux éventuels pièges qui pourraient se dissimuler dans la demeure du voleur. Vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez sur un petit quai en bois au niveau du marais. Vous repérez à quelques mètres le voleur sur une frêle embarcation qui se

dirige vers un quai plus grand un peu plus loin. Vous n'avez pas le choix, vous allez devoir plonger dans les eaux saumâtres pour tenter de le rattraper. Lancez 2 dés et rajoutez le total à votre Endurance. Faites de même avec le voleur sachant que son Endurance est de 8 tout en ajoutant 2 à son total pour tenir compte de sa légère avance. Si vous obtenez un total supérieur ou égal au sien, rendez-vous au [183](#). Si votre total est inférieur au sien, rendez-vous au [370](#).

### 328

Vous vous frayez un chemin dans les rangs de la Plaie Divine du Chaos, le nom de votre troupe, et vous levez la tête au moment où un escadron de lanciers montés sur Ptérodactyles vous survole. C'est le signal que la journée de combats va débiter, ce sont toujours les premiers à attaquer pour essayer de faire tomber les archers Humains des murailles.

Votre troupe rejoint bientôt le bélier d'assaut qui vous a été assigné, porté par des esclaves Orques. Ceux-ci vous révulsent et vous n'avez qu'une envie c'est de leur trancher la gorge, mais vous devez bien avouer qu'ils ont leur utilité. Les Hommes-Lézards Mutants sont marginalisés, mais vous préférez de loin vous battre que de pousser ce genre de machine de guerre.

Vous finissez par rejoindre celui qui vous semble le plus jeune parmi les nouveaux, un Mutant du nom de Hoatol'c. Celui-ci n'est pas très loquace et il se contente d'écouter les conseils que vous lui prodiguez pour faire en sorte qu'il survive à cette

journée. Non pas que vous vous inquiétez réellement pour lui, mais mieux vaut être entouré de guerriers compétents pour ne pas se retrouver en mauvaise posture. Il finit tout de même par vous remercier et sort une fiole de sa besace.

« C'est une potion du Liash Cha du village où je suis né. Je lui en ai dérobée plusieurs quand j'ai su que j'allais être envoyé ici. Merci pour tes conseils, j'essaierai d'en faire bon usage. ».

Vous prenez la potion et la rangez soigneusement dans votre besace (notez que vous avez une potion de santé qui pourra vous redonner jusqu'à 5 points d'ENDURANCE. Elle ne contient qu'une seule dose.). Finalement ce nouveau a plus de ressources que vous ne le soupçonniez. Vous continuez votre marche le long du bélier et les murailles se rapprochent quand soudain vous sentez le sol trembler sous vos pieds. Rendez-vous au [379](#).

## 329

Vous ressortez des fourrés, revêtu de votre nouvelle tenue, et vous vous avancez plus confiant dans le chemin principal orienté vers le sud. La terre est plus sèche par ici et plus vous avancez vers le centre plus vous croisez de vos congénères. Certains ramènent des esclaves, d'autres partent en capturer. Vous repérez également des groupes de chasseurs. Vous essayez d'identifier les différents bâtiments d'importance de ce village. Plus loin sur votre droite, après le croisement, se tient le comptoir des marchands, une hutte allongée devant laquelle

stationnent plusieurs chariots remplis de cages. Sur votre gauche, une maison plus élaborée présentant un étage semble être une auberge. Une enseigne gravée sobrement sur une plaque de bois indique « Relais du nord », sans doute en référence à sa position dans l'Empire. Dans le chemin orienté ouest-est, vous apercevez une cabane au bois de meilleure qualité, sûrement celle du chef. Vous jugez qu'il est préférable de garder profil bas et d'éviter celui-ci.

Dans un premier temps, vous rejoignez le comptoir des marchands afin de vous faire embaucher et de voir quand partira la prochaine caravane. Rendez-vous au [383](#).

### 330

Vous lui répondez que vous ne souhaitez pas vous attirer les foudres de votre chef pour les balivernes d'un Gobelin et vous le laissez à son triste sort avant de poursuivre votre route. La nuit se finit sans aucun autre événement notable et, au matin, vous réveillez toute la troupe. Vous vous affairez ensuite pour les préparatifs de départ. Le convoi se met en route sous un ciel chargé et vous ne tardez pas à croiser une caravane qui fait le chemin en sens inverse à vide. Les deux chefs s'arrêtent quelques instants pour discuter des derniers taux de change des esclaves puis reprennent chacun leur route. Rendez-vous au [382](#).

Pendant que vous marchez dans ce marché surpeuplé, vous laissez vagabonder vos pensées vers la mystérieuse Kelan Cha. Kim'Zun vous a donné de l'espoir auquel vous êtes plus enclin à vous accrocher maintenant que vous êtes un fugitif, mais malheureusement il a emporté le secret de son emplacement dans sa mort. La capitale est certainement l'endroit où vous auriez le plus de chances d'obtenir des renseignements à ce sujet, au vu des flots de population qui y transitent, mais il va falloir rester discret afin de ne pas éveiller l'attention des gardes de Silur Cha. En effet le Haut-Roi serait sûrement peu tolérant à l'encontre de cette enclave mutante échappant à son autorité sur son propre territoire s'il en apprenait l'existence. Vous sortez bientôt du marché et vous parcourez une grande rue bordée de bâtiments en bois de deux étages et comportant de nombreuses échoppes. Vous repérez trois enseignes potentielles où commencer vos recherches. Allez-vous pénétrer dans :

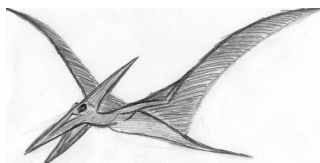
Une taverne du nom de l'Écaille Dorée? Rendez-vous au [335](#).

Une boutique de voyance comportant toutes sortes de colifichets en vitrine? Rendez-vous au [367](#).

Un magasin d'équipement général? Rendez-vous au [283](#).

Notez que vous ne pourrez explorer ces endroits qu'une seule fois. Si vous avez exploré toutes les possibilités et n'avez pas encore trouvé la carte vers Kelan Cha, rendez-vous au [193](#).





### 332

Il y a peu de chances que vous trouviez un pont dans cette partie particulièrement sauvage des marais de Silur Cha et vous décidez de traverser la rivière à cet endroit. Vous parcourez la distance qui vous sépare de la berge assez rapidement et sans incident, rendez-vous au [68](#).

### 333

Vous vous agenouillez sous un chariot comme le reste de la troupe et vous attendez le passage de ce nuage d'insectes. Le bourdonnement devient bientôt intolérable et les guêpes arrivent alors en survolant les marais à vive allure. Malgré votre abris, les insectes gros comme le poing vous assaillent vous et vos compagnons et vous subissez de nombreuses piqûres (lancez un dé et divisez le résultat par 2, en arrondissant à l'entier supérieur puis retranchez le nombre obtenu de vos points d'ENDURANCE). Si vous possédez un antidote, vous pouvez le boire pour annuler cette perte de points d'ENDURANCE si vous le souhaitez. Heureusement les guêpes n'ont pas pour intention de s'installer ici et leur migration

semble les conduire plus loin à l'est. Vous vous relevez, meurtri, et reprenez votre place tandis que le bourdonnement s'éloigne peu à peu laissant la place aux gémissements de douleur des Hommes-Lézards. Rendez-vous au [231](#).

### 334

La piste fait bientôt place à de la boue puis les zones marécageuses se font de plus en plus denses. Vous avez maintenant des eaux saumâtres jusqu'aux cuisses et il vous est évident que vous allez devoir nager sur quelques mètres pour rejoindre la rive opposée de ce qui semble être une rivière traversant le marécage du nord au sud. Voulez-vous longer la rivière vers le nord (rendez-vous au [128](#)), vers le sud (rendez-vous au [156](#)) ou traverser à la nage vers l'est en direction d'une berge un peu plus sèche (rendez-vous au [332](#))?

### 335

Vous pénétrez dans la Taverne de l'Écaille Dorée dont les murs extérieurs sont entièrement recouverts de plantes grimpantes. On est en pleine journée et le tavernier a volontairement laissé les plantes recouvrir les fenêtres pour donner l'impression aux clients d'être en permanence en soirée. Des torches accrochées au mur et le feu dans l'âtre au fond de la salle principale sont les seules sources de lumière. Les boissons coulent à flot et nombreux sont les clients écoulant leurs économies dans leurs choppes. Allez-vous approcher le tenancier occupé à remplir

des pintes à son comptoir (Rendez-vous au [83](#))? Vous installer auprès d'un vieillard à une table près de la cheminée qui a pour seule compagnie une bouteille de vin (rendez-vous au [89](#))? Ou engager la conversation avec un videur dont les bras disproportionnés ne sont pas le résultat que de l'entraînement mais d'une évidente malformation, signe qu'il s'agit d'un Mutant tout comme vous (rendez-vous au [84](#))?

### 336

Le duel touche à sa fin, le Monstre des Abîmes est rendu fou de rage par ses nombreuses blessures desquelles s'écoulent des filets de sang. La bête émet une série de renâclements avant de pousser un cri terrifiant et de se lancer pour les ultimes assauts. Pour ce combat l'Endurance de votre adversaire est son total actuel après les manœuvres que vous avez tentées pour le vaincre. Notez que l'arme confiée par l'armurier de Kelan Cha vous confère un bonus. S'il s'agit du cimenterre, vous pouvez ajouter 1 Point à votre *Force d'Attaque* pour la durée du combat et vous faites perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. Si vous vous battez à l'aide d'une lance, votre *Force d'Attaque* est majorée de 2 Points pour la durée du combat mais elle ne fait perdre que 2 Points d'ENDURANCE lorsque vous remportez un *Assaut*.

MONSTRE DES ABÎMES HABILITÉ 12

ENDURANCE : ?

Si vous parvenez à terrasser ce monstre redoutable,

rendez-vous au [399](#) si vous avez accompli les épreuves pour devenir un Gardien Vigilant et au [400](#) si vous voulez devenir Chasseur.



### 337

Vous répondez que vous ne voulez pas vous mesurer à des spectres que plusieurs guerriers Hommes-Lézards n'ont pas réussi à repousser et vous prenez congé de l'ancien.

« Vas au diable Mutant, toi et tes semblables au sang impur êtes juste bons à être sacrifiés. » À ces mots les enfants attrapent des pierres et se mettent à vous les lancer. Vous remontez prestement sur votre monture et vous élevez au-dessus de la canopée avant de reprendre la direction de l'est. Vous perdez 1 point de CHANCE pour avoir été chassé de la sorte. Rendez-vous au [118](#).

### 338

Vous vous mettez à détalier dans le tunnel en espérant

que la créature ne soit pas plus rapide que vous. Quelques mètres de course plus loin, la galerie s'oriente vers la droite. Vous continuez ainsi sans ralentir et vous basculez la tête la première et dégringolez dans ce qui vous semble être un escalier, d'après les nombreuses marches que vous heurtez dans votre chute. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous vous rompez le cou et votre aventure se termine ici. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à vous relever après cette dégringolade qui vous coûte tout de même 4 points d'ENDURANCE. Par chance le monstre ne vous a pas suivi et vous pouvez reprendre votre marche de manière plus prudente, bien décidé à ne pas vous laisser reprendre à courir dans le noir.

Le tunnel se poursuit en pente légèrement descendante et vous vous demandez jusqu'où il va vous mener lorsque votre pied gauche rencontre une dalle de pierre qui s'enfonce de quelques centimètres. Après avoir marqué une pause, vous continuez à avancer et le piège que vous redoutez ne manque pas de se déclencher. En effet une nuée de fléchettes vole en travers de la galerie souterraine et un certain nombre vient se ficher au travers de vos écailles. Lancez un dé pour savoir combien de points d'ENDURANCE vous perdez. Si vous avez un bouclier, vous pouvez déduire ce résultat par deux (arrondi à l'inférieur) car vous avez eu le réflexe de le brandir. Vous maudissez les habitants de ces lieux pour les multiples précautions prises contre les intrus et vous continuez en espérant ne pas rencontrer d'autres surprises de ce genre. Votre soulagement est grand d'apercevoir enfin une lueur au loin. Vous

parvenez finalement à un couloir plus vaste éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Un autre couloir tout aussi éclairé d'où vous parvient un lointain bruit d'écoulement d'eau se dirige vers votre droite et vous pouvez le suivre si vous le souhaitez (rendez-vous au [206](#)). Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [189](#). Quel que soit votre choix vous n'aurez maintenant plus à subir la pénalité des 2 points d'HABILETÉ car vous n'évoluez plus dans la pénombre.

### 339

Vous vous précipitez avec le gros de la troupe à la rencontre des cavaliers dont les armures sont recouvertes de tuniques vertes ornées du lion d'or, symbole d'un de leurs dieux impurs du nom de Telak. Ils poussent un cri de guerre et se mettent à vous charger, bien décidés à vous écarter de leur chemin.

Votre voisin de droite en fait les frais et se retrouve transpercé par la lance du cavalier de tête. Celui-ci enchaîne par une attaque à l'épée dans votre direction et vous esquiviez habilement avant de l'attraper par une jambe pour le faire tomber à terre. Vous allez pouvoir affronter votre premier adversaire du jour.

CAVALIER VYMORNIEN HABILETÉ 8

ENDURANCE 8

Si vous êtes vainqueur, vous rejoignez l'un de vos compagnons vétérans de la première heure, Kim'Zun qui est aux prises avec deux cavaliers encore à

cheval. Rendez-vous au [180](#).



### 340

L'après-midi touche à sa fin et le beau temps a laissé sa place à une lourde couverture de nuages. Il vous est très difficile de distinguer les détails sur les rives avec cette baisse notable de luminosité et vous sentez les marins de plus en plus nerveux. Lancez un dé, si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [61](#). Si le résultat est impair, rendez-vous au [69](#).

### 341

Vous lestez votre corde du grappin, vous faites des moulinets en visant soigneusement le centre de l'îlot et plus particulièrement le panier. Vous l'accrochez du premier coup et content de vous, vous tirez sur la corde pour le ramener. Le panier flotte d'abord sur l'eau puis disparaît rapidement dans un nuage de fumée au contact du liquide, ainsi, à votre grand désarroi, que votre grappin et votre corde (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). L'eau était en fait un puissant acide et vous avez bien fait de ne pas vous immerger. Pestant contre la perte de votre

équipement, vous retournez dans le tunnel. Rendez-vous au [397](#) si vous avez une lanterne et rendez-vous au [303](#) dans le cas contraire.

### 342

Vous fixez le plus âgé des membres du Conseil et vous entreprenez de narrer votre histoire depuis le siège de Vymorna. Vous n'avez même pas le temps de finir votre première phrase que deux lances viennent se ficher dans votre dos après que l'aîné ait fait un signe de la tête à l'attention des deux Gardiens Vigilants qui vous escortent. La douleur est intense mais un voile noir vient vite y mettre un terme ne vous laissant pas l'occasion de regretter de ne pas vous être soumis aux épreuves. Votre aventure se termine devant le Conseil de Kelan Cha.

### 343

Vous poursuivez vers le sud en supposant que Jaraban Ma se situe dans cette direction. Vous continuez ainsi plusieurs heures et vous commencez à penser que vous vous êtes égaré. La prairie humide de stellaires a depuis longtemps laissé sa place à des zones marécageuses envahies de tourbe et de roseaux. Vous progressez de plus en plus difficilement et il y a bien longtemps que vous n'avez pas croisé la moindre piste plus sèche. C'est embourbé jusqu'aux genoux que vous voyez un javelot se ficher dans la tourbe à un mètre devant vous. Une dizaine d'amphibiens tenant des épées et des lances rudimentaires émergent des hautes herbes



tout autour de vous. Vous êtes tombé dans une embuscade d'une tribu de Batrakks et malgré une farouche résistance, vous êtes vite débordé par le nombre. Votre aventure se termine ici.

### 344

Vous parvenez à vous hisser sur le plancher en bois et vous observez ce qui se passe autour de vous. Vos compagnons sont pour la plupart tous arrivés sur l'assemblage de planches et de passerelles et vous les voyez repousser leur adversaire, qui n'est cette fois plus inconnu et ne bénéficie pas de l'effet de surprise. Votre observation est soudainement interrompue par un grand craquement sur votre gauche. Un Singe Spectral mesurant près de deux fois la taille de ses congénères vient de faire voler de ses gonds la porte de la cabane la plus proche. Le massif primate sort de l'habitation et se jette sur vous, ses longs bras musclés à la fourrure sombre en avant.

GRAND SINGE SPECTRAL HABILITÉ 9

ENDURANCE 10

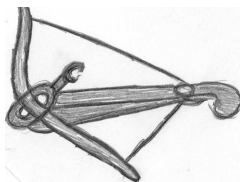
Si vous êtes vainqueur, les derniers singes encore engagés dans le combat s'enfuient en voyant que leur meilleur combattant est tombé. La bataille pour la possession du village est maintenant terminée en même temps que la nuit est tombée. Vos quelques compagnons survivants se regroupent autour de vous et poussent un cri de victoire en levant leurs armes au ciel. Si vous le souhaitez vous pouvez emporter avec vous la fourrure du grand singe spectral

(rajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure* si vous faites ainsi). Vous décidez qu'il serait plus prudent de passer la nuit dans les cabanes arboricoles plutôt que de traverser la jungle vers la rivière dans la pénombre. Vous vous étendez donc sur un des lits confortables des habitations des villageois et vous endormez rapidement, épuisé par cette bataille.

Vous vous éveillez au petit matin, les rayons du soleil s'infiltrant par la fenêtre aménagée dans un des murs de bois et vous vous sentez reposé pour attaquer cette nouvelle journée (vous gagnez 6 points d'ENDURANCE). Vous redescendez à une échelle de corde et repartez en direction des huttes de la rivière en compagnie de deux guerriers tandis que les autres restent sur place pour garder le village. Rendez-vous au [66](#).

### 345

La ruelle se poursuit pendant quelques dizaines de mètres et son état semble s'améliorer au fur et à mesure que vous progressez vers le centre de Vymorna. Vous ne croisez que des femmes et des enfants qui s'enfuient précipitamment à la vue des trois Hommes-Lézards qui s'avancent avec une lueur meurtrière dans le regard. Satisfait de l'effet que vous produisez, vous vous retrouvez devant un embranchement. Allez-vous prendre une autre ruelle, en provenance de laquelle vous parviennent des bruits de combats, et qui s'enfonce vers le nord-ouest (rendez-vous au [184](#)) ? Ou rester dans celle que vous suivez (rendez-vous au [43](#)).



### 346

Vous dormez les deux premiers tiers de la nuit et un garde vient vous réveiller pour effectuer la dernière surveillance. Vous faites les cent pas autour du campement et vous ne repérez rien d'autre que les habituels bruits des créatures nocturnes peuplant les marais. Vous passez devant les cages d'esclaves lorsque l'un d'eux vous appelle discrètement. Vous vous approchez de la cage et vous voyez un Gobelin des Marais chétif. Celui-ci se met à vous supplier de le laisser partir en échange d'une carte menant à un trésor au sud de Silur Cha. Allez-vous accéder à sa demande? Rendez-vous au [224](#). Ou le laisser croupir dans sa cage? Rendez-vous au [330](#).

### 347

Vous descendez en tournoyant vers la berge du canal parsemée de roseaux et vous finissez par trouver une zone rocailleuse qui sera idéale pour camper. Vous profitez des dernières lueurs du soleil pour chasser quelques grenouilles et serpents dans les tourbes marécageuses environnantes. *Tentez votre Chance.*

Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [55](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [373](#).

### 348

Vous marchez ainsi pendant quelques temps avant que la galerie ne bifurque sur la droite. Peu de temps après vous rencontrez un escalier que vous descendez. Le tunnel se poursuit en pente légèrement descendante et vous vous demandez jusqu'où il va vous mener, lorsque vous apercevez plusieurs petites dalles de pierre disposées à distance égale le long du tunnel dans le sol de terre. Allez-vous calquer vos pas sur les dalles en faisant de grandes enjambées (rendez-vous au [205](#))? Ou les éviter soigneusement (rendez-vous au [123](#))?

### 349

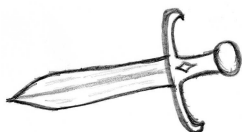
La piste est de plus en plus étroite et finit bientôt par disparaître totalement. Vous voilà maintenant en plein cœur d'une zone marécageuse dans laquelle vos bottes s'enfoncent à chaque pas rendant votre progression difficile. Voulez-vous faire demi-tour pour choisir une nouvelle direction? Dans ce cas rendez-vous au [362](#). Sinon vous pouvez vous aventurer plus avant en direction de l'est (rendez-vous au [392](#)) ou au sud-est (rendez-vous au [187](#)).

### 350

Le tenancier encaisse la somme sans dire un mot et vous donne une clé portant le numéro 12 en vous

désignant les escaliers au fond de la pièce. Vous montez ainsi jusqu'au troisième étage et vous trouvez rapidement la chambre 12 au milieu d'un couloir simplement éclairé par des bougies. Vous ouvrez la porte et pénétrez dans une petite chambre dont l'unique fenêtre donne sur l'arrière-cour de l'hôtel. Vous vous installez rapidement sur le lit confortable, pressé de pouvoir vous reposer de votre périple dans les rues de Silur Cha. Le sommeil ne tarde pas à vous emporter et lorsque vous ouvrez les yeux vous avez l'impression d'avoir dormi des jours (vous récupérez 6 points d'ENDURANCE). Le maître d'hôtel ne tarde d'ailleurs pas à venir frapper à votre porte pour vous demander sans ménagement d'évacuer les lieux car il est déjà tard dans la matinée.

Vous rassemblez vos affaires et partez sans demander votre reste. Les badauds se sont déjà déversés dans les rues, encouragés par les rayons du soleil. Après une errance qui vous a semblé sans fin vous parvenez à la porte est de l'inextricable cité. Vous vous approchez d'une diligence à laquelle sont attelés deux Styracosaures. Le cocher vous indique la liste des villes et villages desservis par la diligence et vous donne le tarif du voyage : 8 pièces d'or pour vous arrêter dans le village de Tlanac, qui est l'arrêt le plus proche de l'endroit supposé de Kelan Cha. La distance qui vous en sépare est bien trop grande pour envisager de vous y rendre à pied et vous n'avez pas trop le choix, il vous faut prendre cette diligence. Si vous possédez la somme demandée préparez-vous à embarquer et rendez-vous au [359](#). Sinon rendez-vous au [222](#).



### 351

Vous attendez le dernier moment pour que la créature n'ait pas le temps de réagir et bientôt vous ne voyez plus que son cuir épais moucheté de taches vertes et brunes. Vous sautez alors sur votre gauche mais juste un instant trop tard. Une griffe d'une de ses pattes postérieures est venue vous entailler la cuisse (vous perdez 1 Point d'ENDURANCE). La manœuvre a cependant été un succès car la créature, emportée par son élan, a bien du mal à s'arrêter et vous avez maintenant un temps d'avance que vous comptez bien mettre à profit. Vous jetez un coup d'œil furtif autour de vous pour évaluer la situation. Vous repérez un gros tronc d'arbre couché en bordure de clairière et la paroi rocheuse n'est pas très loin d'où vous vous trouvez. Vous pouvez maintenant :

Courir vers le tronc d'arbre et vous coucher derrière, rendez-vous au [291](#).

Courir vers la paroi rocheuse et bifurquer au dernier moment, rendez-vous au [273](#).

Ou profiter de l'aubaine pour lui porter un coup, rendez-vous au [371](#).

Vous rejoignez l'attroupement de chasseurs Hommes-Lézards qui vous voient arriver d'un œil soupçonneux. Le chef du petit groupe, un Homme-Lézard aux joues scarifiées et aux écailles rougeâtres, s'adresse à vous :

« Les Mutants ne chassent pas avec nous normalement, mais nous avons perdu deux chasseurs ce matin et on a bien besoin de renfort pour aujourd'hui. Essais de faire attention, je n'ai pas envie de perdre des chasseurs par la faute d'un impur. »

Voilà qui est un avertissement suffisamment clair. Le groupe se met en marche sur le chemin orienté d'est en ouest. Vous passez devant la luxueuse maison du chef de village et vous finissez par rejoindre l'ombre des arbres entourant Jaraban Ma. Le chef vous fait signe de vous disperser dans les fourrés à la recherche de proies puis vous donne rendez-vous dans deux heures à l'entrée du village. Allez-vous vous enfoncer entre les arbres sur votre droite (rendez-vous au [298](#)), sur votre gauche (rendez-vous au [142](#)) ou continuer sur le chemin de terre et rentrer dans les fourrés un peu plus loin (rendez-vous au [64](#))?

Vous avancez péniblement dans la vase avec l'intention de traverser la rivière, Kelan Cha ne pouvant se trouver que de l'autre côté de cet obstacle naturel d'après votre plan. Vous avez maintenant de

l'eau jusqu'aux hanches. La rivière devrait bientôt être assez profonde pour vous permettre de nager, et ainsi de vous mouvoir plus rapidement, lorsque vos pieds s'enfoncent subitement dans le sol. Vous vous débâtez mais ça n'a que pour effet de vous embourber encore plus et vous êtes maintenant immergé jusqu'au cou. Vous êtes en train de vous enliser dans des sables mouvants et vous allez avoir besoin de toutes vos forces pour vous en sortir. Lancez 3 dés, si le résultat est supérieur à votre total actuel d'ENDURANCE, vous êtes trop faible pour vous extirper de ce piège naturel et votre aventure prend fin ici, étouffé par le sable mouillé.

S'il est inférieur ou égal, vous parvenez péniblement à vous en extraire et vous vous mettez à nager pour éviter de rencontrer à nouveau ce genre de désagrément. Vous franchissez rapidement la distance qui vous sépare de l'autre rive et vous avez le choix entre continuer droit vers l'est (rendez-vous au [285](#)) ou nager vers le sud sur quelques dizaines de mètres pour rejoindre une berge plus sèche (rendez-vous au [68](#)).

### 354

Vous vous dirigez vers la yourte et lorsque vous êtes arrivé suffisamment prêt, vous voyez un panneau de bois près de l'entrée sur lequel est inscrit :

« Chez Zilenda, voyante et guérisseuse. »

Vous écartez la grande toile mauve qui pend à l'entrée et vous vous baissez pour rentrer dans la yourte. Une odeur d'encens vous accueille et une



Femme-Lézarde âgée, vêtue d'une ample robe noire, est assise en tailleur devant une petite table sur laquelle sont éparpillés des osselets.

« Bienvenue voyageur, tu n'es pas celui que tu prétends être mais n'aies crainte je ne dévoilerai pas ton secret. Pour 5 pièces d'or je lirai ton avenir. Si tu n'es pas intéressé tu peux toujours acheter quelques potions. »

Allez-vous donner 5 pièces d'or à Zilenda pour écouter ce qu'elle a à vous dire? Si oui rendez-vous au [301](#).

Sinon vous pouvez toujours faire quelques achats parmi les objets suivants :

Potion de Bonne Fortune 5 pièces d'or (votre Chance revient à son *Total de Départ* augmenté d'un point)

Potion de Vigueur 5 pièces d'or (votre Endurance revient à son *Total de Départ*)

Antidote 3 pièces d'or

Potion de Lévitiation 4 pièces d'or

Potion d'Agilité 2 pièces d'or (bue au début d'un combat, confère un bonus de 2 points à la *Force d'Attaque* pour la durée de celui-ci)

Chaque potion n'est disponible qu'en un seul exemplaire et ne contient qu'une seule dose.

Une fois que vous avez effectué vos achats, vous ressortez de la yourte de Zilenda et vous vous dirigez vers la place où est stationné le convoi. Vous participez au nourrissage des Lézards Géants et le chef finit par donner l'ordre de partir. Vous montez

sur un chariot et la caravane reprend son avancée vers Silur Cha (rendez-vous au [178](#)).

### 355

Le garde vous domine d'une bonne tête et vous lui tendez le laissez-passer à sa demande, une fois qu'il a fini de fouiller votre besace. L'Homme-Lézard détaille le document et, visiblement habitué à en voir des similaires, vous fait signe de continuer d'un simple signe de tête. Vous continuez de vous laisser porter par la foule en direction du marché, soulagé d'avoir franchi ce barrage. Rendez-vous au [380](#).

### 356

Vous reconnaissez l'uniforme caractéristique des Gardiens Vigilants et, plus surprenant, eux aussi semblent vous reconnaître. Le plus grand s'adresse à vous après avoir baissé son arme :

« Nos frères nous ont annoncé que tu approchais. Cela faisait longtemps qu'un Mutant n'était parvenu jusqu'ici. Nous allons te demander de nous suivre. »

Vous obtempérez et suivez les deux gardes le long du couloir. Vous croisez plusieurs intersections durant votre trajet et apercevez d'autres soldats. L'endroit semble bien défendu, une fois passée la barrière de pièges que vous avez eue à franchir pour arriver jusqu'ici. Finalement vous arrivez à un embarcadère sur une rivière souterraine. Plusieurs barques sont attachées, placées sous la protection de trois autres Gardiens Vigilants. Votre escorte vous

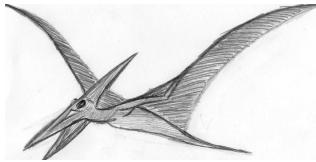
fait monter dans la barque la plus proche et détache la corde qui la retient. Vous êtes de plus en plus stupéfait par tout ce que cette petite entrée secrète dans le chêne dissimule!

Le cours de la rivière est assez lent et la navigation se déroule sans encombre. Quelques minutes plus tard vous débouchez sur un lac souterrain et le spectacle qui s'offre à vous vous coupe le souffle. Vous voilà dans une immense caverne, éclairée par des milliers de champignons luminescents qui parsèment ses parois. Vous vous trouvez sur un vaste lac alimenté par la petite rivière souterraine d'où vous venez et celui-ci s'étend sur près d'un tiers de la caverne. Des structures en pilotis en recouvrent une partie et vous pouvez voir des pêcheurs s'affairer autour de ce que vous supposez être des élevages de poissons. Le reste de la grotte démesurée est occupé par une ville souterraine constituée de multiples cabanes et quelques bâtiments plus élaborés. Les ruelles, elles aussi éclairées par ces champignons qui poussent également sur le sol, sont fréquentées par une population exclusivement composée d'Hommes-Lézards Mutants, à laquelle viennent se mêler quelques esclaves Gobelins des Marais pour s'occuper des basses besognes.

Vous accostez et les gardes vous arrachent à votre contemplation en vous faisant signe de descendre de l'embarcation. Les habitants vous regardent avec une légère curiosité mais reprennent rapidement leurs activités. Vous arrivez bientôt devant une maison carrée où deux autres Gardiens Vigilants s'écartent à votre passage après un bref échange avec vos gardes. Rendez-vous au [386](#).

## 357

Vous parvenez finalement à vous débarrasser de la masse de vers et emmenez le Gobelin des Marais à l'écart. Celui-ci est affreusement défiguré et le reste de son corps ne vaut guère mieux. De toute évidence il n'en a plus pour très longtemps. Il fait un geste en direction d'une de ses poches mais ses dernières forces l'abandonnent et il rend son dernier soupir. Vous fouillez le cadavre de la petite créature et trouvez un talisman doré mais à première vue sans grande valeur. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* si vous décidez de l'emporter puis vous retournez sur le chemin, rendez-vous au [149](#).



## 358

Vous vous mettez à genoux pour pénétrer dans la galerie car même si le Ver des Rocs est une créature imposante, votre taille d'Homme-Lézard ne vous permet pas d'évoluer aussi facilement qu'un Nain ou un Gnome dans ce genre de lieux. La progression est difficile et vous commencez à vous demander si vous avez eu une bonne idée de vous aventurer ainsi, si vulnérable dans le noir, lorsque vous voyez enfin une source de lumière au bout du boyau. Vous

débouchez finalement dans un couloir éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Le boyau du Ver des Rocs reprend dans le sol exactement au pied de celui que vous venez de quitter mais vous jugez qu'il est plus sage de rester dans le couloir, d'autant que les contusions de cette petite expédition vous ont coûté 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez maintenant suivre le couloir vers la gauche avant qu'il ne bifurque plus loin vers la droite (rendez-vous au [189](#)), ou partir sur votre droite en direction d'un bruit lointain d'écoulement d'eau (rendez-vous au [206](#)). Quel que soit votre choix vous n'aurez maintenant plus à subir la pénalité des 2 points d'HABILETÉ car vous n'évoluez plus dans la pénombre.

### 359

Le voyage en diligence est long mais se déroule sans histoire. Les autres passagers, au nombre de trois, conversent entre eux de temps à autre mais vous ignorent, visiblement peu désireux de se rabaisser à parler à un Mutant. Vous avez tout le temps de profiter des paysages offerts par les marais car les Styracosaures, s'ils ont l'avantage de dissuader d'éventuelles attaques de bêtes sauvages, ne sont pas particulièrement rapides. Les repas fournis par le cocher et le repos vous permettent de regagner 4 points d'ENDURANCE. Vous êtes le dernier passager encore présent dans la diligence au moment où celle-ci s'arrête au village de Tlanac. Vous descendez dans cette bourgade constituée d'une dizaine de cabanes. Le cocher fait faire demi-tour

aux lourds dinosaures en se demandant bien ce qui peut vous intéresser dans un endroit aussi reculé. Vous prenez le temps de consulter votre carte et vous vous enfoncez ensuite sur une petite piste envahie de broussailles en direction du sud-est. Rendez-vous au [362](#).

### 360

Vous faites le chemin en sens inverse, laissant le soldat aux prises avec les Cocomocoas, d'autant que le reste de la tribu pourrait venir en renfort à tout moment. Vous retrouvez la piste et la suivez en direction de l'est. Rendez-vous au [3](#).

### 361

Les armes du soldat s'entrechoquent bruyamment, mais Zirfus est vraiment plongé dans un profond sommeil et vous le soupçonnez d'avoir fait des prélèvements dans la réserve d'alcool du régiment. Vous attendez qu'il se soit éloigné pour reprendre votre inspection du tonneau. Vous aviez vu juste, ces victuailles sont de bien meilleure qualité que la pitance qui vous est servie habituellement et vous emportez suffisamment de nourriture pour constituer 3 Repas (Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Une fois votre besace remplie, vous vous éloignez le plus vite possible des cuisines et vous rejoignez l'attroupement de soldats qui attendent les ordres de leur capitaine. Rendez-vous au [391](#).

Vous avez beau avoir une carte, la piste serpente entre les marais humides en changeant sans arrêt de direction et vous ne savez plus trop si vous êtes dans la bonne direction. La seule certitude que vous avez est d'avoir à franchir tôt ou tard une rivière qui traverse les marécages du nord au sud. Vous vous retrouvez maintenant devant un dilemme :

Vous pouvez choisir de suivre un chemin de terre qui part vers l'est, rendez-vous au [39](#).

Vous pouvez continuer sur la piste principale vers le sud-est, rendez-vous au [261](#).

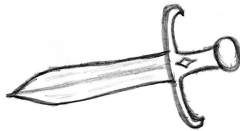
Vous pouvez emprunter une piste plus petite et humide au sud-sud-est, rendez-vous au [349](#).



*361 la piste serpente entre les marais humides en changeant sans arrêt de direction.*



La dague tournoie dans les airs et tranche nettement la corde. Le cadavre tombe lourdement au sol et vous vous dirigez au pas de course vers lui. Vous remarquez à l'atrophie du bras gauche du soldat à l'armure pourpre qu'il s'agissait d'un Mutant. Vous fouillez les poches du cadavre et trouvez un talisman doré qui ne doit pas valoir grand chose. Vous pouvez choisir de l'emporter et dans ce cas l'ajouter à votre *Feuille d'Aventure*. Vous reprenez votre marche dans le bosquet après avoir ramassé votre dague et vous faites attention où vous mettez les pieds au cas où d'autres pièges seraient dissimulés. Rendez-vous au [3](#).



Les membres du conseil se lèvent, font le tour de la table centrale, vous dépassent et sortent de la demeure. Les Gardiens Vigilants vous font signe de les suivre, ce que vous faites, pour vous retrouver dans la rue au sol pierreux de la gigantesque caverne. Vous remontez la rue puis tournez à droite. Vous passez devant une succession d'habitations où des Hommes-Lézards Mutants vaquent à leurs occupations, vivant une vie normale, chose

impensable à la surface. Vous arrivez enfin devant une arène circulaire dans laquelle votre escorte vous fait pénétrer. Les quelques rangées de marches constituant les gradins sont vides et vous vous retrouvez maintenant au centre de l'arène. Vos gardes vous retirent vos armes et vont prendre place avec les membres du Conseil dans les gradins.

L'aîné proclame alors :

«Tu devras sortir vainqueur de ce combat contre notre ennemi héréditaire. Contente-toi de l'assommer car nous voulons le conserver pour divertir la population. Leur capture est toujours délicate comme tu vas bientôt le comprendre alors ne gâche pas cette belle prise!»

Une grille s'ouvre alors dans une des parois en produisant un grincement sinistre et une silhouette s'avance dans l'ombre du tunnel menant à l'arène. Lorsqu'elle parvient sous la lumière bleutée produite par les champignons, vous ne pouvez vous empêcher de réprimer un frisson en reconnaissant un Liash Cha encore revêtu de sa robe de cérémonie pourpre. Vous sentez la haine monter en vous et vous vous précipitez vers votre adversaire qui a dû sacrifier nombre de vos semblables au cours de son existence.

Vous devrez réduire votre Habileté de 2 points pour la durée de cet affrontement car vous combattez à mains nues.

**LIASH CHA    HABILITÉ 7 ENDURANCE 10**

Si vous tuez votre adversaire, l'aîné donne l'ordre de vous tuer car vous n'avez pas respecté les consignes et gâché un précieux prisonnier. Les gardes viennent

rapidement à bout de votre résistance car vous êtes désarmé. Si vous perdez le combat, le Liash Cha n'éprouve aucune pitié et vous étrangle sous les yeux indifférents des membres du Conseil.

Si vous parvenez à réduire l'Endurance de votre adversaire à 1 ou 2 points, vous parvenez à l'assommer et vous vous redressez, haletant, vers les gradins où les membres du conseil vous applaudissent. Ceux-ci redescendent les marches et vous les suivez en dehors de l'arène. Rendez-vous au [252](#).

### 365

Vous ouvrez la porte et, malheureusement deux Hommes-Lézards se tiennent devant vous. Ils ont anticipé la fuite d'un éventuel voleur ou assassin et, tandis que vous essayez de les repousser, d'autres villageois pénètrent dans l'arrière-boutique.

« Tuez-le! Ce mutant a assassiné Zargosh! »

Vous vous défendez comme vous le pouvez, mais vous êtes bientôt submergé par le nombre. Une lame froide vient se plonger à la base de votre nuque et un voile noir s'abat sur vous. Votre aventure se termine ici.

### 366

Vous brandissez votre cimeterre et les autres gardes en font autant, même s'ils semblent hésitants sur la stratégie à adopter contre une nuée d'insectes. Le bourdonnement devient insupportable et vous

apercevez bientôt les premières guêpes grosses comme le poing s'approcher du convoi. Vous les tailladez l tant bien que mal et vos compagnons en font autant, mais très vite le plus gros de la masse vous submerge et vous recevez de nombreuses piqûres douloureuses (vous perdez 5 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ). Si vous possédez un antidote, vous pouvez le boire pour réduire cette perte à 2 points d'ENDURANCE et votre HABILETÉ ne sera pas affectée. Heureusement les guêpes n'ont pas pour intention de s'installer ici et leur migration semble les conduire plus loin à l'est. Vous reprenez, meurtri, votre place sur un chariot et le bourdonnement s'éloigne peu à peu laissant la place aux gémissements de douleur des Hommes-Lézards. Rendez-vous au [231](#) .

### 367

Vous entrez dans la boutique de voyance dont la petite vitrine présente tout un tas de breloques supposées ésotériques. L'échoppe est de petite taille et il ne vous faut que quelques pas pour rejoindre le comptoir derrière lequel est assis un Homme-Lézard rachitique. Sa peau écailleuse laisse deviner ses os par endroits et il vous fixe de ses petits yeux jaunes dès votre entrée.

«Que puis-je faire pour vous?» dit-il d'une voix aiguë.

Vous vous demandez si ce marchand vous sera d'une quelconque utilité mais vous n'avez pas la moindre idée d'où orienter vos recherches, alors autant lui

poser des questions tant que vous êtes là. Vous lui demandez s'il a déjà entendu parler de Kelan Cha et aussitôt une étrange lueur passe dans son regard.

«Vous cherchez le refuge, bien peu connaissent son existence, et encore moins finissent par le trouver. Si vous voulez avoir une chance de le trouver, vous devez me suivre.» Le marchand tourne les talons et pénètre dans son arrière-boutique. En le suivant des yeux, vous remarquez qu'il possède une deuxième queue, c'est un Mutant!

Allez-vous le suivre? Rendez-vous au [113](#).

Ou retourner dans la rue faire un nouveau choix? Rendez-vous au [331](#).

### 368

Au milieu de ce capharnaüm, vous repérez une petite boîte en bois mais avant d'avoir le temps de l'ouvrir, vous entendez des bruits de pas s'approchant de la boutique du défunt Zargosh. Le combat n'est visiblement pas passé inaperçu ! Si on vous trouve là près de la dépouille du marchand, il n'y a aucune chance pour que vous en sortiez vivant. Acculé, vous décidez d'aller dans l'arrière-boutique au cas où elle présenterait une issue. Et effectivement, cette petite pièce à peine mieux rangée que le magasin, est pourvue d'une porte qui donne sur l'extérieur. Vous actionnez la poignée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [250](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [365](#).



### 369

Vous prenez le boomerang au tranchant acéré et visez de votre mieux en direction de la corde. Testez votre HABILITÉ en ajoutant 2 au résultat des dés. Si vous réussissez le test, rendez-vous au [216](#). Si vous échouez et que vous obtenez un total de 14, rendez-vous au [315](#). Sinon vous pouvez réessayer autant de fois que vous le souhaitez ou bien abandonner et reprendre votre progression dans le bosquet, dans ce cas rendez-vous au [3](#).

### 370

Vous nagez du plus vite que vous le pouvez mais vous n'arrivez pas à rattraper l'embarcation. Le voleur débarque sur le quai et monte un escalier qui mène à une trappe. Vous vous hissez sur le quai et lui emboîtez le pas. Vous ouvrez la trappe à la volée et vous vous retrouvez devant deux Hommes-Lézards, dont le voleur que vous poursuivez, et un Gobelin des Marais qui vous attendent de pied ferme. Vous allez devoir affronter ces adversaires en même temps.

VOLEUR      HABILITÉ 8 ENDURANCE 8

HOMME-LÉZARD HABILITÉ 8 ENDURANCE 9

GOBELIN DES MARAIS HABILITÉ 6

ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, vous fouillez rapidement le cadavre du voleur et récupérez votre carte vers Kelan Cha ainsi que 5 pièces d'or. Vous vous dépêchez de redescendre par la trappe car vous entendez des bruits de pas d'une pièce voisine. La pièce où vous vous trouvez comporte des coffres et des tonneaux, certainement la cache des butins ramenés par les voleurs de ce qui constitue sans doute une guilde. Mieux vaut ne pas traîner ici si vous ne voulez pas être débordé par le nombre d'assaillants. Vous ne prenez même pas la peine de remonter dans la barque et vous nagez vers le quai de la maison du voleur sous les vociférations des premiers poursuivants qui descendent l'escalier derrière vous. Vous réussissez à regagner la sinistre demeure et vous retournez du plus vite que vous le pouvez dans l'artère principale, où vous vous fondez dans la masse, soulagé d'avoir échappé au courroux des voleurs et d'avoir récupéré votre carte (vous gagnez 1 point de CHANCE). Rendez-vous au [381](#).

### 371

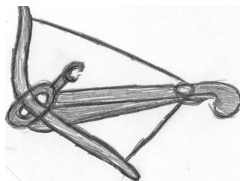
Vous vous préparez, l'arme brandie, à encaisser la charge en campant solidement sur votre position. Le choc est violent et vous parvenez à blesser la créature mais une patte arrière vient vous frapper rudement, vous envoyant rouler dans les fourrés. Le Monstre des Abîmes perd 2 Points d'ENDURANCE

si vous avez une lance et 3 Points si vous êtes armé d'un cimenterre. Quant à vous, vous perdez 3 Points d'ENDURANCE si vous avez un bouclier et 4 Points sinon. Vous vous relevez péniblement et êtes soulagé de constater que vous n'avez pas lâché votre arme dans votre vol plané. Vous observez autour de vous pour évaluer la situation et vous repérez un gros tronc d'arbre couché en bordure de clairière et la paroi rocheuse n'est plus très loin d'où vous vous trouvez. Vous pouvez tenter :

De courir vers la paroi rocheuse pour bifurquer au dernier moment, rendez-vous au [60](#).

De courir vers le tronc et de vous coucher derrière, rendez-vous au [276](#).

Partir à l'assaut du monstre, rendez-vous au [54](#).



## 372

Vous parvenez à vous jeter en avant de justesse, évitant l'avalanche de gravats qui s'abat sur la ruelle. Malheureusement, tout votre groupe n'a pas eu la même chance, vous voilà seul avec Kim'Zun, hagards au milieu des décombres. Vous entreprenez de fouiller le tas de poutres et de pierres pour voir



s'il y a d'éventuels survivants. Vous commencez à perdre espoir quand vous repérez le bras d'un des vôtres. Avec l'aide du vétéran vous arrivez à dégager le corps. Il s'agit de Hoatol'c, qui revient à lui une fois à l'air libre. Il vous remercie et semble en état de poursuivre la mission. Vous voilà maintenant réduits à trois pour continuer et vous reprenez votre marche entre les maisons qui menacent de s'effondrer. Rendez-vous au [345](#).

### 373

Tandis que vous êtes occupé à attraper vos proies, vous entendez des bruits d'ailes et des cris d'animaux en provenance de votre campement improvisé. Votre monture est attaquée! Vous courez en direction du combat, les roseaux vous fouettant au passage. Le Ptérodactyle est dressé sur ses pattes, les ailes écartées et essaye de repousser les assauts de deux Hommes-Poissons qui ont dû sortir du canal une fois que vous vous êtes éloigné. Vous allez devoir affronter le premier tandis que le Ptérodactyle combattra le deuxième. Effectuez les *Assauts* des deux combats simultanément. Si l'un des deux adversaires vient à mourir, vous finirez le combat vous-même contre l'adversaire restant, en recevant un bonus de 2 à la *Force d'Attaque* (pour l'aide apportée par votre monture).

PREMIER HOMME-POISSON HABILITÉ 7  
ENDURANCE 6

SECOND HOMME-POISSON HABILITÉ 6  
ENDURANCE 6

Si votre Ptérodactyle ne survit pas au combat, vous finirez par être repris par une patrouille de l'armée assiégeante de Vymorna. Vous êtes en effet encore trop proche de champ de bataille et vous ne pouvez guère vous éloigner sans monture.

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez les deux créatures et vous trouvez un talisman en os que vous pouvez prendre si vous le souhaitez (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous repartez ensuite terminer votre quête de nourriture sans trop vous éloigner cette fois. Rendez-vous au [55](#).

### 374

Votre courage est admirable mais vous êtes rapidement encerclé avec les derniers Hommes-Lézards encore debout. Vous poussez un cri pour un baroud d'honneur et ponctuer ainsi cette vie de combats incessants. Vous vous battez féroceement et emportez avec vous de nombreux adversaires dans la mort. La bataille pour Vymorna continuera de se dérouler sans vous.

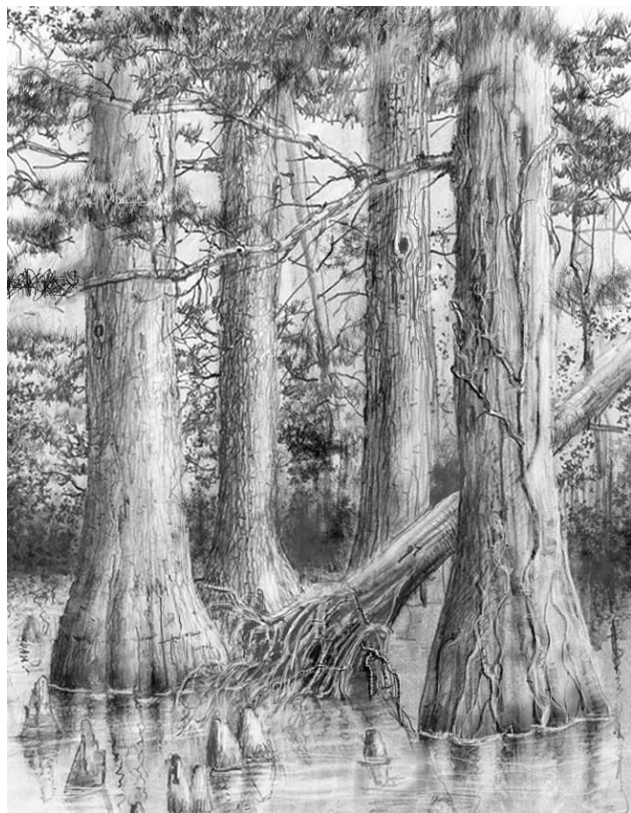
### 375

C'est l'effervescence sur le quai, vous supervisez le chargement des caisses de poissons dans le navire par des esclaves de diverses espèces et vous molestez les tire-au-flanc afin d'accélérer la cadence. Le capitaine a bien du mal à faire entendre ses ordres, couverts par le vacarme causé par les oiseaux marins qui virevoltent en quête de poissons perdus. Une fois le chargement terminé, vous embarquez à

bord en tant qu'unique garde et l'équipage se compose de cinq marins et du capitaine. Les cales sont pleines à craquer de nourriture, et de nombreuses autres embarcations de ce type doivent faire le trajet régulièrement pour approvisionner une cité aussi grande que Silur Cha.

Votre navire se dirige vers le sud sur des eaux toujours aussi calmes et vous restez à distance raisonnable des marais. Il n'est en effet pas conçu pour naviguer en pleine mer. Au bout d'une heure de navigation sans histoire vous croisez un convoi de trois galères de transport remplies de guerriers de l'Empire, sûrement des renforts pour le front de Vymorna. Vous repensez aux nombreux combats que vous y avez livré et vos pensées dérivent sur cette mystérieuse Kelan Cha : est-ce là-bas que se situe votre avenir?

Vous finissez par rejoindre un vaste estuaire et voguez maintenant sur le fleuve qui vous mènera à Silur Cha. Les hauts roseaux mêlés aux palétuviers vous entourent sur chaque rive de la mangrove et vous n'allez pas être de trop pour guetter les nombreux dangers que recèlent les marais de Silur Cha. Rendez-vous au [340](#).



*375 Vous n'allez pas être de trop pour guetter les nombreux dangers que recèlent les marais de Silur Cha.*

Vous regardez l'officier et le prêtre tour à tour, sans réaction, prêt à vous soumettre la mort dans l'âme à leur décision, et c'est alors que vous revoyez Kim'Zun vous confier l'hypothétique existence de Kelan Cha, le sanctuaire des Mutants. Vous sentez alors des années de conditionnement s'effriter en même temps que l'espoir d'une vie meilleure s'insinue en vous. Même si cet endroit n'existe pas, vous préférez passer les prochains jours de votre vie à le chercher plutôt que de finir éventré sur une dalle froide devant d'autres Mutants, qui seront là pour prendre votre place et celle des autres soldats tombés au combat.

Vous tirez alors votre arme et coupez l'une des deux têtes du Liash Cha avant de l'empaler sur votre cimeterre. L'officier, sous le choc d'avoir assisté à un tel crime, impensable dans votre société, n'a que le temps de crier avant que vous ne lui réserviez le même sort. Poussé par l'instinct de survie, vous retrouvez des forces insoupçonnées et vous précipitez en dehors de la hutte. Vous évaluez la situation rapidement et elle n'est pas brillante. Une sentinelle, alertée par le cri de l'officier, vous a vu sortir de la tente couvert de sang et est déjà en train de donner l'alerte. Heureusement la plupart des guerriers sont encore sur le champ de bataille et ceux qui sont revenus sont soit blessés soit en train de se reposer, vous avez donc un temps d'avance. À quelques mètres de distance se trouvent des enclos, où quelques montures ont été laissées au repos. Non pas les chevaux que vous aviez ramenés plus tôt, car Zirfus a sûrement déjà dû les abattre pour les

cuisiner, mais les montures traditionnelles de votre armée, à savoir des Styracosaures et des Ptérodactyles. Un Styracosaure est plus puissant mais aussi plus lent et vous avez besoin de disparaître rapidement. Le Ptérodactyle semble être votre seule échappatoire valable. Rendez-vous au [282](#).

### 377

Les chariots cahotent sur la piste de terre et la traversée de la jungle se poursuit le long de la matinée sans autres incidents. Vous êtes soulagé de sortir de cette masse étouffante de verdure et de retrouver les vastes étendues marécageuses que vous connaissez. La piste s'élargit lorsque vous passez entre les plaines humides dont les grandes herbes se plient sous le souffle du vent. Vous croisez bientôt un autre convoi qui revient à vide, les gardes visiblement éprouvés par le voyage, certains présentant même de graves blessures. Deux heures plus tard, vous arrivez à un hameau où votre chef fait signe de faire halte le temps de nourrir les Lézards Géants et de se dégourdir les jambes. Vous êtes sur la place de ce village composé de bâtisses en bois de différentes tailles et vous avez le choix entre vous rendre dans une boutique vendant un peu de tout (rendez-vous au [135](#)) ou vous diriger vers une yourte un peu à l'écart des habitations à laquelle sont suspendues de grandes tentures aux couleurs vives (rendez-vous au [354](#)). Vous ne pourrez visiter qu'un seul endroit car le convoi ne vous attendra pas.

Vous faites part à Kjiros que vous venez de la part de son cousin, garde de convoi d'esclaves de Jaraban Ma et le visage du marchand s'illumine.

« Je ne peux te faire un prix car mes marges sont déjà faibles mais en revanche si tu as des objets que tu souhaites revendre, je peux t'en proposer un meilleur prix que ce que tu en obtiendrais ailleurs. »

Inspectez votre *Feuille d'Aventure*, consultez la liste ci-dessous et les tarifs de rachat que Kjiros vous propose puis faites les modifications nécessaires. N'oubliez pas que certains objets pourraient vous servir ultérieurement aussi réfléchissez bien à ce que vous voulez vendre.

Bouclier de Silur Cha 8 pièces d'or

Briquet en silex et amadou 2 pièces d'or

Arbalète 6 pièces d'or

Pyrite 5 pièces d'or

Peau chitineuse de libellule 3 pièces d'or

Poignard 2 pièces d'or

Potion de Bonne Fortune 4 pièces d'or

Corde 3 pièces d'or

Dague de jet 4 pièces d'or

Collier en or 5 pièces d'or

Passe-partout 2 pièces d'or

Fourrure de jaguar 5 pièces d'or

Peau de crocodile 5 pièces d'or

Talisman en os 2 pièces d'or

Fourrure de grand singe spectral 5 pièces d'or

Globes d'aveuglement 2 pièces d'or chaque

Une fois que vous aurez revendu ce que vous souhaitez, rendez-vous au [260](#) pour effectuer des achats.

### 379

Les vibrations sont de plus en plus fortes et, en vous retournant, vous en devinez la cause. Un massif Styracosaure monté par un guerrier Homme-Lézard vous rattrape et vient se placer aux côtés des troupes de choc. Un peu de soutien ne peut pas faire de mal. C'est ainsi entouré de vos compagnons d'armes, d'un bélier d'assaut poussé par de repoussants Orques et d'un dinosaure domestique que vous progressez péniblement vers les murailles. Votre marche est ralentie par un mélange pâteux de boue et de sang et plus vous vous rapprochez de Vymorna, plus les odeurs de sang encore frais, mêlées à celles issues de la décomposition des cadavres, se font insupportables. Vous voilà maintenant à portée de flèches, les Ptérodactyles ont fait leur office et nombre d'archers sont tombés, mais vous voyez une volée de projectiles partir du haut des remparts dans votre direction. Si vous avez le Bouclier de Silur Cha, les quelques flèches qui auraient pu vous toucher viennent rebondir contre votre protection (rendez-vous au [192](#)).



Sinon *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [192](#).

Si vous échouez, rendez-vous au [49](#).



*379 Vous voilà maintenant à portée de flèches.*

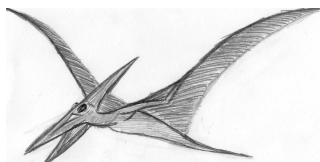
Vous voilà sur la grande plate-forme circulaire où se tient le marché. Une foule disparate d'Hommes-Lézards citadins ou envoyés par de nombreuses tribus s'y presse au milieu d'étals. Vous êtes étourdi par la profusion de couleurs et de bruits qui vous assaille. Après avoir joué des coudes pour vous rapprocher des marchands, vous finissez par repérer un étal où est disposée une grande variété de marchandises. Après avoir attendu que les clients précédents soient servis, vous montrez votre laissez-passer au marchand qui se présente comme étant Kjiros, et celui-ci se vante instantanément d'avoir les meilleurs tarifs de tout Silur Cha.

Si vous avez noté le nom de *Kjiros* sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [378](#).

Sinon, rendez-vous au [134](#).

Vous jouez des coudes pour avancer dans une foule de plus en plus dense. Les bâtiments de cette partie de la capitale sont en pierre et s'élèvent sur trois ou quatre étages. Les murs sont pour la plupart recouverts de plantes grimpantes, laissant juste des ouvertures pour les fenêtres et les portes, vous donnant l'impression d'être dans une jungle urbaine. Vous marchez ainsi pendant deux heures et les habitants commencent à rentrer chez eux, en même temps que l'obscurité commence à se répandre dans les rues. Vous finissez par repérer un hôtel, dans lequel vous pénétrez dans l'espoir d'y passer la nuit.

Vous faites la queue derrière cinq autres Hommes-Lézards qui ont visiblement eu la même idée que vous. Quelques instants plus tard, le maître d'hôtel un peu rustre vous annonce le prix de la chambre et vous manquez de vous étrangler lorsqu'il vous annonce le montant exorbitant de 3 pièces d'or! Dormir dans la capitale est un luxe qui vous ferait presque regretter votre pailleasse dont vous disposiez à Vymorna. Si vous pouvez et souhaitez vous offrir cette chambre, rendez-vous au [350](#). Si vous n'avez pas cette somme ou si vous préférez chercher une autre solution, rendez-vous au [213](#).



## 382

Quelques heures plus tard le décor change quelque peu avec la présence de palétuviers qui poussent dans les tourbières des marais et les fourrés se font plus nombreux. Vous regardez les environs en vous demandant si vous arrivez près de Silur Cha lorsqu'une lance fuse du bord gauche de la route, passe en sifflant juste devant vous et vient se ficher dans la poitrine d'un des deux autres gardes. Une petite troupe d'Hommes-Lézards, harnachés d'armures de cuirs et arborant des peintures rouges agressives, sort des fourrés et attaque le convoi. Le

chef et le garde restant partent aux contacts des assaillants et vous vous retrouvez rapidement aux prises avec deux adversaires redoutables. Vous allez devoir les combattre en même temps.

PREMIER HOMME-LEZARD HABILITÉ 8  
ENDURANCE 8

SECOND HOMME-LEZARD HABILITÉ 7  
ENDURANCE 7

Si vous l'emportez, vous constatez que vous avez réussi à repousser leur attaque et qu'il n'y a pas eu d'autres victimes dans vos rangs. Le chef vous explique qu'il s'agit sûrement d'une tribu spécialisée dans l'attaque de convois d'esclaves afin de les revendre pour leur propre compte. Tous les convois n'ont pas la chance de revenir à Jaraban Ma, d'où la nécessité d'employer des gardes. La caravane redémarre et vous redoublez de vigilance sur l'observation du paysage qui défile sous vos yeux. Rendez-vous au [44](#).

### 383

Vous passez le croisement, où un Léopard Géant manque de vous piétiner, et vous arrivez à hauteur des chariots de cages devant le comptoir. Ceux-ci ne sont pas encore attelés et les cages sont vides, vous en déduisez que leur départ n'est pas imminent. Vous entrez dans la hutte où un Homme-Léopard aux écailles jaunâtres de petite taille se tient devant un épais registre, visiblement très occupé. Celui-ci lève les yeux en vous voyant approcher et vous demande ce qui vous amène. Vous répondez que vous

souhaitez vous engager comme garde de la prochaine caravane et il vous propose de partir demain matin pour accompagner le chargement d'esclaves vers la capitale. Le salaire sera de 10 pièces d'or, payé à l'arrivée, et les repas seront fournis d'ici à Silur Cha. Vous acceptez, peu désireux de négocier quoi que ce soit et vous ressortez de la hutte, laissant le marchand à ses comptes. Vous avez donc un peu de temps devant vous, allez-vous finir la journée et passer la nuit au Relais du Nord? Rendez-vous au [209](#). Ou rejoindre un groupe de chasseurs sur le point de partir? Rendez-vous au [352](#).

### 384

Vous remarquez un groupe de cavaliers parmi vos assaillants et vous vous mettez à hurler aux quelques soldats restants de votre troupe de les attaquer pour prendre leur chevaux. Normalement ils ne sont pas faits pour porter des cavaliers de votre poids mais, sur une courte distance, cela devrait faire l'affaire. Il faudra bien de toutes façons, c'est votre seul espoir. Une dizaine de guerriers semblent vous avoir entendu et taillent en pièces les quelques hallebardiers qui essayent de s'interposer. Vous voilà en train de désarçonner un cavalier à l'armure ébréchée par les combats pour tenter de lui voler sa monture. *Testez votre Habileté* pour savoir si vous y parvenez.

Si vous réussissez, vous le faites tomber à terre et vous devez l'affronter face à face :

CAVALIER À PIED HABILITÉ 7  
ENDURANCE 8

Sinon vous allez devoir l'affronter avec le désavantage d'être plus bas que lui :

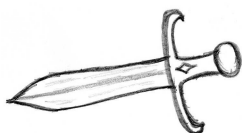
CAVALIER VYMORNIEN HABILITÉ 9  
ENDURANCE 8

Si vous l'emportez, vous montez sur le cheval sans ménagement et partez à bride abattue vers votre campement. Rendez-vous au [29](#).

**385**

Vos deux premiers sauts étaient réussis mais fatigué par ces efforts, vous manquez le dernier qui vous aurait permis d'atteindre le coffre. Vous vous enfoncez dans les eaux troubles et nauséabondes. Vous regagnez péniblement la surface et vous vous dirigez vers le monticule lorsque deux mains griffues vous agrippent et se mettent à vous lacérer. Vous voyez alors avec horreur un Homme-Lézard aux orbites vides émerger sous vos yeux. De nombreuses écailles se sont détachées de son corps, laissant apparaître une chair pourrissante. D'autres têtes crèvent la surface de l'eau en de nombreux endroits et vous reconnaissez des Gobelins, des Hommes-Lézards, des Orques, mais tous sont dans un état de décomposition avancée. Vous essayez de repousser l'assaillant qui vous agrippe mais rapidement d'autres Zombies Fangeux viennent lui prêter mains fortes et leurs griffes et morsures vous déchiquettent. Ils sont trop nombreux et la piste est maintenant trop éloignée pour faire demi-tour. Vous

allez bientôt rejoindre les rangs d'un groupe de morts-vivants à la solde d'un nécromancien avide de dépouiller ses victimes de leurs possessions tout en faisant grossir sa petite armée personnelle. Votre aventure se termine ici.



### 386

Vous pénétrez dans une salle bien éclairée, ornée de gravures peintes semblables à celles que vous avez pu voir dans les souterrains, et dont le sol est recouvert de diverses fourrures. Une table occupe la moitié de la pièce et trois Hommes-Lézards Mutants vêtus de longues robes pourpres sont assis et vous font face. Un garde vous met la main sur l'épaule en exerçant une pression :

«À genoux devant le Conseil!»

Vous vous exécutez et le plus âgé des trois membres du conseil s'adresse à vous :

«Tu as réussi à trouver l'entrée de Kelan Cha, un sanctuaire pour nous autres Mutants qui ne désirons plus vivre sous le joug de l'Empereur et être juste bons à sacrifier aux Liash Cha. Ce refuge n'a pu perdurer depuis deux siècles que parce qu'il est régi par des règles strictes. Tout Mutant désirant entrer



dans la communauté doit d'abord prouver sa valeur en passant des épreuves en fonction du rôle qu'il veut y tenir. S'il réussit il sera intégré, s'il échoue c'est la mort qui l'attend. Tu peux choisir de passer les épreuves du Chasseur ou celles du Gardien Vigilant. Que choisis-tu?»

Vous repensez à tout ce que vous avez traversé pour arriver jusque devant ce conseil et devoir passer des épreuves potentiellement mortelles vous plonge dans le désarroi le plus total. Vous devez cependant vous ressaisir au plus vite et faire votre choix entre :

Les épreuves du Chasseur, rendez-vous au [253](#).

Les épreuves du Gardien Vigilant, rendez-vous au [316](#).

Si vous souhaitez refuser ces épreuves et raconter votre périple afin de convaincre le Conseil de vous accepter, rendez-vous au [342](#).

### 387

Vous prenez la dague de jet en main et visez de votre mieux en direction de la corde. *Testez votre Habileté* en ajoutant 4 au résultat des dés. Si vous réussissez le test, rendez-vous au [363](#). Si vous échouez et que vous obtenez un total de 14 à 16, rendez-vous au [6](#). Sinon vous pouvez réessayer autant de fois que vous le souhaitez après avoir ramassé votre dague ou bien abandonner et reprendre votre progression dans le bosquet, dans ce cas rendez-vous au [3](#).

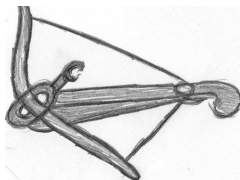
Les gardes portent un uniforme pourpre avec un chêne brodé en son centre. La forme de l'arbre vous rappelle celui qui cache l'entrée de ce complexe souterrain par lequel vous êtes entré. Le plus grand s'adresse alors à vous après avoir baissé son arme :

« Nous sommes les Gardiens Vigilants, chargés de la protection de Kelan Cha et de former de nouvelles recrues. Cela faisait longtemps qu'un Mutant n'était parvenu jusqu'ici. Nous allons te demander de nous suivre. ».

Vous obtempérez et suivez les deux gardes le long du couloir. Vous croisez plusieurs intersections durant votre trajet et apercevez d'autres soldats. L'endroit semble bien défendu une fois passée la barrière de pièges que vous avez eue à franchir pour arriver jusqu'ici. Finalement vous arrivez à un embarcadère sur une rivière souterraine. Plusieurs barques sont attachées, placées sous la protection de trois autres Gardiens Vigilants. Votre escorte vous fait monter dans la barque la plus proche et détache la corde qui la retient. Vous êtes de plus en plus stupéfait par tout ce que cette petite entrée secrète dans le chêne dissimule ! Le cours de la rivière est assez lent et la navigation se déroule sans encombre. Quelques minutes plus tard vous débouchez sur un lac souterrain et le spectacle qui s'offre à vous vous coupe le souffle.

Vous voilà dans une immense caverne, éclairée par des milliers de champignons luminescents qui parsèment ses parois. Vous vous trouvez sur un vaste lac alimenté par la petite rivière souterraine d'où

vous venez et celui-ci s'étend sur près d'un tiers de la caverne. Des structures en pilotis en recouvrent une partie et vous pouvez voir des pêcheurs s'affairer autour de ce que vous supposez être des élevages de poissons. Le reste de la grotte démesurée est occupé par une ville souterraine constituée de multiples cabanes et quelques bâtiments plus élaborés. Les ruelles, elles aussi éclairées par ces champignons qui poussent sur le sol, sont fréquentées par une population exclusivement composée d'Hommes-Lézards Mutants à laquelle viennent se mêler quelques esclaves Gobelins des Marais pour s'occuper des basses besognes. Vous accostez et les gardes vous arrachent à votre contemplation en vous faisant signe de descendre de l'embarcation. Les habitants vous regardent avec une légère curiosité mais reprennent rapidement leurs activités. Vous arrivez bientôt devant une maison carrée où deux autres Gardiens Vigilants s'écartent à votre passage après un bref échange avec vos gardes. Rendez-vous au [386](#).



### 389

Vous profitez de la protection rapprochée de

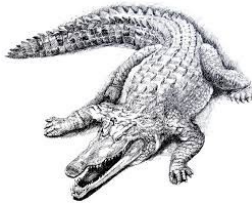
Hoatol'c pour prendre le temps d'ajuster votre tir. Vous retenez votre respiration et essayez de faire abstraction de la cohue qui vous entoure. Vous projetez la lance de toutes vos forces en direction des remparts mais la reine Perriel, qui vient de se débarrasser de son dernier adversaire d'un habile coup d'épée, a le temps de voir votre tentative et se cache derrière un créneau. *Tentez votre Chance*, si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [215](#). Si vous êtes Chanceux la reine se décale pour affronter un autre Homme-Lézard et le roi se laisse entraîner dans son combat à l'emplacement exact où se trouvait Perriel quelques secondes plus tôt. La lance vient se ficher dans son dos alors qu'il venait de tuer le dernier Homme-Lézard qui lui résistait. Le monarque s'effondre aussitôt et vous entendez la reine Perriel hurler en voyant la scène. Vous avez réussi! Un cri dans votre dos vous fait revenir à vous. C'est Hoatol'c qui a succombé aux coups d'un garde de la cité qui tentait de vous empêcher de tuer son suzerain. Votre dernier compagnon a réussi à le blesser avant de mourir. Vous vous retournez pour l'affronter.

#### GARDE BLESSÉ HABILITÉ 8 ENDURANCE 4

Si vous êtes vainqueur, vous devez réussir à vous échapper de cette place où les derniers membres de votre armée encore présents sont en train de crouler sous les assauts des Humains furieux d'avoir perdu leur roi. Rendez-vous au [185](#).

## 390

Vous continuez à avancer doucement en laissant les deux autres tunnels derrière vous lorsque votre pied droit ne rencontre que le vide. Vous êtes totalement déséquilibré et tentez une manœuvre désespérée en vous jetant contre le mur de droite pour essayer de ne pas tomber. *Testez votre Habileté* (sans oublier que vous êtes affligé d'une pénalité de 2 points du fait de l'obscurité). Si vous réussissez, rendez-vous au [11](#). Sinon, rendez-vous au [306](#).



## 391

Vous parcourez les quelques dizaines de mètres qui vous séparent de la table improvisée sur laquelle les plans du champ de bataille et les derniers ordres reçus par votre capitaine, Kravoc, sont éparpillés en désordre. Kravoc, un mutant comme vous et tous les guerriers des troupes de choc, présente quatre cornes au sommet d'un crâne anormalement rond et est d'une stature impressionnante, même pour vous qui êtes pourtant parmi les plus robustes de la troupe. Lorsque les derniers soldats se sont regroupés, il se met à siffler ses ordres :

« Aujourd'hui vous allez devoir protéger le bélier qui sera chargé de fracasser la porte sud-est. C'est la mieux protégée alors évitez de rester trop à découvert. Quant à vous les nouveaux, contentez-vous de suivre les anciens et ne les ralentissez-pas. Si vous voyez une peau blanche, découpez-la et si vous entendez le bruit d'une flèche, baissez-vous. »

Vous regardez avec consternation la dizaine de jeunes Mutants qui vous ont rejoint ce matin : ils sont de plus en plus jeunes et, à la façon dont certains tiennent leurs armes, vous soupçonnez que le bref discours de Kravoc soit le seul conseil militaire qu'ils aient reçu.

Et le conseil de Kravoc de ne pas trop se montrer à découvert vous fait rire jaune lorsque vous observez les étendues dénuées d'abris qui s'étalent au pied des murailles de Vymorna.

Quelques mètres en retrait de Kravoc, vous apercevez Seratas'Ka qui observe la scène et son regard vous fait frissonner les écailles le long de l'échine.

Votre troupe de plus de deux cents Hommes-Lézards Mutants se met rapidement en marche afin de rejoindre le nouveau bélier censé remplacer les nombreux qui ont été détruits jusqu'ici.

Si vous voulez vous placer aux côtés de Kim'Zun, un vétéran présent depuis le début du siège de la cité Humaine, rendez-vous au [4](#).

Si vous préférez prendre sous votre aile un des nouveaux arrivants, rendez-vous au [328](#).

Vous progressez de plus en plus difficilement, les genoux enfoncés dans la tourbe, mais vous persévérez dans la direction supposée de Kelan Cha. Soudain, vous vous enfoncez jusqu'à la poitrine, la vase étant devenue plus liquide sous vos pieds. Vous vous débattez et tant bien que mal vous parvenez à vous extirper de ce trou. Soulagé vous voilà de nouveau avec de l'eau sombre jusqu'aux genoux mais le sol semble plus dur. Vous jetez un œil à votre besace qui s'est ouverte pendant que vous luttiez et vous constatez avec désarroi que vous avez perdu un de vos objets (choisissez un objet et rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Vous reprenez votre progression en espérant trouver un jour le supposé refuge des Mutants car vous ne vous donnez que peu d'espérance de vie en tant qu'ermite dans les zones les plus sauvages des marais de Silur Cha. Vous pouvez maintenant, vous diriger vers le sud-est (rendez-vous au [130](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [8](#)).

Votre regard s'arrête sur ce qui vous paraît être un tube de chair qui émerge des eaux noires. Vous en repérez rapidement un deuxième un peu plus loin et vous savez alors quelle monstruosité se cache ici. Ce que vous voyez sont les tubes respiratoires d'un Suceur de Vase, le fait de l'avoir repérer va vous permettre de prendre un avantage sur lui. Vous enfoncez votre arme dans l'eau à deux reprises et la créature émerge en furie sur ses quatre énormes

pattes tentaculaires. Elle essaye alors de vous porter des coups d'un autre tentacule tandis que le dernier de ses tentacules gît inerte le long de son flanc et qu'un sang sombre s'écoule d'une plaie entre ses yeux. Vous avez réussi à blesser la créature mais vous allez tout de même devoir l'affronter si vous ne voulez pas être déchiqueté par son énorme gueule remplie de crocs.

SUCEUR DE VASE BLÉSSÉ HABILITÉ 9

ENDURANCE 6

Si vous êtes vainqueur, vous agitez votre épée dans l'eau pour la débarrasser du sang répugnant de la bête et, alors que vous alliez repartir, vous remarquez qu'un collier au bout duquel pend un talisman en or est attaché à l'un de ses tubes respiratoires. Vous tranchez l'appendice et récupérez l'objet. Il s'agit d'un talisman doré mais qui ne doit pas avoir une grande valeur, seule une mince couche de peinture lui donnant l'aspect du précieux métal. Vous pouvez l'emporter si vous le souhaitez (dans ce cas notez le talisman doré sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez ensuite vous diriger vers le nord (rendez-vous au [392](#)), ou vers l'est (rendez-vous au [130](#)).

## 394

Vous attendez anxieusement sans bouger et en restant le plus silencieux possible mais la créature, qui n'est autre qu'un Ver des Rocs occupé à creuser sa propre galerie, semble attirée par la chaleur produite par votre lanterne. Le claquement de ses



mandibules dans votre direction vous confirme que vous êtes bel et bien repéré.

## VER DES ROCS HABILITÉ 7 ENDURANCE 11

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous essuyez votre armure de la bave gluante du ver qui la souille et vous taillez suffisamment de viande dans le corps du monstre pour constituer 2 Repas. Vous avez maintenant le choix entre reprendre votre progression dans le tunnel (rendez-vous au [348](#)), ou vous faufiler dans le boyau creusé par le Ver des Rocs après avoir dégagé son corps (rendez-vous au [177](#)).





**394** *Le claquement de ses mandibules dans votre direction vous confirme que vous êtes repéré.*

## 395

Kim'Zun n'en a visiblement plus pour très longtemps et il s'efforce de prononcer quelques mots :

« prends le plan... Kelan Cha... nouvelle vie... »

C'est tout ce que vous parvenez à comprendre et le vétéran lâche son dernier souffle rauque. Vous prenez le plan et Hoatol'c vous regarde d'un air interrogateur. Vous ne prenez pas le temps de lui expliquer ce que Kim'Zun vous avait révélé, n'étant pas sûr de toutes façons qu'il faille y accorder plus d'importance que cela. Notez que vous avez le plan vers Kelan Cha sur votre *Feuille d'Aventure* .

Vous reprenez votre progression en pressant le pas, plus que jamais vigilant aux ombres derrière les fenêtres. Rendez-vous au [267](#).

## 396

À peine deux mètres de poursuite plus loin, le cerf se retrouve propulsé dans les branches, ligoté dans un filet. Sans doute un piège posé là par un chasseur du village. Vous n'avez plus qu'à récupérer votre prise et il va être temps de revenir au point de rendez-vous, satisfait de votre chasse. Une fois que tout le monde est rentré, le chef fait le bilan et il semble satisfait de vos prises. Il vous remet 3 pièces d'or et vous laisse de quoi faire trois Repas (ajoutez-les à votre *Feuille d'Aventure*). Vous prenez congé de vos partenaires de chasse occasionnels et vous traversez le village pour rejoindre le Relais du Nord, rendez-vous au [209](#).

### 397

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, votre vigilance vous a permis de repérer une fine corde tendue en travers du couloir que vous enjambez avant de poursuivre. Si vous êtes Malchanceux, vous la coupez malencontreusement et une hache surgit d'un mince panneau dans le mur pour venir vous entailler profondément l'épaule dans un mouvement de balancier (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Quelques mètres plus loin vous parvenez finalement à un couloir plus vaste, éclairé par des torches disposées à intervalles réguliers. Vous éteignez votre lanterne et vous êtes rassuré de voir des passages moins naturels, laissant augurer que vous êtes sur la bonne voie. Peu de temps après, vous arrivez à un embranchement. Un couloir identique à celui que vous suivez se dirige vers votre gauche. Pour le suivre rendez-vous au [323](#). Vous pouvez aussi continuer dans le même couloir, d'où vous parvient maintenant un bruit d'écoulement d'eau (rendez-vous au [115](#)).

### 398

Vous saluez le vieillard et lui dites que vous cherchez un endroit où passer la nuit ainsi que des indications pour trouver un comptoir de trappeurs.

« Bienvenue étranger, venez donc vous restaurer et me raconter les dernières nouvelles de l'Empire! »

Vous répondez favorablement à sa demande et prenez une chaise en face de lui. Vous racontez ce que vous savez du front de Vymorna en agrémentant

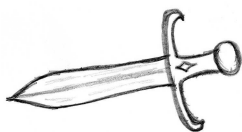
vosre récit d'anecdotes sur les batailles que vous avez menées, tout en évitant soigneusement les raisons de votre fuite, jusqu'à ce que vous arriviez à évoquer le sujet de Kelan Cha. Vous lui demandez alors s'il a déjà entendu parler de ce refuge supposé d'Hommes-Lézards Mutants.

« Et bien j'ai un frère aîné qui a complètement perdu la tête à chercher cette chimère. Il vit en reclus dans les marais de Silur Cha en espérant sûrement toujours trouver une carte y menant. La dernière fois que je l'ai vu, il a essayé de me tuer lorsque je lui ai dis qu'il perdait son temps. Malgré ses recherches il n'a jamais trouvé l'emplacement exact, à supposer que cet endroit existe, et il parlait également d'épreuves à passer pour se faire accepter des autres membres de la communauté. J'ai préféré m'installer ici, à l'écart de l'Empire plutôt que de finir sur le front ou de perdre la tête comme mon frère. Vous devriez en faire autant l'ami. »

Tout en écoutant attentivement ses paroles, votre hôte vous offre la moitié de son repas (vous gagnez 2 points d'ENDURANCE) et vous invite à passer la nuit dans sa cabane. Vous vous installez sur le plancher et mettez un peu de temps à trouver le sommeil en repensant à ce que l'ermite vous a dit.

À votre réveil, votre hôte est déjà debout en train de fouiller dans un tiroir d'une commode. Il en sort une corde qu'il vous tend en vous disant qu'elle pourrait vous être utile dans votre quête (ajoutez-la à votre *Feuille d'Aventure*). Il vous indique ensuite où trouver le comptoir de chasseurs le plus proche (vous gagnez 1 point de CHANCE) et vous souhaite

bon courage pour vos recherches. Vous ressortez dans la clairière plongée dans une brume épaisse et fraîche. Vous partez droit vers le sud, comme vous l'a indiqué le vieillard, et à l'aide de votre cimeterre vous vous frayez un chemin jusqu'à une piste de terre qui s'enfonce dans la forêt toujours en direction du sud. Vous continuez à progresser ainsi pendant quelques heures, entouré des cris des nombreux animaux de la jungle, et vous arrivez finalement en vue du comptoir de trappeurs qui se compose de deux rangées de baraquements encadrant le chemin de terre. Rendez-vous au [110](#).



### 399

Le Monstre des Abîmes s'effondre dans un grand bruit et le sang qui s'écoule de ses blessures ne tarde pas à former une mare autour de son corps. Vous vous approchez prudemment, pour être sûr qu'il est bien passé de vie à trépas, et vous entreprenez d'extraire une de ses dents les plus longues de sa mâchoire. Vous parvenez non sans mal à obtenir la preuve de votre victoire et vous prenez le chemin de retour vers Kelan Cha. Vous circulez dans les souterrains tout en songeant à tout ce que vous avez traversé pour arriver jusque là. Vous prenez bien

garde d'éviter les pièges dont vous connaissez les emplacements et vous finissez par arriver au premier poste de gardes. Ceux-ci vous emmènent auprès du Conseil et ses membres semblent surpris de vous revoir. Vous leur présentez la dent et la surprise se transforme rapidement en exultation :

«Tu as réussi à nous débarrasser de ce fléau! Tu as donc bien mérité de te joindre à nous et tu feras désormais partie des Gardiens Vigilants. Compte tenu de ton parcours particulier, qui t'a fait traverser l'Empire de part en part, tu feras un très bon recruteur. Tu devras désormais consacrer ta vie à protéger et renforcer ton nouveau foyer. Bienvenue parmi nous!»

Vous êtes ensuite emmené chez le guérisseur qui s'active pour vous soulager de vos blessures puis chez l'armurier où vous sont remis votre armure, vos armes et l'uniforme pourpre orné du chêne emblématique de Kelan Cha, ce refuge pour Mutants qui ne constituait pour vous qu'un vague espoir donné par votre compagnon d'armes Kim'Zun il y a encore quelques jours.

Vous voici maintenant un membre de cette mystérieuse communauté et vous êtes bien décidé à vous y intégrer et la servir tant cette nouvelle vie vous semble préférable à l'ancienne.

## 400

Le Monstre des Abîmes s'effondre dans un grand bruit et le sang qui s'écoule de ses blessures ne tarde pas à former une mare autour de son corps. Vous

vous approchez prudemment pour être sûr qu'il est bien passé de vie à trépas et vous entreprenez d'extraire une de ses dents les plus longues de sa mâchoire. Vous parvenez non sans mal à obtenir la preuve de votre victoire et vous prenez le chemin de retour vers Kelan Cha. Vous circulez dans les souterrains tout en songeant à tout ce que vous avez traversé pour arriver jusque là. Vous prenez bien garde d'éviter les pièges dont vous connaissez les emplacements et vous finissez par arriver au premier poste de gardes. Ceux-ci vous emmènent auprès du Conseil et ses membres semblent surpris de vous revoir. Vous leur présentez la dent et la surprise se transforme rapidement en exultation :

«Tu as réussi à nous débarrasser de ce fléau! Tu as donc bien mérité de te joindre à nous et tu feras désormais partie de notre équipe de Chasseurs. Avec une telle prise tu n'auras aucun mal à t'adapter à ce poste. Tu devras désormais consacrer ta vie à nourrir ton nouveau foyer. Bienvenue parmi nous!»

Vous êtes ensuite emmené chez le guérisseur qui s'active pour vous soulager de vos blessures puis chez l'armurier où vous sont remis une armure de cuir et vos armes qui vous permettront de tenir votre rôle de Chasseur pour Kelan Cha, ce refuge pour Mutants qui ne constituait pour vous qu'un vague espoir donné par votre compagnon d'armes Kim'Zun il y a encore quelques jours.

Vous voici maintenant un membre de cette mystérieuse communauté et vous êtes bien décidé à vous y intégrer et la servir tant cette nouvelle vie vous semble préférable à l'ancienne.





## **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

Chroniques de Titan

Tome 14

# EXIL VERS KELAN CHA

*Vous participez à l'assaut sur Vymorna depuis bien trop longtemps. En tant qu'Homme-Lézard mutant, vous faites partie des troupes de choc de votre régiment et êtes régulièrement envoyé en première ligne. C'est une nouvelle journée de combat qui s'annonce et vous êtes prêt à affronter le destin de tous les mutants qui est de mourir au combat. A moins qu'il n'existe une alternative...*

*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 Ryan Wardlow*

BRUENOR JEUNESSE

