

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS
Chroniques de Titan

KIERAN COCHLAN

4
LA MAIN DU DESTIN

UN LIVRE DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

LA MAIN
DU DESTIN

BRUENOR JEUNESSE

BRUENOR
JEUNESSE

Chroniques de Titan

Tome 4

LA MAIN DU DESTIN

Les choses ne vont pas au mieux pour le tueur de Balthus le Terrible. Non seulement vous avez perdu votre main gauche, mais en plus la veuve de votre ancien ennemi s'est alliée avec la grande prêtresse de Vatos pour libérer la puissance du Juggernaut, un automate inarrêtable qui va répandre chaos et destruction sur toute l'Allansie. Comble de malchance, votre compagnon est une créature presque aussi malfaisante que celles que vous combattez habituellement : un Ganjee !

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

*Couverture illustrée par Jason Chan
Illustrations intérieures de Robertson Sondoh Jr.
Traduit de l'anglais par Bruenor*

BRUENOR JEUNESSE



La Main du Destin

de Kieran Coghlan

Chroniques de Titan / 4



Traduit de l'anglais par Bruenor.

Oeuvre originale : Hand of Fate parue en décembre 2012 dans le Fighting Fantazine n°10

Illustration de couverture de Jason Chan

Couverture réalisée par Stteiph

COMMENT COMBATTRE LES CREATURES D'ALLANSIA

La Main du Destin 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 HABILITE, ENDURANCE et CHANCE. Ecrivez 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 et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 à ce nombre et inscrivez ce nombre dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.

Vos points d'HABILITE 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.

Vos points d'HABILITE, ENDURANCE et CHANCE 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'HABILITE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais vos totaux 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'HABILITÉ 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'HABILITÉ 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'HABILITÉ. 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

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

Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le 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 fiez à votre chance, plus vous courez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

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

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* 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*.

Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance

Parfois il vous sera demandé de restaurer vos totaux d'HABILETE, 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 HABILETE, ENDURANCE et CHANCE ne doivent jamais dépasser leur *total de départ*.

Magie

Etant un puissant guerrier-mage, vous avez accès à de nombreux sorts qui vous ont sortis du pétrin à de nombreuses reprises. Vous serez informé dans le texte des occasions où vous pourrez vous servir de tels sorts.

Equipement et provisions

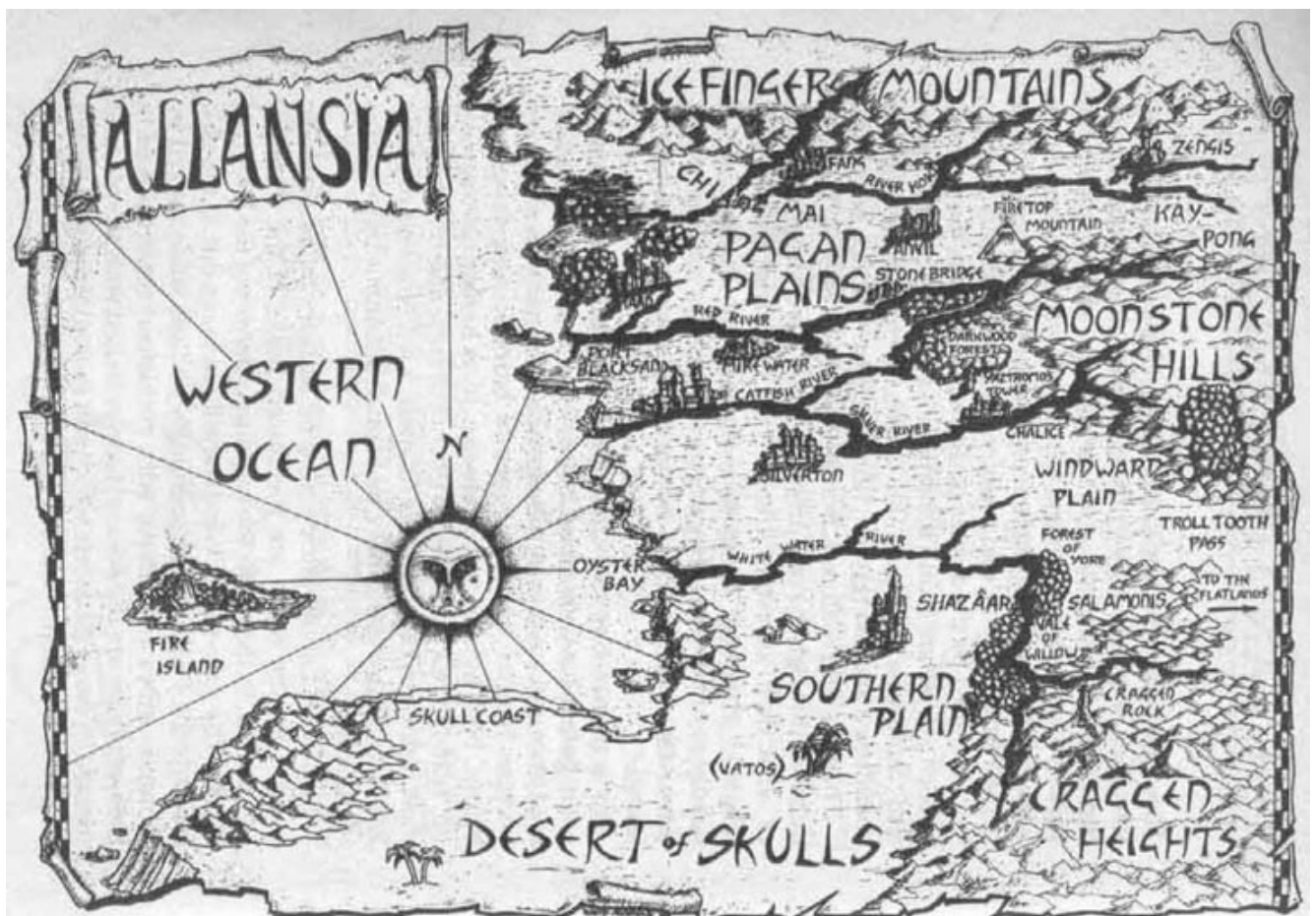
Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimum. A part vos vêtements, vous êtes armé d'une épée et portez une armure de cuir. Vous pourrez être amené à trouver des provisions sous forme de repas redonnant chacun 4 points d'ENDURANCE lorsque vous les consommez. Vous pourrez les manger à tout moment sauf au cours d'un combat. Pensez à noter toutes vos trouvailles sur la *Feuille d'Aventure* ci-dessous.

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.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie.



Adventure Sheet

Habilité <i>Total de départ:</i>

Endurance <i>Total de départ:</i>

Chance <i>Total de départ:</i>

Équipement:

Repas

Or:

Creature Encounter Boxes

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Skill: Stamina:

Skill: Stamina:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

Habilité: Endurance:

En chemin vers Zengis...

Le nord d'Allansia est bien connu pour ses hivers rigoureux mais ses printemps peuvent être étonnamment agréables. C'est ainsi que vous vous trouvez en train de parcourir les collines verdoyantes par une belle matinée ensoleillée. Vous vous rendez à la ville de Zengis en espérant y trouver quelques aventures.

La campagne environnante est réputée pour ses dangers et peu de gens choisissent d'y voyager autrement qu'en empruntant la route principale pavée. Vous êtes une de ces rares personnes. En tant que guerrier et magicien reconnu notamment pour avoir tué le sorcier Balthus le Terrible, vous n'avez que peu à craindre des Orques et Gobelins qui rôdent par ici.

Vous sifflez d'un air joyeux en vous dirigeant vers le fond d'une vallée en descendant une pente densément boisée de conifères. Voyager via cette vallée pittoresque devrait vous prendre plusieurs heures de marche.

Le gazouillis mélodieux des oiseaux vous accueille dans la vallée et les crissements des cailloux vous accompagnent dans votre parcours sur la piste sinueuse qui relie les deux pentes.

Bien que vous ayez toute confiance en vos capacités, vous gardez la main sur le pommeau de votre épée qui est attachée à votre ceinture et observez attentivement les arbres autour de vous. Cela ne nuit jamais que de s'attendre à une embuscade à chaque tournant.

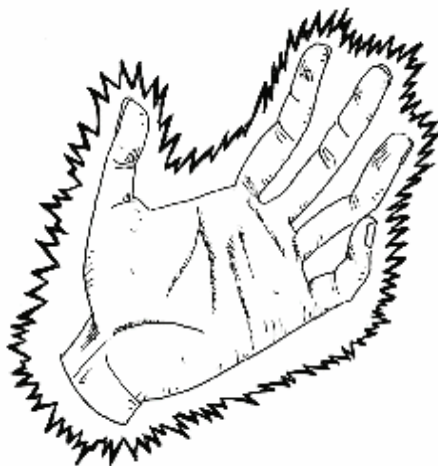
Vous ne vous attendiez pas cependant à ce que vous allez croiser plus loin sur la piste. Un homme couvert d'ecchymoses et d'éraflures avec du sang séché sur sa longue moustache est étendu dans l'herbe en gémissant et en se tenant le côté. Il vous jette un regard implorant de son œil brun tandis que vous vous approchez de lui.

«Pitié, mon bon monsieur» souffle-t-il. «Je faisais route vers Zengis quand j'ai été attaqué par des Hommes-Rhinocéros. Je dois voir un guérisseur au plus vite!»

Avant que vous ne puissiez répondre, ses yeux s'élargissent de terreur, fixant quelque chose derrière vous. Vous faites volte-face pour voir trois Hommes-Rhinocéros surgir des arbres brandissant des hallebardes dans leurs mains épaisses. «Ils sont revenus!» crie le blessé, horrifié.

Avec un sourire vous dégainez votre épée. «Oh, ne vous inquiétez pas pour eux» dites-vous.

Rendez-vous au [1](#).



1

Les trois Hommes-Rhinocéros s'avancent timidement, incertains de votre niveau de combattant. Vous faites virevolter votre épée dans les airs en laissant échapper un rire fougueux. Cela pourrait se révéler amusant. Malgré leur apparence bestiale, les Hommes-Rhinocéros ne sont pas particulièrement forts en combat et ils s'effraient facilement. Vous ressentez des picotements dans votre main gauche sous l'effet de l'afflux magique qui la parcourt. Un sort bien choisi pourrait avoir raison de ces trois brutes. Quel sort allez-vous lancer?

Faiblesse? Rendez-vous au [46](#)

Avidité? Rendez-vous au [120](#)

Copie de créature? Rendez-vous au [85](#)

2

La bête surgit au tournant. Ses yeux bridés vous fixent et vous vous souvenez trop tard que vous auriez dû couvrir les vôtres. Votre peau se durcit, vos liquides internes se solidifient, vos organes et vos os fusionnent pour ne plus faire qu'une seule substance. Bientôt le basilic se tient devant une statue avec un Ganjee attaché à sa ceinture.

3

La potion est rafraîchissante et bientôt vous vous sentez mieux. Vous venez de boire une potion qui guérit le pourrissement des nageoires dorsales. Cette maladie est inconnue chez l'homme mais heureusement, la potion est composée à quatre-vingt quinze pour cent d'eau de sorte que vous trouvez qu'elle est éminemment rafraîchissante. Vous continuez vers Vatos avec le moral remonté. Rendez-vous au [231](#).

4

«Ooh, un fin négociateur, hein?» Plaisante le roi. Il fouille dans les plis de sa robe et en retire un cristal bleu entouré d'une aura d'un froid absolu. «Laissez-nous garder votre compagnon facétieux et non seulement nous vous laisserons retourner à la surface mais en plus nous vous donnerons ce cristal de glace magique. Lancez-le simplement sur vos ennemis et ils seront instantanément transformés en blocs de glace.» Une offre alléchante. L'acceptez-vous (rendez-vous au [66](#)), ou la refusez-vous (rendez-vous au [226](#))?

5

«Quel dommage, je l'ai élevé depuis qu'il est sorti de son œuf. Je suppose que je vais devoir me salir mes belles mains!» s'exclame Leesha. Elle se lève sur ses pieds minces et tire une faucille noir de sous son oreiller. «Au moins, de cette façon, je sais que je vais certainement obtenir la clé une fois que vous serez mort. Je vous donne un combat loyal, après tout.»

Si vous possédez une épée faite d'os, rendez-vous au [229](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

6

La potion est chaude et en réponse tout votre corps se réchauffe, vos poumons en particulier mais cette sensation n'est pas désagréable. En espérant que le liquide que vous venez de boire vous donnera la capacité de respirer sous l'eau, vous vous dépêchez de sortir du laboratoire. Vous pouvez saisir une autre potion au passage si vous le souhaitez, vous pouvez choisir entre une potion bleue et une rouge. Personne ne vous remarque tandis que vous nagez derrière les scientifiques trop occupés à réaliser d'étranges mixtures. Une fois sorti du laboratoire, vous nagez vers les parois de la bulle. Vous passez au travers et vous ressentez de nouveau tout le poids de l'eau de la rivière. La potion que vous avez bu a les effets escomptés et vous réussissez à respirer normalement. Ne sachant pas combien de temps elle va faire effet, vous vous dépêchez de rejoindre la surface et vous émergez quelques minutes plus tard à l'air frais. Heureux d'avoir réussi à vous enfuir de la ville des Hommes-Poissons, vous rejoignez la rive nord et vous dirigez de nouveau vers les collines de la Pierre de Lune. Rendez-vous au [136](#).

7

Vous passez sous la voûte et pénétrez dans une grande salle, ses murs noirs ornés de sculptures d'êtres démoniaques et d'âmes perdues. Un pentagramme a été dessiné à la craie sur le sol de pierre fissuré et une idole d'un homme avec un crâne grimaçant pour visage repose contre un mur. «Quel est cet endroit?» demandez-vous. «Je crois que c'est le lieu où Leesha communique avec les morts,» dit Sussurus. «Ca vaut peut-être le coup d'essayer, vous savez. Les morts ne sont jamais à court de sagesse à transmettre ». Si vous êtes prêt à essayer de convoquer un esprit dans le pentagramme, rendez-vous au [25](#). Sinon, vous revenez à la salle précédente et passez sous l'autre arche. Rendez-vous au [130](#).

8

Vous retournez en courant vers les escaliers. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [193](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [156](#).

9

Dès que vous lâchez la canne à pêche, vous êtes à court d'air et vous ressentez le poids de l'eau de la rivière qui vous écrase. Battant des jambes frénétiquement et vous aidant de votre seul bras, vous nagez vers la surface. Vous émergez et prenez une grande respiration. Vous voyez le pêcheur barbu taper le sol de ses pieds bottés d'agacement. «Vous auriez au moins pu sauver ma canne à pêche!» Marmonne-t-il en s'éloignant sans même prendre la peine de vous aider à rejoindre la rive. Irrité par son ingratitude, vous nagez vers la rive et vous vous hissez sur l'herbe. Une fois que vous avez récupéré votre souffle, vous vous dirigez de nouveau vers les collines, de l'eau dégoulinant de vos cheveux et de vos vêtements. Rendez-vous au [136](#).

10

Vous enveloppez la cape autour de votre visage, couvrant vos yeux et votre bouche, en espérant que vous pourrez continuer à avancer dans la même direction. La tempête fait rage, votre corps constamment secoué par des amas de sable, mais la cape vous protège du pire. Enfin, la tempête se calme et vous abaissez la cape, espérant atteindre Vatos avant que vous n'ayez à supporter d'autres tempêtes de ce type. Rendez-vous au [54](#).

11

La porte s'ouvre et révèle une scène alarmante. Un homme est attaché et penché sur un bloc de pierre sacrificiel, la tête pressée contre celui-ci. Deux hommes bruns en robes se tiennent autour de lui, l'un d'entre eux lève une dague prêt à l'abattre sur sa victime. Distrain par votre entrée il garde la dague levée et vous regarde avec stupeur. La victime relève la tête et par ses pommettes angulaires et ses yeux bridés, vous reconnaissez en lui un Elfe. Si vous possédez une Hache de Dévastation, rendez-vous au [152](#), sinon rendez-vous au [168](#).

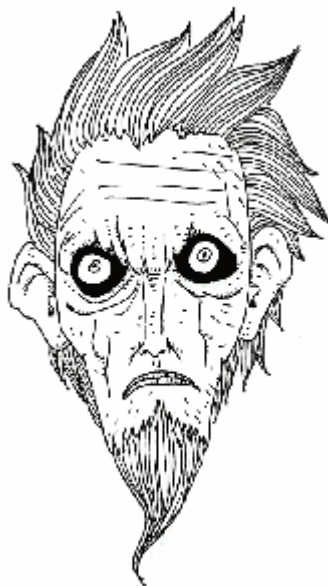
12

Votre adversaire tombe à genoux, saignant de multiples blessures. Il baisse la tête, exposant sa nuque. Il est clair qu'il attend le coup de grâce. L'assemblée de nomades vous regarde attentivement, osant à peine respirer. Allez-vous achever votre adversaire (rendez-vous au [103](#))? ou faire preuve de miséricorde et l'épargner (rendez-vous au [181](#))?

13

Le tunnel fait des tours et des détours et une odeur étrange vous parvient. «Qu'est ce que c'est?» demandez-vous en grimaçant. «Comment pourrais-je le savoir?», dit Sussurus. «Probablement des déjections de Basilic. J'ai ouï dire que c'est bon pour la peau ».

Vous émergez dans une grande caverne. L'odeur est beaucoup plus forte ici. Trois autres tunnels s'enfoncent dans l'obscurité. L'un d'eux est élevé dans le plafond couvert de stalactites et il est tout à fait impossible à atteindre. Parmi les deux autres, l'un est couvert avec le même boue que vous avez vue avant, bien que celle-ci semble plus fraîche. L'autre tunnel est assez sec. Allez-vous prendre la route visqueuse (rendez-vous au [100](#)), ou celle plus sèche (rendez-vous au [53](#))?





11 Deux hommes bruns en robes se tiennent autour d'un elfe.

14

Vous passez par dessus le mur et vous vous laissez tomber dans une petite ruelle qui rejoint une artère très fréquentée quelques mètres plus loin. Une auberge occupée par une clientèle apparemment bruyante se trouve au coin de la rue, un groupe de gardes de la ville se tient debout à l'extérieur, sans doute pour s'assurer que les bagarres du bar ne deviennent pas hors de contrôle. Un trou de taille humaine se trouve en face de cette auberge, conduisant dans les égouts de la ville. Derrière vous pouvez entendre les mendiants escalader le mur. Allez-vous courir vers les gardiens de la ville et demander de l'aide (rendez-vous au [42](#)), ou allez-vous vous diriger vers la bouche et chercher à vous cacher dans le réseau d'égouts de Zengis (rendez-vous au [212](#))?

15

La place du marché de Zengis est une masse grouillante d'animateurs hauts en couleurs, de marchands forts en voix, de paysans en train de marchander et de gardes aux visages sévères. Vous prêtez peu d'attention aux nombreux vendeurs de viandes bon marché et de souvenirs ringards et vous vous dirigez vers des marchands qui fournissent des marchandises plus adaptées à l'aventurier en herbe. Un homme barbu a les objets suivants à vendre pour les prix indiqués:

Epée	4 pièces d'or
Provisions	1 pièce d'or chaque
Cape	2 pièces d'or
Grand flacon d'eau	2 pièces d'or
Potion de Bonne Fortune	3 pièces d'or

Achetez ce que vous voulez. Si vous ne possédez pas d'arme, l'épée vous permettra de combattre sans une pénalité à la *Force d'Attaque*. La cape peut être tirée autour de votre visage pour vous protéger contre le vent et la pluie. La grande gourde d'eau vous permet d'emporter environ deux fois plus d'eau que votre gourde actuelle. La Potion de Bonne Fortune ajoute 1 à votre score de CHANCE initiale et ramène celui-ci à ce nouveau total. Une fois que vous avez fini de faire des achats, vous décidez que le moment est venu de quitter Zengis et de commencer votre recherche de Lucretia et Leesha. Rendez-vous au [187](#).

16

Une fois les disciples morts, vous détachez rapidement l'elfe et l'aidez à se remettre debout. «Mes remerciements, l'ami,» dit-il. «J'étais sur mon aigle géant dans le désert quand nous avons été attaqués par une vicieuse Wyvern des sables. Nous avons gagné, mais mon oiseau a été gravement blessé dans la bataille et j'ai été forcé d'atterrir. Malgré mes soins, mon aigle ne pouvait pas survivre et mourut peu de temps après. Je suis parti dans le désert, le soleil frappant ma peau claire. Enfin, je me suis effondré sur le sable et quand je suis revenu à moi, j'étais ici.»

Il fouille rapidement dans la robe de l'un des disciples morts et en sort un flacon de cristal qu'il vous remet. «Ma potion de lévitation, que m'ont volé ces crétins. Un moindre paiement pour m'avoir sauvé la vie, je m'en rends bien compte, mais elle pourrait se révéler utile pour vous. Mais dites-moi, qu'est-ce qui vous amène dans cette ville maudite?»

Certain que vous pouvez faire confiance à l'elfe, vous lui faites part de votre mission de stopper le Juggernaut. L'Elfe hoche la tête. «Je n'ai pas vu beaucoup de cette ville, mais je sais que le sanctuaire se

trouve quelque part par où vous êtes venu. Je suppose que c'est ici vous trouverez le Juggernaut. Je voudrais vous aider, mais je ne peux plus supporter d'être dans cet endroit un instant de plus.»

«Ah, les excuses des lâches ne cesseront jamais de me surprendre.» Remarque Sussurus.

«Taisez-vous» lâchez-vous. Vous dites à l'elfe que vous comprenez et que s'il retourne vers le couloir avec vous et qu'il tourne à gauche, il pourra revenir à la surface rapidement. L'Elfe vous remercie. Avant de partir, vous pouvez prendre l'un des Talismans Noirs des disciples si vous le souhaitez. Il y a aussi une trappe dans la salle, mais l'elfe dit qu'il n'y a rien en bas. Vous allez tous deux dans le couloir, vous disant au revoir tandis qu'il se dirige vers la gauche et que vous allez à droite. Rendez-vous au [91](#).

17

Vous arrivez à une porte faite d'un or éblouissant dans le mur sur votre droite. Une odeur d'encens sors de sous la porte, si piquante qu'elle vous fait plisser les narines. Devant vous, le passage se rétrécit et le plafond devient plus bas - à tel point que vous auriez à vous pencher pour espérer aller plus loin. Il y a un trou circulaire dans le mur, non loin de la porte et vous n'avez aucune idée de ce à quoi il peut bien servir. Voulez-vous ouvrir la porte d'or (rendez-vous au [62](#)), ou allez-vous continuer le long du passage (rendez-vous au [118](#))?

18

Une pensée vous frappe. «Sussurus,» commencez-vous, «En tant qu'esprit, vous avez une certaine connaissance de l'avenir, non?»

«Des aperçus et des visions. Rien de bien clair ou de certain. Pourquoi?»

«J'ai un plan.»

Vous prenez un siège à une table inutilisée à l'extérieur de la taverne du Brouillard et de la Brume et vous posez la bouteille contenant Sussurus bien en évidence. «Oyez! Oyez!» Criez-vous. «Venez vous faire dire votre avenir par un esprit qui peut voir à travers les brumes du temps. Pour seulement une pièce d'or vous pouvez découvrir quels grands destins vous attendent. Vous voulez savoir si vous allez trouver l'amour? la gloire? la renommée? la richesse? Alors prenez place et venez entendre la sagesse de l'arcane!»

«Je pense que Lucretia a eu raison de vous couper la main» remarque le Ganjee. «Vous faisiez clairement fausse route dans votre vie d'aventurier.»

Effectivement, votre premier client n'est pas long à venir. Une femme obèse avec des cheveux blonds tressés prend un siège en face de vous et met une pièce d'or sur la table.

«Je vous remercie, Madame,» dites-vous. «Oh, génial Sussurus! Informez cette bonne dame de son destin!»

Sussurus marmonne quelques instants avant de prendre la parole après une demi-minute. «Je vois une mort atroce dans six mois de temps, provoquée par une insuffisance cardiaque massive causée par des décennies de nourriture trop riche».

La femme regarde Sussurus le visage livide,. «N'y a t-il aucun moyen d'éviter ce sort? Peut-être que je pourrais réduire ce que je mange?»

«Non, le mal est déjà fait. Suivant!»

La femme s'éloigne en tremblant.

«Avez-vous réellement vu ça?» chuchotez-vous à Sussurus.

«Non, je n'ai rien vu du tout. Les gens du commun tels qu'elle sont trop insignifiants pour laisser une marque sur le destin. Mais j'ai décidé de m'amuser de cette situation indigne de ma condition dans laquelle vous m'avez placé.»

En effet, les clients se suivent et le Ganjee prédit toutes sortes de morts horribles telles qu'être dévoré vivant par des rats ou se noyer dans un tonneau de vin. En une heure de temps, votre bourse s'est alourdie de quatorze pièces d'or, mais votre conscience en est toute aussi lourde de culpabilité. Vous envisagiez d'en rester là pour aujourd'hui lorsque deux gardes de la ville vêtus de cottes de mailles et de casques à pointes s'approchent de vous. «Nous avons entendu que vous avez causé beaucoup de détresse avec votre esprit,» déclare l'un des gardes. «Qu'avez vous à dire pour votre défense?»

«Je faisais seulement des affaires,» dites-vous faiblement.

«Oui, et bien les gens de Zengis ne veulent pas que votre type d'entreprise vienne polluer notre belle ville. Vous êtes en état d'arrestation!»

Allez-vous essayer de raisonner les gardes (rendez-vous au [149](#)), ou allez-vous bondir sur eux et les attaquer (rendez-vous au [81](#))?

19

Le serviteur bondit sur ses pieds. «Vous ne devriez pas être ici. Cet endroit est interdit aux idolâtres!»

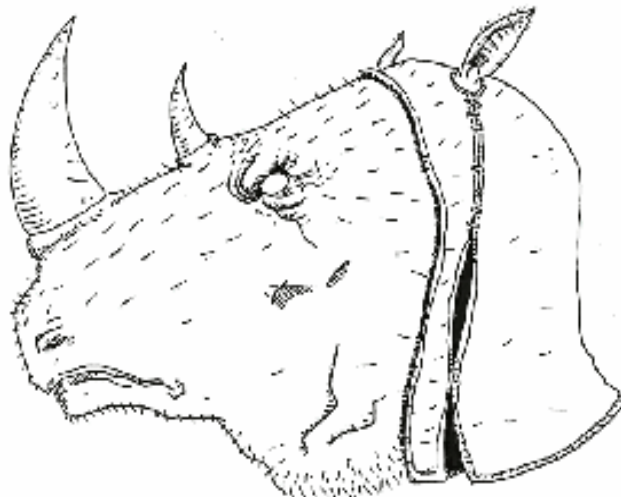
Avec cela, il saisit un gourdin du sol et vous charge.

GARDE EUNUQUE

HABILETE 8

ENDURANCE 8

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



20

Le sol devient de plus en plus visqueux sous vos pieds. La seule lumière vient du trou derrière vous, qui se retrouve bientôt loin derrière. Quand l'obscurité arrive à son apogée, Sussurus émet un bourdonnement et commence à briller, révélant les couloirs en pierre des égouts dans toute leur gloire douteuse. «Il semble que je puisse encore exécuter un peu de magie depuis cette bouteille maudite,» dit-il. «Ne me remerciez pas surtout.»

Avant que vous ne puissiez rétorquer, vous entendez un bruit de succion puis une créature étrange faite de gélatine sort de l'ombre. Elle n'a pas de jambe mais se glisse vers vous en tremblant, ses bras rondelets essayant de vous attraper et de la bave s'écoulant de sa gueule caverneuse. Vous devez vous battre!

GELEE

HABILETE 5

ENDURANCE 8

Si vous l'emportez, vous prenez un tunnel dans la direction opposée de celle d'où la gelée est venue. Fait rassurant, le sol commence à être un peu plus ferme tandis que vous le suivez. Rendez-vous au [167](#).

21

Dire que vous êtes en proie à la soif serait un euphémisme. Vous êtes rendu presque délirant par la chaleur intense et la déshydratation, votre corps est à peine capable de transpirer plus et vous respirez de plus en plus difficilement tandis que vous vous forcez à mettre un pied devant l'autre. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, rendez-vous au [231](#).

22

Vous attendez que la voie soit dégagée et vous plongez à travers l'ouverture circulaire de l'édifice. A l'intérieur, des Hommes-Poissons mélangent le contenu de tubes à essai, portent à ébullition des liquides à l'odeur très étrange et broient différents trésors de la mer en une pâte informe. Ils ne sont pas conscients de votre présence lorsque vous passez à proximité d'eux en direction de l'arrière du bâtiment. Vous parvenez à une salle ovale et vous voyez différentes potions de couleurs empilées sur des étagères de corail le long des murs de pierre. Un vieil Homme-Poisson à la peau rose pâle se repose dans un coin, ses paupières fermées derrière des lunettes épaisses. Des bulles s'échappent de sa bouche pendant qu'il dort. Vous nagez vers les potions, en espérant ne pas le réveiller. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [111](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [56](#).

23

Fang-Zen se précipite dans les escaliers pour vous rattraper, mais dans sa hâte il en a oublié le piège de feu! Il n'a que le temps de faire deux pas avant qu'un brasier surgisse de l'une des marches. Fang-Zen crie pendant que les flammes ravagent ses vêtements et sa peau. Il bascule en avant, atterrissant à côté de vous avec fracas, roulant sur le sol en désespoir de cause pour éteindre les flammes. Désireux d'être loin du Khulian en flammes pour éviter de prendre feu aussi, vous remontez rapidement les escaliers, en faisant attention de ne mettre les pieds que sur une marche sur deux. Les cris de Fang-Zen résonnent encore et vous traversez la cuisine puis passez dans un couloir pour finir par ouvrir la porte lourde de la maison. La lumière du soleil vous salue, et c'est avec un sourire que vous vous avancez vers elle. Rendez-vous au [119](#).

24

Vous frappez la prêtresse en plein visage, sans se soucier de sa fragilité relative par rapport à la vôtre. Elle titube en arrière sous la force du coup, mais il n'y a aucune marque sur elle - même son maquillage tapageur n'a pas été affecté. Elle éclate de rire et vous tranche la jugulaire avec sa faucille. Vous tombez à genoux, le sang giclant partout dans la fabuleuse chambre à coucher.

«Quel gâchis,» soupire Leesha. «Certaines personnes n'ont tout simplement aucun respect pour les affaires des autres». Vous n'en entendez pas plus et vous tombez en avant, mort avant même d'être étendu sur le somptueux tapis.

25

«Ooh, rien de tel que quelques invocations occultes pour égayer une journée!», dit Sussurus. «Je ne savais pas que vous en étiez capable.»

Suivant les directives inhabituellement utiles du Ganjee, vous vous tenez au bord du pentacle, murmurant des mots obscurs tout en vous concentrant sur votre mission. Peut-être que quelque esprit entendra votre appel. A peine cette pensée a-t-elle traversé votre esprit que les lignes du pentacle brillent d'un bleu éclatant et un brouillard dense en émerge pour former lentement un esprit humanoïde. Il semble que les morts veulent vous parler.

Lancez un dé. Si vous obtenez :

- | | |
|--------|--------------------------------------|
| 1 ou 2 | Rendez-vous au 195 . |
| 3 ou 4 | Rendez-vous au 175 . |
| 5 ou 6 | Rendez-vous au 86 . |

26

Vous êtes amené dans cette position indigne à un groupe de tentes aux couleurs vives. Hommes et femmes vous regardent avec intérêt pendant que vous êtes amené au centre des tentes et jeté rudement sur le sable. Les nomades se rassemblent autour de vous en cercle tandis que l'un d'entre eux tranche vos liens avec une épée. Il vous jette ensuite l'épée et se recule rapidement. Confus, vous regardez le leader nomade taper dans ses mains garnies d'anneaux. Un jeune homme large d'épaules traverse alors le cercle. Contrairement aux autres, il est torse nu et des boucles épaisses de cheveux noirs encadrent un beau visage. Une étrange épée, sa lame faite d'une substance semblable à l'os, est attachée dans son dos. Ses yeux bruns profonds vous fixent tandis qu'il se saisit de cette arme étrange. Le chef tape des mains une fois de plus. «Etranger! Pour vous être aventuré sur le territoire des Sanderi, vous devez battre mon fils. Si vous êtes victorieux, vous serez autorisé à partir en paix».

Le garçon sourit, confiant qu'une telle éventualité n'a que peu de chances de se produire. Si vous possédez un Talisman du Soleil, rendez-vous au [139](#). Sinon, vous devez vous battre!

CHAMPION NOMADE HABILETE 9 ENDURANCE 14

Si vous réduisez son endurance à 2 points ou moins, rendez-vous au [12](#).

Vous détachez la bouteille de Sussurus de votre ceinture et la cédez à Tynar. «Que faites-vous, imbécile? Vous ne pouvez pas espérer gagner sans ma sagesse! » proteste le Ganjee.

«Silence! Je ne vous ai pas dit de parler.» tonne Tynar en remuant un doigt en direction du Ganjee avant de se tourner vers vous. «Je ferai en sorte de trouver un moyen de renvoyer notre ami aux plans infernaux, ne vous inquiétez pas.»

«Les plans infernaux ne pourront pas me retenir pour l'éternité,» gronde Sussurus. «Vous pouvez être sûr que je reviendrai pour vous, prêtre!»

«Peu Importe. Bonne chance dans votre quête, mon ami. Rappelez-vous, le sort d'Allansia repose sur vos épaules.»

Vous remerciez Tynar pour son aide et lui dites adieu. Sussurus évite votre regard, bien évidemment en colère après vous. Vous partez vers le marché, désireux de vous équiper pour votre aventure. Rendez-vous au [39](#).

28

Les Diablotins réduits à un tas ensanglanté, vous vous dirigez de nouveau vers Lucretia. Pendant que vous étiez occupé à combattre, elle a jeté un sort d'Endurance sur elle-même et elle a récupéré toutes ses forces.

LUCRETIA

HABILETE 8

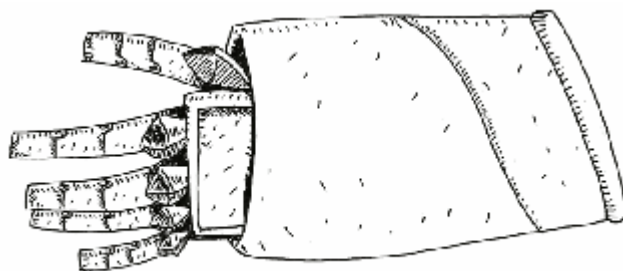
ENDURANCE 6

Si vous gagnez, rendez-vous au [173](#).

29

Le magistrat, après avoir entendu les preuves pesant contre vous, se tourne vers vous et se racle la gorge avec une toux sèche. «Malgré vos bonnes actions passées», déclare-t-il, « personne n'est au-dessus de la loi. Il est de l'avis de cette cour que la vie sur la route vous a transformé en un dangereux criminel et pour la sécurité de la ville, vous allez être emprisonné dans la prison d'Eaux Noires pour huit ans».

Il frappe son marteau, puis fait signe aux gardes de vous emporter. Tynar proteste du plus fort qu'il le peut, mais il ne peut rien faire pour vous sauver. Une cellule de prison vous attend, tandis que la mort et la destruction attendent Allansia. Vous avez échoué dans votre mission.



30

Ses quatre yeux brillent lorsque vous tenez le bracelet devant lui. «Laissez-moi passer et il est à vous», dites-vous.

«Vous savez, nous pourrions tout simplement le tuer et le prendre.» murmure la tête droite, probablement moins subtilement qu'il ne le pensait.

«Mais qu'est-ce que maman en penserait?»

«Sa tête droite ou la gauche ?»

«Oh, ne recommencez pas. Vous pouvez passer en échange du bracelet, humain.»

Vous concluez l'affaire et le Calacorm s'écarte pour vous laisser passer sous la voûte. Rendez-vous au [141](#).

31

Vous vous redressez hors de votre cachette, les armes levées bien haut en signe de reddition. Se faisant, vous apercevez l'un des archers elfes rôder derrière le mur de l'église. Si vous possédez une Hache de Dévastation, rendez-vous au [93](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

32

La porte donne sur une petite pièce carrée dont les murs sont décorés avec des symboles ésotériques et des images malsaines. Deux braseros brûlant vivement se détachent du mur du fond. Pendant que vous vous demandez qui a bien pu laisser ces braseros allumés, d'épaisses vrilles de fumée noire montent des flammes pour fusionner et prendre la forme d'une créature faite de fumée elle-même, mais dotée de griffes vicieuses à la place des mains. Le démon de fumée vous adresse un sourire édenté et se déplace vers vous. Si vous possédez Un Cor de Chasse, rendez-vous au [219](#). Si vous ne l'avez pas mais si vous possédez une Hache de Dévastation, rendez-vous au [144](#). Si vous n'avez ni l'une ni l'autre, rendez-vous au [159](#).

33

Une douleur aiguë éclate dans votre dos! Vous regardez vers le bas, abasourdi de voir l'extrémité sanglante d'une lame saillir de votre poitrine.

«Je vous remercie de vous être occupé de Lucretia pour moi,» chuchote une voix rauque dans votre oreille. «Vous avez donné à Allansia la maîtresse qu'elle mérite.» Leesha tire son épée de votre dos et vous tombez en avant, sur le corps de Lucretia et vous trouvez la mort ensemble.

34

Votre prise sur le mur glisse au moment où vous vous apprêtez à balancer votre jambe par-dessus et vous tombez en arrière, votre dos heurtant les pavés (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Avant que vous ne puissiez vous relever, les mendiants sont sur vous! Vous devez les combattre tous trois en même

temps.

PREMIER MENDIANT HABILETE 4 ENDURANCE 4

DEUXIÈME MENDIANT HABILETE 4 ENDURANCE 4

TROISIÈME MENDIANT HABILETE 4 ENDURANCE 6

Après cinq assauts, notez combien de mendiants vous avez tué (le cas échéant) puis rendez-vous au [208](#).

35

La chaleur est insupportable et la marche pénible dans le sable instable rend vos jambes douloureuses. Votre gorge est sèche comme du papier de verre et votre peau exposée grésille. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous devez atteindre Vatos bientôt, sinon vous allez mourir ici! Si Sussurus est avec vous, rendez-vous au [227](#). Sinon, rendez-vous au [72](#).

36

«Que diable faites-vous?» lâche le Ganjee. «Faites cela et vous courez à votre perte, imbécile!»

Voulez-vous frapper l'oiseau quand même (rendez-vous au [145](#)), ou allez-vous suivre les conseils de Sussurus et attendre de voir où l'aigle géant vous emmène (rendez-vous au [60](#))?

37

Vous trouvez une voie très fréquentée qui relie la guilde des marchands et la taverne de la Brume et du Brouillard, vous vous installez à une porte désaffectée et vous tendez la main aux passants en leur demandant des pièces de monnaie. Vous n'avez que peu de succès pendant les deux premières heures, mais au fur et à mesure que la journée avance, vous exhibez votre moignon et, vous ne savez pas si c'est par pitié ou par amusement, toujours est-il que les gens deviennent beaucoup plus généreux.

«Les êtres humains continueront toujours de me surprendre,» grommelle Sussurus. «Seule une espèce complètement dépourvue de logique récompense l'échec d'avoir eu un membre coupé.»

L'ignorant, vous continuez avec cette tactique et après quatre heures, vous avez reçu un impressionnant total de 12 pièces d'or. Décidant que cette somme est probablement suffisante pour acquérir de l'équipement pour la tâche qui vous attend, vous vous levez et vous vous dépoussiérez. Pendant ce temps, trois silhouettes difformes enveloppées dans des chiffons noirs se dandinent sur la voie vers vous. «A quoi vous jouez?» Grogne l'un des hommes avec seulement un menton verruqueux dépassant de sa capuche.

«Ouais,» grogne un autre. «A caus'd'vous on n'a pas fait d'argent aujourd'hui. Tout l'monde a déjà donné à vous!»

«Et d'abord qui vous êtes? On vous avait pas vu dans l'coin avant?»

Oh-oh. Cela pourrait mal tourner. Allez-vous:

Attaquer les mendiants avant qu'ils ne vous attaquent ? Rendez-vous au [125](#).

Essayer de les apaiser? Rendez-vous au [48](#).

Vous enfuir? Rendez-vous au [199](#).

38

En vous voyant approcher, trois des gobelins se placent le dos à ce qu'ils étaient en train d'observer, occultant entièrement votre vision. «Quoi vouloir, Humain?» marmonne leur chef, une épée courte serrée dans sa main droite. Allez-vous exiger de voir ce qu'ils cachent (rendez-vous au [142](#))? Ou allez-vous attaquer les gobelins (rendez-vous au [78](#)) ?

39

Comme prévu, la route de la place du marché est empruntée par des gens désireux de goûter ou d'essayer les marchandises colorées des marchands divers qui exercent leurs métiers à Zengis. L'entrée de la place du marché est une arche de pierre comportant une gravure d'un lion redressé. Deux gardes de la ville se tiennent de chaque côté de l'arche, observant tous les nouveaux arrivants sur la place du marché sous leur casque de fer. Si vous avez tué deux gardiens précédemment, rendez-vous au [76](#). Sinon, vous pénétrez sur la place sans être ennuyé par les gardes. Rendez-vous au [15](#).

40

Vous décidez de chercher Pen Ty Kora, un magicien plus communément connu sous le nom de Guérisseur. Il vit non loin de là et est reconnu comme l'un des hommes les plus sages des environs. Comme vous, il a étudié sous la direction du Grand Enchanteur de Yore mais il est de plusieurs décennies votre aîné. Si quelqu'un sait comment atteindre Vatos rapidement, c'est bien lui. Votre plan arrêté, vous partez vers l'ouest en direction de la maison du Guérisseur. Rendez-vous au [114](#).

41

Ne prêtant aucune attention aux protestations insupportables du Ganjee, vous ouvrez la porte et la claquez derrière vous. Vous faites face à des marches de pierre qui vont vous permettre de quitter le sous-sol. Sentant la liberté presque à votre portée, vous placez un pied sur la première marche - et criez de douleur au moment où des flammes jaillissent de celle-ci, brûlant votre chair et vos vêtements. Vous tombez en arrière et tentez d'étouffer les flammes en vous roulant sur le sol ce que vous finissez par faire. Blessé, épuisé et méchamment brûlé, vous sombrez dans l'inconscience.

Vous vous réveillez pour vous retrouver enchaîné au mur une fois de plus, face au visage grimaçant de Fang-Zen, le mercenaire Khulian. «Bien, bien,» dit-il en souriant. «Je ne sais pas comment vous avez réussi à vous échapper la dernière fois et à tuer le pauvre vieux Brus, mais vous ne recommencerez pas. Pas tant que je garderai un œil sur vous.»

Malheureusement Fang-Zen ne se trompe pas. Sussurus ne vous aidera pas cette fois et l'Allansia toute entière est vouée à faire face à la colère du Juggernaut. Vous baissez votre tête honteux de votre échec.

«Vous devez m'aider!» Haletez-vous en courant jusqu'à un sergent en surpoids et mal rasé. «Des mendiants essaient de me voler!»

Le sergent vous regarde de haut en bas tout en se grattant son ventre flasque. «Vous me semblez être un mendiant tout autant qu'eux. Comment avez-vous perdu cette main?»

Avant que vous ne puissiez répondre, vous êtes rejoint par vos trois poursuivants. «Cet homme nous a volé!» crient-ils à l'unisson.

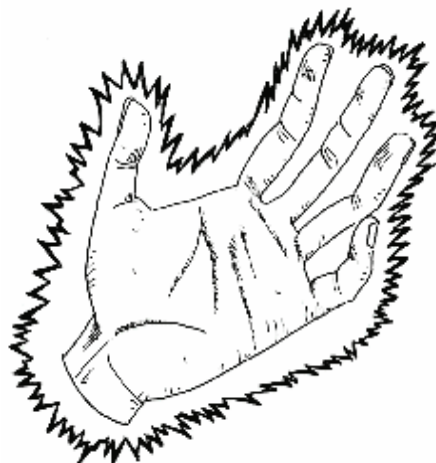
Vous essayez de crier plus fort que les mendiants, en essayant d'attirer l'attention du garde. Enfin, le sergent secoue la tête avec agacement.

«J'en ai assez entendu,» souffle-t-il. «Vous êtes tous en état d'arrestation pour avoir troublé des gardes en mission. Saisissez-vous d'eux!»

Vous recevez plusieurs coups de poing puis êtes emmené de force. Eh bien, au moins ces mendiants reçoivent une punition similaire à la vôtre. Prenez-en toute la consolation que vous pourrez puis rendez-vous au [170](#).

Vous vous laissez tomber au sol, les bras écartés en signe de votre reddition. Vous êtes saisi par les épaules et conduit à la prison, vos gardes murmurant entre eux tout le long du chemin. Rendez-vous au [170](#).

Vous agrippez les bras du mercenaire puis posez un pied sur sa poitrine et le jetez en arrière en basculant. Il atterrit avec fracas dans un fouillis de casseroles, l'impact le renversant dans les escaliers de la cave. Il pousse un cri d'agonie lorsque le piège de feu des escaliers se déclenche dans sa chute. Vous décidez de ne pas vous donner la peine de vérifier si les flammes l'ont tué et vous vous hâtez de sortir de la cuisine pour arriver dans une salle à peine meublée. Vous ouvrez la lourde porte d'entrée et émergez triomphalement dans la lumière du soleil. Rendez-vous au [119](#).



45

Vous tentez de vous hisser vers le haut, mais c'est trop difficile avec une seule main. Vous essayez de trouver les meilleurs points d'appui avec vos jambes pour vous donner de l'élan mais au moment où vous pensiez y parvenir, le Juggernaut soulève sa puissante jambe gauche. Vous tombez en arrière, atterrissant lourdement sur le dos, le souffle coupé. Vous ne pouvez même pas crier lorsque l'ombre du grand pied tombe sur vous. Le pied vous réduit en poussière et la mort est instantanée.

46

Vous pointez votre main gauche vers la tête de l'Homme-Rhinocéros et prononcez une formule magique. Dans un grognement, l'Homme-Rhinocéros laisse alors tomber sa lourde hallebarde, ses petits yeux la fixant, visiblement confus quant à la raison pour laquelle il est soudain trop faible pour la manier. Un coup rapide de votre lame met un terme à sa confusion ainsi qu'à sa vie. Dans un souffle le deuxième Homme-Rhinocéros balance sa hallebarde vers vous.

HOMME-RHINOCEROS

HABILETE 6

ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, rendez-vous au [198](#).

47

La créature des sables vous prend au piège avec un de ses tentacules et vous tire en arrière. Vous tombez immédiatement sur votre postérieur, vous laissant à peine le temps de réaliser ce qui se passe avant que vous ne soyez tiré vers la gueule ouverte de la créature. Ces grandes mâchoires se referment et la mort est heureusement rapide.

48

«Messieurs,» dites-vous. «Je suis sûr que vous pouvez comprendre quelqu'un qui a connu des temps difficiles. On m'a récemment volé ma main, je ne peux plus travailler et je suis obligé de mendier dans les rues. La providence était avec moi aujourd'hui et j'en suis reconnaissant pour cela, mais je ne chercherai pas à en tirer profit continuellement messieurs et je vous laisserai récolter ce que vous avez si désespérément besoin à l'avenir. Je vais donc quitter Zengis ce jour, vous laissant de nouveau la charité des rues.»

Les mendiants se plaignent et murmurent, mais vous sentez que vous êtes sur le point de les convaincre.

«De plus,» renchérit Sussurus de sa bouteille, «si tous trois vous n'avez pas d'autre ambition que de garder un monopole de mendicité alors vous ne méritez vraiment pas de récolter de l'argent. »

Toute bonne grâce que vous aviez gagnée est immédiatement perdue. Le chef des mendiants tend sa main et vous montre une paume calleuse. «Donnez tout l'or q'vous z'êtes fait 'jourd'hui et vous pouvez partir Zengis quand vous l'souhaitez. Sinon, vous voudrez q'ce ne soit q'vot' main qui manque une fois q'nous en aurons fini 'vec vous».

Par les Dieux, si seulement vous pouviez lancer le sort de tromperie de l'or! Si vous êtes prêt à remettre vos douze pièces d'or récemment acquises, rendez-vous au [221](#). Si vous refusez rendez-vous au [125](#).

«Comment avez-vous eu cette arme?» Demande le nain d'un ton grave

Vous lui dites comment vous avez trouvé le nain mort dans les égouts. Il se pince les lèvres en réponse. «Les Haches de Dévastation sont des armes puissantes, certes, mais elles ont été faites dans un but précis et leur enchantement est d'une nature sombre. Je ne pense pas que vous devriez voyager avec, elles ne devraient pas être dans des mains humaines. Cependant, je ne vais pas insister pour que vous l'abandonniez, ce n'est pas mon rôle de vous dire ce que vous devez faire ou ne pas faire. Si vous voulez me la céder cependant, je pourrais vous donner un antidote contre les venins en retour. L'antidote est de moindre valeur que la hache bien sûr, mais cela peut vous sauver la vie un jour.» Choisissez si vous souhaitez conclure le marché ou non et mettez votre *Feuille d'Aventure* à jour si besoin. Après cela vous dites au revoir au nain serviable et partez vers le sud, plus profondément dans les collines. Rendez-vous au [148](#).

50

Sachant que vous êtes sans défense à cette portée, vous vous précipitez vers les Wilies, tous les trois vous lancent alors des couteaux aussi vite que leurs petites mains peuvent le faire. Lancez un dé dix fois pour représenter les couteaux jetés. Chaque fois que vous obtenez un 1, un couteau vous entaille et vous devez soustraire 1 point d'ENDURANCE de votre total. Si vous survivez, vous atteignez les Wilies et ceux-ci se préparent à vous affronter au corps à corps. Combattez-les tous les trois en même temps.

PREMIER WILIE	HABILETE 6	ENDURANCE 5
DEUXIÈME WILIE	HABILETE 6	ENDURANCE 6
TROISIÈME WILIE	HABILETE 6	ENDURANCE 5

Si vous les tuez tous les trois, vous vous dépêchez de descendre. Finalement, vous arrivez à un sol en pierre. La pierre est recouverte d'une boue verte dégoûtante qui colle à vos bottes. Rendez-vous au [108](#).

51

Vous entrez par la voûte et vous êtes ébloui par un éclair aveuglant. Quand la lumière se fane vous êtes debout devant le même dolmen, mais dans un endroit tout à fait différent. Une chaleur brûlante dessèche votre peau tandis que vous regardez le roulement sans fin des dunes de sable, le ciel est d'un bleu que vous n'avez que rarement vu et aucun nuage ne vient obscurcir l'astre flamboyant du soleil. Vous êtes dans le Désert de Crânes.

«Eh bien, je ne vous l'avais pas dit?» dit Sussurus.

Vous hochez la tête, essuyant la sueur de votre front avant de boire de l'eau à votre gourde. Sachant que vous devrez préserver ce précieux liquide aussi longtemps que possible, vous résistez à la tentation d'en boire trop, même si quelques secondes dans cet enfer désertique a laissé votre gorge desséchée. Vous réfléchissez à la direction à prendre lorsque vous repérez des taches sur la crête d'une dune au loin. Comme ces formes se rapprochent, vous voyez qu'il s'agit de plusieurs silhouettes en robe à dos de chameau qui se déplacent dans votre direction. Voulez-vous vous diriger vers eux (rendez-vous au [186](#)), ou partir dans la direction opposée (rendez-vous au [234](#))?

52

Le cristal se brise sur la peau du grand ver. Immédiatement, il se raidit, le sable recouvrant sa peau en train de geler. Après pas plus de quelques secondes, le ver des sables n'est plus qu'une statue de glace géante qui se dresse au dessus des dunes. Heureux d'avoir disposé d'un ennemi aussi redoutable si facilement, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [35](#).

53

Le tunnel monte régulièrement, un souffle de vent venant d'une source inconnue en avant. Le chemin fait des tours et des détours et le plafond accidenté est de plus en plus bas, vous forçant à vous baisser. Vous envisagez de faire demi-tour et de prendre l'autre voie quand vous entendez un faible grattement un peu plus loin. Il semble venir dans votre direction. Certain que ce ne peut être que le basilic, vous vous préparez à son attaque, en prenant un soin spécial à vous couvrir les yeux avec votre bras sans main. Dans un cri, le lézard monstrueux est sur vous. Heureusement, Sussurus est en mesure de vous diriger dans cette lutte, de sorte que vous n'êtes pas aussi désavantagé que vous n'auriez dû l'être autrement. Retirez 1 point de votre *Force d'Attaque* pour ce combat seulement .

BASILIC

HABILETE 7

ENDURANCE 13

Si vous l'emportez, rendez-vous au [147](#).

54

Même sans tempête, le voyage est loin d'être agréable. La chaleur est presque insupportable, et votre gorge est plus sèche que la peau d'un Homme-Rhinocéros. Vous prenez une gorgée à votre gourde d'eau, le liquide passant dans votre gorge étant épouvantablement chaud. Si vous utilisez une grande gourde d'eau, rendez-vous au [220](#).

Si vous utilisez uniquement la petite gourde que vous avez pris sur Brus, rendez-vous au [233](#).

55

L'elfe pointe une flèche sur vous en arborant un rictus sévère sur un impitoyable visage. Si vous portez une Amulette Elfique, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [216](#).

56

Vous entrez doucement dans la salle en espérant que le professeur Homme-Poisson n'a pas un sommeil léger. Malheureusement, il n'a pas besoin de cela pour vous entendre car en passant à côté d'une pile de tubes à essai vous la heurtez ayant oublié la bouteille de Sussurus qui se balance à votre ceinture. Les tubes à essai tombent lentement dans l'eau, mais cela ne les empêche pas de toucher le sol dans un fracas réverbérant. Le professeur ouvre alors les yeux et pousse un cri d'effroi. Vous vous précipitez vers l'avant pour le faire taire et il vous lance une fiole qui se brise, vous couvrant d'un acide corrosif et vous brûle horriblement (vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE)! Tandis que vous essayez de vous débarrasser de l'acide de sur votre corps, le professeur en profite pour s'éloigner en nageant mais vous n'avez pas la possibilité d'inspecter les fioles maintenant car un soldat Homme-Poisson se dirige vers vous en brandissant son trident pour faire face à l'intrus!

Si vous l'emportez, rendez-vous au [230](#).

57

Les yeux de Lucretia roulent dans leurs orbites puis elle s'effondre à la renverse, morte. Sa chute est suivie d'un bruit fracassant à hauteur de votre taille, et vous voyez que Sussurus flotte librement, sa prison détruite suite à la mort de celle qui l'avait fabriquée. «Enfin!», jubile-t-il triomphalement. «Je pensais devoir passer l'éternité dans cette chose. Mais comment vais-je utiliser ma liberté retrouvée? Hmm, peut-être en asservissant totalement Allansia!»

La tête fantomatique flotte jusqu'au sommet du Juggernaut, planant au-dessus de l'endroit où repose votre main coupée. Il commence à briller d'un orange vif et votre main en fait de même. Immédiatement, les yeux du Juggernaut prennent vie et celui-ci se redresse de toute sa hauteur en levant ses poings métalliques massifs. «Désolé, mon vieil ami, mais vous êtes trop rabat-joie pour apprécier mes nouvelles ambitions. Je crains de devoir vous écraser comme un insecte!»

Le Juggernaut lève un de ses grands pieds et l'abat faisant résonner la pièce toute entière. Vous titubez en arrière, consterné par la trahison du Ganjee après tout ce que vous avez vécu ensemble. Mais vous ne pouvez pas fuir, pas quand une créature maléfique a le contrôle d'une telle force destructrice. Le creux dans le côté gauche du gigantesque automate est son seul point faible. Si vous possédez une Potion de Lévitiation, rendez-vous au [184](#). Sinon, rendez-vous au [161](#).

58

«Il semble,» commence Sussurus «qu'il y ait une fissure dans le mur derrière le canapé. Une porte secrète, sans aucun doute.»

Vous allez y jeter un œil et vous voyez en effet qu'il y a un rayon de lumière qui filtre par cette mince fissure. Vous poussez de toutes vos forces sur le panneau qui finit par s'ouvrir sur une salle haute de plafond. Une idole de bronze représentant un chien avec des oreilles pointues domine la salle avec la bouche ouverte dans une attitude comique. De l'encens brûle dans un brasier au pied de l'idole, et l'odeur vous monte à la tête. Vous décidez de ne pas rester plus longtemps ici, et vous ouvrez une porte dans le mur du fond. Cette porte mène à un couloir aux murs de pierres grossièrement taillées et ne présentant pas les décorations présentes dans les autres parties du Temple. Sur la gauche, le passage se termine par une lourde porte en fer, tandis qu'à droite, il s'enfonce dans l'obscurité, une bouffée d'encens provenant de cette direction. Allez-vous vous diriger vers la gauche (rendez-vous au [224](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [17](#))?

59

Sans autre arme à votre disposition, vous jetez le javelot de toutes vos forces dans la faille de l'armure. La pointe frappe les engrenages à pleine puissance produisant un éclair bleu vif qui éclaire toute la pièce au moment de l'impact. Le Juggernaut vibre et lève lentement sa jambe gauche. Vous remerciez votre bonne fortune lorsque la jambe retombe et les vibrations cessent et vous voyez que la lumière qui animait les yeux du Juggernaut s'éteint progressivement.

«Mais enfin qu'avez vous fait?» Hurlé Sussurus d'en haut.

«Ne vous inquiétez pas! Ce que j'ai prévu pour vous est bien pire!»

Désireux de vous venger du Ganjee, vous grimpez à l'armure du Juggernaut immobilisé en direction de sa tête. Rendez-vous au [92](#).

60

L'Aigle Géant monte toujours plus haut, en direction d'une montagne au sommet plat parmi les collines. Il pique alors vers un grand nid de chaume au sommet de cette montagne. Des œufs bleu tachetés presque aussi gros que vous sont dispersés dans le nid. L'Aigle Géant vous dépose parmi ses œufs avant de s'élever de nouveau dans le ciel en poussant des cris. Vous entendez alors un pépiement de mauvais augure et une tête d'oiseau fait son apparition de derrière l'un des œufs. Ses yeux noirs se concentrent sur vous, et le «petit» oiseau dont le plumage encore sous forme d'un duvet fait contraste avec son bec acéré, s'avance dans votre direction. D'autres viennent alors de derrière les œufs, tordant le cou et gazouillant tandis qu'ils vous observent, vous encerclant contre la paroi du nid. Les oiseaux gazouillent avec enthousiasme les uns après les autres, puis ils se ruent sur vous! Combattez-les comme un seul ennemi.

OISILLONS

HABILETE 6

ENDURANCE 12

Si vous l'emportez, une recherche rapide dans le nid révèle les os d'humains moins chanceux que vous. L'un d'eux, la chair et les vêtements pendant mollement de ses os blanchis au soleil, porte un talisman en forme de soleil accroché à une chaîne autour de son cou. Vous pouvez le prendre si vous le souhaitez. Ne voulant pas endurer la vengeance de l'Aigle Géant quand il découvrira ce que vous avez fait à sa progéniture, vous descendez du nid et vous vous dirigez à la hâte vers le bas de la montagne. Heureusement, la descente s'avère relativement aisée et vous atteignez rapidement le pied de la montagne sans aucun signe du grand oiseau. Bien que vous ayez un peu perdu vos repères, vous reprenez votre route par les collines, dans l'intention de trouver la maison du Guérisseur. Rendez-vous au [148](#).

61

Jugeant que l'intrigante prêtresse ne mérite aucune pitié, vous portez votre lame sur son mince cou semblable à celui d'un cygne et vous séparez sa tête de son corps. Son collier d'or tombe sur le sol, scintillant dans la lumière des torches.

«Élégamment fait» dit Sussurus.

Vous ramassez le Collier d'Or et le placez dans votre sac. La seule autre chose digne d'intérêt dans la chambre à coucher de la prêtresse est une boîte en argent au pied de son lit. Voulez-vous l'ouvrir? Si oui, rendez-vous au [178](#). Sinon, vous retournez dans le couloir. Peu désireux de ramper le long du passage bas de plafond sur votre droite, vous tournez à gauche en direction de la porte de fer que vous avez vu plus tôt. Rendez-vous au [224](#).



62 Une femme brune en robe noire est allongée sur le lit.

L'odeur enivrante de l'encens manque de vous faire tomber à la renverse lorsque vous poussez la porte et vous vous retrouvez devant une somptueuse chambre à coucher. De riches rideaux, de grandes œuvres d'art et des plantes exotiques en pot sont disposés autour d'un magnifique lit à baldaquin. Une beauté brune en robe noire dénudée aux épaules vous regardant avec des yeux entourés de khôl est allongée sur le lit. Un collier d'or est suspendu à son mince cou et ses mains délicates caressent un énorme python dont la salive s'écoule de sa bouche garnie de crocs tandis qu'il se contorsionne sur le lit.

«Eh bien, en voici une surprise», dit la femme d'une voix rauque que vous reconnaissez immédiatement. «Vous cherchez à récupérer votre main?»

«Grande Prêtresse Leesha, je présume?» dites-vous, certain de la réponse.

«En effet», répond-elle, essayant de réprimer un bâillement. «Et je vois l'animal de compagnie de Lucretia accroché à votre ceinture ce qui explique votre évasion miraculeuse. Je n'ai jamais aimé ces parasites.»

«Parasites?» rugit Sussurus. «Vous, une simple humaine, osez me traiter de parasite ?!»

«Oh, mais je ne suis pas une simple humaine ... Comme vous le verrez bientôt, après que mon animal de compagnie ici présent dévore votre nouveau maître, me laissant libre d'effectuer des tortures de sorcellerie sur votre forme incorporelle. Oh, quel plaisir en perspective! ».

«Attendez,» commencez-vous tandis que l'énorme serpent se glisse vers vous. «Si votre serpent me tue la clé sera perdue pour vous.»

«Le Ganjee nous a averties. Mais j'ai du mal à lui faire confiance, Pas vous?»

Sans même avoir besoin d'un ordre de sa maîtresse, le serpent vous attaque.

PYTHON GEANT

HABILETE 8

ENDURANCE 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [5](#).

Plaçant vos espoirs dans l'anneau de Leesha, vous vous précipitez délibérément vers la sorcière. Une autre salve de feu surgit de ses yeux et vient vous frapper de plein fouet. Vous n'en ressentez aucun effet, et vous souriez en voyant l'expression atterrée de Lucretia. Elle a à peine le temps de récupérer que vous êtes déjà sur elle! Rendez-vous au [163](#).

Vous avalez prudemment une gorgée de la potion rouge. Le liquide est épais et acide et vous luttez pour l'avalier. Aussitôt fait, vous ressentez une poussée de force dans tous vos muscles. Vous vous sentez capable de combattre un bœuf à mains nues! Vous venez de boire une Potion de Puissance! Malheureusement, la concoction est si acide que vous avez encore plus soif qu'auparavant. Votre force magique disparaît bientôt tandis que vous repartez de l'avant la gorge toujours plus sèche. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, tout ce que vous pouvez faire est de crapahuter dans l'espoir de trouver rapidement un point d'eau. Rayez la potion rouge de votre *Feuille d'Aventure* et notez une Potion de Puissance à la place car il vous en reste encore suffisamment. Rendez-vous au [231](#).

Tynar et vous vous enveloppez dans de vieux draps et vous dirigez vers l'ancien théâtre. Vous avez une drôle d'allure dans vos chiffons de fortune alors que vous marchez dans les quartiers cossus de Zengis et plusieurs nobles se moquent de vous ou vous conspuent lorsque vous passez devant eux. Finalement, vous arrivez aux docks et vos habits sortent un peu moins de l'ordinaire. Le théâtre désaffecté se trouve à droite sur les quais, son enseigne autrefois criarde désormais ternie par le manque d'entretien et les intempéries, des volets pourris suspendus à des fenêtres sombres, toute la structure soutenue par des piliers que vous espérez plus stables qu'ils n'en ont l'air.

Vous entrez dans le bâtiment et vous voyez que tous les sièges ont été arrachés mais l'endroit grouille de mendiants, clochards et bons à rien. Aucun d'entre eux ne semble vous prêter attention et vous vous frayez un chemin à travers la foule car vous n'avez l'air que de deux âmes perdues cherchant la camaraderie et le réconfort que cette cour des miracles a à offrir. Un homme en robe noire se tient sur la scène sur une chaise en osier et serre un sceptre terne dans sa main gauche. La tête appuyée sur une main ridée il écoute les supplications de ses sujets rassemblés devant lui et parfois se tourne pour demander les conseils de la créature reposant sur la table en bois à côté de lui; un esprit emprisonné dans une bouteille: Sussurus. Le Ganjee semble encore plus agacé que de coutume. Comment comptez-vous le sauver? Allez-vous:

Vous détacher de la foule et demander au roi mendiant de vous le remettre? Rendez-vous au [223](#).

Demander à Tynar de jeter un sort? Rendez-vous au [137](#).

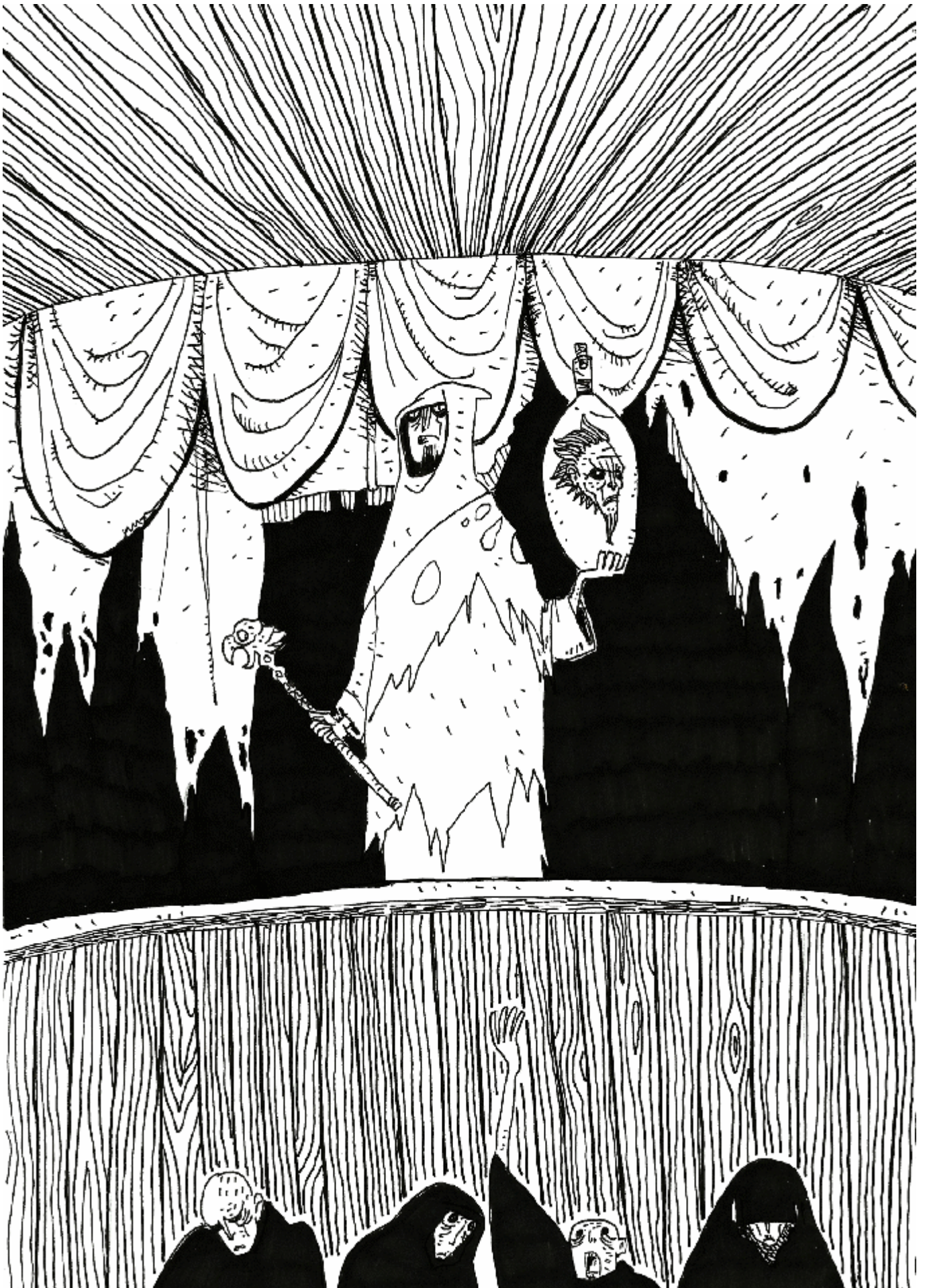
Le roi des Hommes-Poissons est heureux d'échanger le cristal contre Sussurus. Le Ganjee est beaucoup moins enthousiaste au sujet de cet échange.

«Idiot. Vous pensez que toute ma sagesse arcanique a une valeur inférieure à un simple bibelot magique tel que celui-ci? Je me réconforte en me disant que la situation dans laquelle vous m'avez mise vous conduira à être écrasé comme une punaise par le Juggernaut et tout ce qu'il restera de vous sera une tache de sang minuscule sur son poing.»

«Vous allez me manquer aussi, Sussurus» dites-vous, puis vous vous tournez vers le roi : «Il y avait une deuxième partie dans notre marché.»

«Bien sûr, bien sûr, mais j'aurais bien aimé que vous la reconsidériez. Nous, les Hommes-Poissons nous fatiguons rapidement de notre propre compagnie. Nous accueillons toujours les étrangers avec plaisir, même s'ils restent rarement dans les parages, pour quelque raison que ce soit ».

Il demande à un Homme-Poisson souriant de venir à vos côtés. La créature vous prend par la main et nage vers le haut tout en vous traînant. Vous passez à travers la surface de la bulle et remontez vers la surface, la magie s'écoulant de la main de l'Homme-Poisson vous permettant de respirer sans soucis. Finalement, vous émergez non loin de l'endroit où vous avez rencontré le pêcheur; il n'y a aucune trace de lui maintenant. L'Homme-Poisson vous fait un signe et disparaît sous les eaux. Ne sachant pas trop comment vous devez vous sentir au sujet de la perte de l'irritable Ganjee, vous vous hissez sur la rive et vous dirigez vers les Collines de la Pierre-de-Lune, laissant un sentier d'herbe humide dans votre sillage. Rendez-vous au [136](#).



65 Un homme avec un sceptre se tient sur la scène et détient le Ganjee.

Vous saisissez la canne à pêche, n'attendant pas plus de résistance que celle d'une vieille botte prise dans des rochers. Vous êtes complètement pris au dépourvu quand la force du poisson est proche de vous arracher votre dernier bras valide! Vous tirez de toutes vos forces et vous auriez bien aimé avoir votre deuxième main pour l'occasion. Le vieil homme tient toujours bon également, mais son visage couleur betterave et son souffle court commencent à vous inquiéter. Soudain, une secousse plus forte que les autres fait lâcher le vieil homme et vous êtes entraîné vers l'avant, atterrissant la tête la première dans l'eau. Quoi que cela puisse être, cela vous entraîne dans les profondeurs de la rivière Kok. Voulez-vous lâcher la canne (rendez-vous au [9](#)), ou allez-vous tenir le coup et voir où l'être aquatique va vous mener (rendez-vous au [191](#))?

Une odeur rance vous agresse les narines lorsque vous ouvrez la porte pour révéler une chambre garnie de hamacs dont le sol est recouvert de vêtements souillés. Vous avez pénétré dans les quartiers des serviteurs du sanctuaire. Deux d'entre eux sont présents et vous regardent bouche bée, l'un est un homme obèse aussi chauve que l'eunuque qui dormait sur le divan, l'autre est une femme robuste avec des sourcils presque aussi épais que ses bras sont musclés. Les deux larbins saisissent des tabourets en bois et vous chargent. Combattez-les en même temps.

SERVITEUR HOMME HABILETE 5 ENDURANCE 5

SERVITEUR FEMME HABILETE 6 ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, une longue recherche de ces quartiers ne révèle rien d'autre que du bric-à-brac sans valeur. Vous trouvez cependant deux petites miches de pain enveloppées dans du papier sous un oreiller. Mettez-les dans votre sac à dos (ajoutez 2 repas à vos provisions), vous revenez ensuite à la chambre précédente. Rendez-vous au [153](#).



69

Ses yeux se rétrécissent à mesure que vous vous approchez de lui, la hache à la main. Il sait que cette arme peut le blesser mais il ne va pas s'avouer vaincu sans combattre!

BALTHUS LE TERRIBLE

HABILETE 11

ENDURANCE 12

Si vous l'emportez, Balthus disparaît dans le néant avec un cri de rage. Ne voulant pas passer plus de temps dans ce lieu maléfique, vous revenez à la hâte à la chambre précédente, en passant cette fois sous l'autre voûte. Rendez-vous au [130](#).

70

Jusqu'à récemment, escalader un mur comme celui-ci ne vous aurait causé aucun problème. Mais avec une seule main c'est une tâche beaucoup plus délicate. *Testez votre habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [14](#). Si vous échouez, rendez-vous au [34](#).

71

La sorcière saute en arrière, prononce un bref mot de commandement et un éclair vert jaillit de sa main droite. Une fois la lumière de l'éclair estompée, vous vous trouvez devant un groupe de Diablotins à la peau bleue armés de fourches minuscules. Les démons caquetants se grimpent les uns sur les autres pour vous atteindre. Combattez-les tous comme s'il s'agissait d'une seule créature.

DIABLOTINS

HABILETE 5

ENDURANCE 10

Si vous les tuez, rendez-vous immédiatement au [28](#).

72

Vous continuez de lutter, sans aucune idée de la direction dans laquelle la cité perdue se trouve. Vous voyagez pendant des heures, couvrant peu de distance tandis que votre énergie s'épuise sous le soleil torride. La gorge desséchée, la langue rêche, le corps incapable de produire une seule goutte de sueur supplémentaire, vous finissez par vous effondrer sur le sable pour ne plus vous relever.

73

Tynar hausse les épaules. «C'est votre décision. Je vais prier pour qu'elle ne vous cause pas de préjudice».

«Priez tout ce que vous souhaitez, imbécile. Je doute que votre dieu ...»

«Sussurus, ça suffit!» assénez-vous. «Merci, Tynar. Je sais ce que je fais.»

«Je l'espère,» dit le prêtre en soupirant. «Bonne chance dans votre quête. Rappelez-vous, le sort d'Allansia dépend de vous ».

Vous remerciez Tynar de nouveau et lui dites au revoir, désireux de vous rendre au marché pour vous équiper en vue du voyage à venir.

«Promettez-moi de ne plus m'emmener dans cette demeure,» dit le Ganjee tandis que vous prenez congé.
«La puanteur de la piété pénètre même le verre enchanté de ma bouteille.»

Vous continuez en direction du marché. Rendez-vous au [39](#).

74

Vous vous souvenez juste à temps que vous devez vous couvrir les yeux et vous placez devant eux votre bras sans main pendant que l'horrible Basilic se rapproche en soufflant son haleine puante sur vous. Heureusement, Sussurus est en mesure de vous diriger dans cette lutte, de sorte que vous n'êtes pas aussi désavantagé que vous n'auriez dû l'être autrement. Retirez 1 point de votre *Force d'Attaque* pour ce combat seulement .

BASILIC

HABILETE 7

ENDURANCE 13

Si vous l'emportez, rendez-vous au [147](#).

75

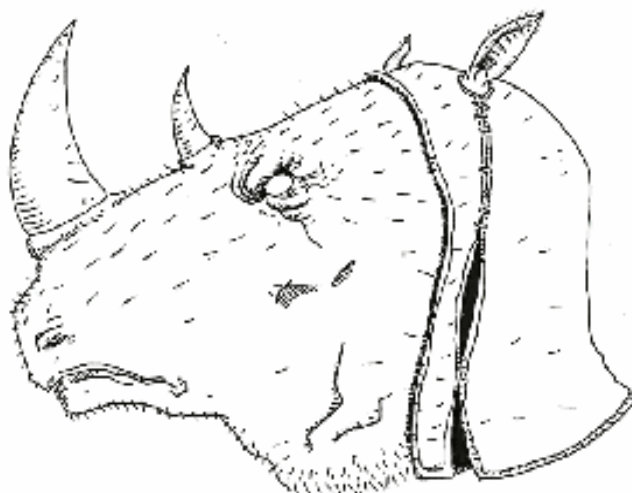
Le prochain jet de feu se dirige vers vous, mais au lieu de vous engloutir, il est absorbé directement par l'amulette éclatante autour de votre cou. Lucretia reste bouche-bée visiblement en état de choc.

«Mais comment est-ce possible? Vous avez perdu votre magie!»

«Disons que l'un de vos vieux amis m'a aidé»

La sorcière se tourne vers le Ganjee à votre taille en arborant une expression de haine pure. «Ne me regardez pas comme ça, chère madame. Il semble que nous ne soyons pas les seuls à vous mépriser.»

Profitant du moment de doute de Lucretia, vous vous ruez sur elle. Rendez-vous au [163](#).



76

Vous gardez la tête basse et essayez de vous perdre parmi la foule qui s'écoule sous l'arche de pierre. Sans oser regarder, vous pouvez presque sentir le regard des gardes se poser sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, vous passez inaperçu et atteignez le marché. Rendez-vous au [15](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [138](#).

77

Vous entrez dans une pièce longue et basse de plafond dont le plancher est décoré d'une mosaïque colorée représentant un grand crocodile se repaissant d'un agneau. Les murs sont recouverts d'étagères profondes et des cercueils reposent sur elles.

«La chambre mortuaire de la première Grande Prêtresse,» déclare Sussurus. «Je trouve la décoration fabuleuse.» Vous marchez jusqu'à l'extrémité de la pièce et vous vous arrêtez devant un sarcophage dont la peinture mouchetée sur son couvercle représente une femme au visage sévère.

«Je n'avais pas revu ce visage depuis plusieurs millénaires,» dit le Ganjee. «Kestis, la première Grande Prêtresse.»

Oserez vous ouvrir le sarcophage antique? Si oui, rendez-vous au [204](#). Sinon, vous retournez à la chambre précédente. Rendez-vous au [153](#).

78

Les Gobelins attaquent tous ensemble, en criant de toutes leurs forces.

PREMIER GOBELIN	HABILETE 5	ENDURANCE 4
DEUXIÈME GOBELIN	HABILETE 4	ENDURANCE 3
TROISIÈME GOBELIN	HABILETE 5	ENDURANCE 3

Si vous les tuez tous, vous découvrez que l'objet qu'ils cachaient est une statue grandeur nature d'un gobelin recroquevillé dont le visage est frappé de terreur. Intrigué par ce que vous avez vu, vous fouillez les cadavres des gobelins mais ils n'ont rien sur eux excepté deux pièces d'or, un morceau de fromage et leurs épées courtes. Vous pouvez prendre une de ces épées si vous avez besoin d'une arme. Décidant de ne pas prêter plus d'attention aux gobelins morts, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [109](#).

79

La lumière de l'ouverture disparaît bientôt derrière vous et vous êtes sur le point de rebrousser chemin lorsque Sussurus commence à vibrer. Tout à coup, il flamboie, éclairant les égouts caverneux dans une lumière presque aveuglante!

«Je ne savais pas que vous pouviez faire cela» dites-vous.

«Et votre ignorance ne cessera jamais de me surprendre. Maintenant, dépêchez-vous de trouver un moyen de sortir de ce lieu. Le décor n'est guère mieux avec de la lumière».

Vous enchaînez les tunnels au hasard, conforté dans le fait d'avoir réussi à semer les mendiants, mais en commençant à vous demander si vous arriverez jamais à trouver votre chemin de retour vers la surface. Après un certain temps, le tunnel que vous suivez devient plus ferme, et le niveau de l'eau nauséabonde dans laquelle vous êtes obligé de patauger diminue. Qui plus est, la lumière du Ganjee révèle quelques marques bizarres et bien que vous n'êtes pas un expert de telles choses, elles ressemblent à des runes naines. Une alcôve bordée de briques rouges à votre gauche mène à une petite salle de pierre qui montre des signes d'occupation et vous pouvez y voir une table et une chaise en bois. Sur la table repose une tasse en étain et un bout de bougie en grande partie consommée. Un tas de gravats repose dans un coin de la pièce. En vous approchant pour enquêter, vous voyez que les décombres semblent être tombés sur un malheureux nain dont le visage et un bras dépassent des pierres éboulées. De par son apparence (et l'odeur), vous jugez qu'il a connu son triste sort il y a déjà quelques temps. Voulez-vous extraire son corps de sous les décombres? Si oui, rendez-vous au [176](#). Sinon, vous quittez ce lieu fatal au nain et continuez à travers les tunnels d'égouts. Rendez-vous au [167](#).

80

Votre main vous lance et vous êtes à peine capable de fouiller dans votre sac à dos, et une fois que vous avez trouvé la bouteille, il vous faut un effort considérable pour la saisir. La retirant du sac en tremblant, vous pincez le bouchon avec vos dents avant de verser le mélange dans votre gorge. Le liquide est amer, et il vous faut de la volonté pour ne pas le recracher. Cependant, quelques minutes plus tard, la douleur diminue et votre main se détend. Peu de temps après, vous vous sentez assez en forme pour combattre de nouveau. Remerciant silencieusement l'ermite nain, vous vous penchez pour ramasser le morceau de papier. Un message y est inscrit :

Ma chère Lucretia

J'espère que vous avez apprécié ce présent que je vous ai laissé. A présent, je suis sûre que la douleur est presque insupportable. Le venin de l'Aspic de Cobalt est le plus meurtrier sur toute la surface de Titan. La paralysie qui se répand le long de votre bras va bientôt gagner votre corps tout entier. Votre cœur sera le dernier atteint et puis, ma chère, vous ne serez plus. Je suis désolée que notre relation se finisse de cette façon, mais la Grande Prêtresse de Vatos ne peut pas partager son droit d'aînesse avec une parvenue comme vous. Ne vous inquiétez pas; vous avez laissé Allansia en de bonnes mains.

Leesha, Grande Prêtresse de Vatos

Vous froissez la lettre sadique et vous quittez la chambre à coucher, laissant le corps décapité de l'intrigante prêtresse pourrir sur le sol. De retour dans le couloir, vous décidez de ne pas explorer le passage bas de plafond à votre droite et vous vous dirigez à la place vers la porte de fer que vous avez vu plus tôt. Rendez-vous au [224](#).



81

Vous repoussez la sentinelle la plus proche

«Je n'irai nulle part avec vous!» déclarez-vous.

Les deux gardiens tirent leurs épées. «J'aime quand ils résistent,» dit le deuxième gardien avec un sourire.

Combattez-les chacun leur tour.

PREMIER GARDE HABILETE 8 ENDURANCE 6

DEUXIÈME GARDE HABILETE 7 ENDURANCE 5

Si à tout moment dans le combat vous souhaitez vous rendre, rendez-vous au [43](#). Si vous vous battez jusqu'au bout et tuez les deux gardes, rendez-vous au [177](#).

82

Fang-Zen vous frappe du pommeau de son épée sur votre poitrine ce qui vous fait reculer vers le haut de l'escalier du sous-sol. Voyant une occasion de remporter une victoire rapide, le mercenaire vous assène un coup de pied qui vous envoie voler dans les airs pour atterrir avec fracas au bas de l'escalier (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Vous êtes étendu et sous le choc de la chute tandis que le mercenaire vous regarde de haut avec un sourire. Rendez-vous au [23](#).

83

«Soyez maudit!» hurle Sussurus pendant que vous le donnez au roi. «J'espère qu'un Ver des Sables Géant va vous avaler et que vous passerez les vingt prochaines années à vous dissoudre lentement dans son côlon!»

«Oh, qu'il est amusant,» glousse le roi. «Eh bien, êtes-vous prêt à retourner à la surface maintenant?»

Vous hochez la tête et il demande à un Homme-Poisson souriant de venir à vos côtés. La créature vous prend par la main et nage vers le haut tout en vous traînant. Vous passez à travers la surface de la bulle et remontez vers la surface, la magie s'écoulant de la main de l'Homme-Poisson vous permettant de respirer sans soucis. Finalement, vous émergez non loin de l'endroit où vous avez rencontré le pêcheur; il n'y a aucune trace de lui maintenant. L'Homme-Poisson vous fait un signe et disparaît sous les eaux. Ne sachant pas trop comment vous devez vous sentir au sujet de la perte de l'irritable Ganjee, vous vous hissez sur la rive et vous dirigez vers les Collines de la Pierre-de-Lune, laissant un sentier d'herbe humide dans votre sillage. Rendez-vous au [136](#).

84

Tynar vous fait entrer dans sa spartiate, mais confortable, demeure et vous réchauffez avec reconnaissance votre main près du feu de cheminée. Le prêtre vous verse un verre de cognac que vous acceptez avec plaisir (récupérez 4 points d'ENDURANCE).

«Maintenant, dites-moi ce qui vous amène à Zengis?» Demande Tynar. «Je suppose que ce n'est pas une simple visite à votre vieil ami?»

Vous racontez comment vous avez perdu votre main et les mauvais desseins de Lucretia et Leesha. Tynar accepte de vous aider. «Je ne veux pas retourner à une vie de bataille, j'en ai eu mon compte comme vous le savez. Mais je vais vous aider comme je le peux ».

Fidèle à sa parole, Tynar vous donne 10 pièces d'or et une potion de guérison. Cette potion restaurera jusqu'à 6 points d'ENDURANCE et peut être bue à tout moment, sauf pendant un combat.

«Puis-je vous rendre service d'une autre manière?» Demande-t-il.

Si Sussurus est toujours avec vous, rendez-vous au [209](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

85

Deux des Hommes-Rhinocéros se dirigent vers vous en brandissant leurs hallebardes. Leur regard déterminé fait place à une expression de surprise quand un autre Homme-Rhinocéros apparaît derrière un rocher. L'un d'eux fait signe au nouvel arrivant. «Venez nous aider!», grogne-t-il.

Le nouveau venu acquiesce, en prenant position derrière les deux autres. Puis il frappe! Votre création magique fracasse le crâne de l'un des deux Hommes-Rhinocéros avant même qu'il comprenne ce qui se passe. Les deux autres se précipitent pour combattre votre conjuration et finissent par en venir à bout, mais pas avant qu'il n'ait fait une profonde blessure à la poitrine de l'un de ses adversaires. Vous sautez sur l'Homme-Rhinocéros blessé dans le but de l'achever rapidement.

HOMME-RHINOCEROS BLESSÉ HABILETE 6 ENDURANCE 2

Si vous l'emportez, le dernier Homme-Rhinocéros grogne, rendez-vous au [198](#).

86

La brume se solidifie, prenant la forme d'un homme puissamment bâti dont le crâne est entièrement rasé à l'exception d'une queue de cheval. Le visage du spectre vous semble étrangement familier. Vous êtes sûr que vous l'avez vu quelque part auparavant. Vous ne pouvez pas mettre le doigt ...

«Oh non,» dites-vous.

«Paysan impudent!» Hurlé le fantôme de Balthus le Terrible. «Il ne suffit pas que vous m'ayez ôté la vie avec vos mains de roturiers, mais vous osez maintenant troubler mon repos éternel ?! Vous devrez le payer de votre sang!»

Tout en prononçant ces paroles, le fantôme de Balthus sort du pentacle, ses mains fantomatiques prêtes à vous arracher membre après membre. Les armes ordinaires ne pourront lui faire aucun mal. Si vous possédez le Javelot de Vatos et que vous souhaitez le lancer sur lui, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez l'attaquer avec une Hache de Dévastation (si vous en avez une), rendez-vous au [69](#). Si vous n'avez aucune de ces armes, ou si vous ne voulez pas les utiliser, la seule chose qu'il vous reste à faire est de fuir! Rendez-vous au [171](#).

87

Cela a pris un certain temps aux gobelins pour comprendre que vous souhaitez les aider, mais une fois qu'ils ont compris ils se mettent à sauter de joie. «Humain fort tuer gros lézard. Même si avoir une seule

main!))

Les gobelins vous conduisent à une grotte sombre dans la colline. «Lézard vivre là-dedans. Ne pas regarder dans les yeux.» Les gobelins restent en arrière tandis que vous pénétrez dans la grotte. Sussurus brille doucement pour éclairer un tunnel constitué de calcaire avec de la boue recouvrant le sol rocheux et où pendent de nombreuses stalactites.

«Devez-vous vraiment entreprendre chaque quête altruiste que vous trouvez?» Soupire le Ganjee. «Ces gobelins sont des crétins et seront probablement morts dans quelques semaines, que vous tuiez ce basilic ou non. Et qui plus est, vous mettez en danger votre précieuse Allansia pour risquer de vous faire transformer en pierre pour l'éternité dans cette entreprise futile ».

«Soyez calme et gardez vos yeux ouverts à la recherche du basilic. Son regard ne devrait pas vous affecter dans votre forme immatérielle ». Répondez-vous.

Le tunnel se sépare devant vous. Un tunnel sinueux est tapissé d'une étrange boue jaunâtre, l'autre est relativement sec. Voulez-vous prendre le tunnel humide (rendez-vous au [180](#)), ou celui plus sec (rendez-vous au [13](#))?

88

Vous regardez en hauteur en direction du ventre recouvert de plumes du grand oiseau, prêt à y plonger votre arme. Si Sussurus est avec vous, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [145](#).

89

Les sourcils minces de l'elfe se froncent en voyant l'amulette d'argent autour de votre cou. Il abaisse son arc et demande à ses semblables dispersés parmi les ruines de faire de même. Les mains levées pour montrer qu'il veut discuter, il s'avance vers vous. «Comment avez-vous eue cette amulette?» demande-t-il.

«Je l'ai trouvée sur un corps changé en pierre par le regard d'un Basilic.»

Il hoche la tête gravement. «Ainsi, c'est bien ce que nous craignons. Tythil le Poète de Guerre est mort.»

«Je vous remercie de nous avoir appris la nouvelle de sa mort, humain. Bien que nous n'approuvions pas votre présence parmi ces ruines sacrées, ou,» ajoute-t-il en regardant vers Sussurus, «ce par quoi vous êtes accompagné, vous devez être convenablement récompensé pour nous avoir apporté des nouvelles de Tythil et pour vraisemblablement avoir vengé sa mort ».

Il pose alors son arc et enlève sa cotte de mailles pour vous l'offrir. Elle est légère comme une plume, mais vous ne doutez pas de ses capacités de protection. La cotte de mailles elfique permettra de réduire tous les dégâts que vous subissez au combat d'1 point d'ENDURANCE. Vous remettez l'Amulette d'Argent à l'elfe et il l'accepte avec reconnaissance. «Maintenant, dites-moi ce qui vous amène à Daneth-El?» demande-t-il.

Vous lui dites pour quelle raison vous devez voyager dans le Désert des Crânes et que vous souhaitez faire usage du téléporteur. L'elfe tend son bras vers sa droite. «Il se trouve à quelques mètres dans cette direction. Ne tardez pas plus que vous ne le devez dans ces ruines.»

Vous le remerciez et vous vous hâtez en direction du téléporteur, conscient que des dizaines de paires d'yeux elfes vous observent. Vous arrivez à la place de la ville garnie de piliers en marbre épars et d'une fontaine depuis longtemps asséchée, uniques vestiges de l'ancienne gloire de l'endroit. Juste à droite se

trouve un grand dolmen, composé de trois blocs massifs de pierre bleue. Une brume orange scintille dans l'arc formé par les pierres. Vous avez atteint le téléporteur.

«Vous voyez, tout s'est bien passé.» dit Sussurus.

«Oh, taisez-vous.»

Vous vous avancez vers la brume miroitante. Rendez-vous au [51](#).

90

La princesse étant en sécurité loin de vous, les soldats Hommes-Poissons ne perdent pas de temps pour se précipiter vers vous, les tridents à la main. Prêt à tout pour vous en sortir, vous nagez de toutes vos forces vers la paroi de la bulle. Vous la traversez mais l'impact soudain de la pression de l'eau et votre incapacité à respirer sont proches de vous arrêter dans vos efforts. Vous continuez cependant de nager vers la surface. Vous êtes à mi-chemin lorsque vos poumons abandonnent. Vous n'êtes plus qu'un cadavre qui atteint finalement la surface de la rivière, flottant à l'ouest vers les Collines de la Pierre-de-Lune.

91

Non loin de la porte de fer, vous arrivez à une colonne de marbre supportant un bol de raisins. Les raisins sont mûrs et juteux et votre bouche se met à saliver à l'idée de leur succulence.

«Je ne ferais pas ça si j'étais vous,» dit Sussurus, lisant dans vos pensées. «Ils sont très probablement empoisonnés.»

«Empoisonnés? Dans quel but?»

«Pour tromper tout intrus qui ne pense qu'à se remplir l'estomac, bien sûr.»

Vous vous pincez les lèvres. «Vous pensez qu'ils feraient ça?»

«En tout cas c'est ce que je ferais.»

Oserez-vous manger quelques raisins? Si oui, rendez-vous au [133](#). Sinon, vous continuez le long du corridor. Rendez-vous au [197](#).

92

Vous vous hissez sur le sommet de la tête du géant mécanique, les yeux fixés sur le Ganjee. «Vous ne rendez donc jamais les choses simples?», grogne-t-il. «J'ai toujours su que vous finiriez par mourir de ma main. Ou devrais-je dire votre main?»

A peine a-t-il fini de parler que votre main, toute auréolée d'une lueur orange vif, vient voler vers vous, ses doigts recroquevillés pour former un poing. Vous vous baissez et votre poing errant passe largement au dessus de votre tête avant de faire demi-tour pour un nouvel assaut.

MAIN POSSEDEE

HABILETE 9

ENDURANCE 2

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

93

Dès que vous voyez l'elfe, la hache devient rouge et vous ressentez une envie irrésistible de tuer - l'envie d'éradiquer tous les elfes de la surface de Titan! Votre hache dans la main et poussant un rugissement bestial, vous vous précipitez vers l'elfe. Vous fendez son crâne, puis vous vous tournez vers deux autres elfes se cachant parmi les décombres, vous regardant avec consternation, complètement abasourdis. Vous tranchez la tête de l'un avant d'éventrer l'autre dont le regard consterné vous fixe encore tandis que ses viscères se répandent sur le sol. D'autres elfes se précipitent pour aider leurs compagnons et vous vous tournez vers eux, désireux de répandre toujours plus de sang.

PREMIER ELFE	HABILETE 7	ENDURANCE 7
DEUXIÈME ELFE	HABILETE 8	ENDURANCE 5
TROISIÈME ELFE	HABILETE 7	ENDURANCE 6

Combattez les trois elfes en même temps, mais pour ce combat vous pouvez infliger le double des dégâts! Si vous les tuez, rendez-vous au [173](#).

94

Vous êtes tout simplement trop lent, le souffle de feu vous frappant de côté et vous faisant tomber. La fumée qui s'élève de votre chair brûlée vous suffoque et vous êtes incapable de bouger, vous regardez avec des yeux apeurés Lucretia se diriger vers vous en vous regardant de haut avec un sourire sadique. «Au revoir, paysan.» dit-elle avant que ses yeux projettent de nouvelles flammes.

95

Vous claquez la porte d'ébène derrière vous et vous poussez un soupir de soulagement quand vous n'entendez aucun bruit de poursuite. Mais cette pièce est-elle vide? Si vous avez laissé l'eunuque chauve endormi sur le canapé, rendez-vous au [126](#). Si vous l'avez tué ou l'avez envoyé ailleurs, rendez-vous au [58](#).

96

Une horrible pensée vous étreint tandis que vous regardez l'Homme-Rhinocéros mourant. Tout au long de la bataille, vous avez ressenti un vide, un engourdissement, qu'une partie fondamentale de vous manquait. Et la raison de ce manque vient vous frapper l'esprit. «Ma magie ... j'ai perdu ma magie!»

«Eh, bien sûr, vous avez perdu votre magie,» dit le Ganjee, en vous regardant avec un dégoût évident. «La sorcellerie primitive que le «Grand» Enchanteur de Yore confère prend place dans la main gauche. Et vous mon ami, êtes un peu dépourvue d'un tel appendice».

Vous vous tournez vers lui. «Vous m'avez dit que vous me diriez qui a pris ma main et pourquoi, Ganjee!»

Il soupire. «Tout d'abord, je préfère que vous ne vous référeriez pas à moi en utilisant le terme «Ganjee». Mon nom est Sussurus. Je sais que cela contient plus de syllabes que votre faible esprit puisse traiter, mais je vous serais reconnaissant si vous faisiez au moins une tentative pour m'appeler par mon nom. Deuxièmement, votre main a été prise par Lucretia la Terrible et la Grande Prêtresse Leesha de Vatos.»

«Lucretia ?»

Sussurus glousse et pousse un profond grondement. «Oh, comme j'aime regarder les humains se débattre afin de comprendre des idées aussi simples. Permettez-moi de vous poser une question. Lorsque vous avez tué son mari, avez-vous ressenti une sensation étrange immédiatement après?»

Vous vous posez quelques secondes. Un vague souvenir d'une sensation de picotement dans votre main gauche après avoir battu Balthus. Sur le moment vous avez pensé que c'était l'exaltation de la victoire.

«Je peux voir à vos sourcils froncés que la mémoire vous revient dans les recoins sombres de ce que vous appelez un cerveau. Eh bien, cette sensation était celle de la clé du Juggernaut se transférant de la main de Balthus à la vôtre.»

«La clé du Juggernaut?»

«Oui. Dans les jours de gloire de Vatos, la cité répandait la terreur sur les terres environnantes et sa plus grande arme était le Juggernaut, un gigantesque automate de quarante pieds de haut, capable de déchaîner une destruction massive et presque invulnérable. Il ne pouvait être alimenté que par celui qui détenait la clé au sein de sa main gauche. Les dirigeants de Vatos détenaient la clé à ce moment et se la transmettaient en droite ligne de succession. Comment cette clé et le Juggernaut ont été fabriqués a depuis longtemps été oublié.»

«Alors, comment cette clé s'est-elle retrouvée dans la main de Balthus le Terrible?»

«Au cours des siècles, Vatos s'est refermée sur elle, sa famille régnante constamment prise dans des luttes de pouvoir. Le Juggernaut est tombé en désuétude et le monde a peu à peu oublié la ville. Finalement, les grandes prêtresses dominèrent Vatos, mais elles n'avaient que peu d'intérêts en dehors de leur luxe décadent. Elles en oublièrent même où se trouvait le Juggernaut. L'assistant Arcturus, grand-oncle de Leesha, était le dernier homme de Vatos à posséder la clé. Fatigué de la vie dans cette cité, il s'est mis à parcourir Allansia pour finalement rencontrer le magicien Volgera Malstrom. Une dispute éclata entre les deux et une incroyable bataille de forces obscures se produisit. Malstrom tua Arcturus et ainsi la clé lui fut transférée, celle-ci le jugeant digne de commander le Juggernaut. Bien sûr, Malstrom n'avait aucune idée de ce qu'il venait d'acquérir et encore moins connaissance de l'emplacement du Juggernaut. Malstrom a été à son tour tué par un de ses élèves: Balthus le Terrible.»

«Et je l'ai tué.»

«En Effet. Et la clé vous est revenue. Ou plutôt, jusqu'à ce que votre main vous a été retirée. Le Juggernaut a été redécouvert par un certain mage parvenu du nom de Malbordus tandis qu'il cherchait dans Vatos des artefacts légendaires de dragons. Voyant une chance de redonner à sa ville son ancienne gloire, Leesha s'est mise à chercher l'emplacement de la clé pour finir par apprendre par la femme de Balthus le sort de celui-ci. Elles ont alors décidé d'unir leurs forces pour vous capturer et d'utiliser la clé à leurs propres fins.»

«Et elles ne pouvaient pas simplement me tuer pour cela?»

«Non, elles ne pouvaient pas se contenter de vous assassiner. Ce devait être un combat juste et aucune d'entre elles ne tenait à vous affronter à votre pleine puissance.»

Vous hochez la tête, absorbant toutes ces informations. «Je dois les arrêter. Elles ne doivent pas libérer le Juggernaut sur Allansia une fois de plus ».

Vous fouillez à la hâte le corps de Brus, vous prenez son sac à dos contenant deux portions de repas et une gourde d'eau. Malheureusement, avec une seule main vous ne pouvez pas utiliser sa hallebarde. Vous vous dirigez alors vers la sortie.

«Que va-t-il advenir de moi?» Hurla Sussurus.

Vous vous tournez vers lui. «Comment ça?»

«Vous ne pouvez pas me laisser ici! Je vous ai aidé; vous m'êtes redevable. Emmenez-moi avec vous.»

«Ne pourrais-je pas juste ouvrir votre bouteille et vous libérer?»

«Non La bouteille est enchantée par la magie de Lucretia. Elle ne peut pas être débouchée ou cassée tant qu'elle n'a pas annulé le sort. Ou,» sourit-il, «si elle meurt. Donc, vous voyez que j'ai autant intérêt à déjouer ses plans que vous ».

Les paroles du Ganjee ont du sens, mais pouvez-vous faire confiance à une telle créature maléfique? Allez-vous le prendre avec vous (rendez-vous au [169](#)), ou non (rendez-vous au [41](#))?

97

Une fois débarrassé de Fang-Zen, Pen Ty Kora place une main sur votre épaule tandis que vous descendez les marches étroites pour sortir de la caverne. Lorsque vous êtes à l'air libre, il prend un petit instrument qu'il place à sa bouche. Une mélodie entraînante en sort alors qu'il souffle dedans, des notes de musiques qui semblent beaucoup plus fortes que ce qu'un si petit instrument devrait être capable de produire. Elles résonnent sur les collines longtemps après que le Guérisseur cesse de jouer. Quand la musique finit par disparaître, vous entendez un grand hennissement. Une forme apparaît dans le ciel, se ruant vers vous. Au début, vous croyez que c'est un grand oiseau et vous êtes inquiet que l'Aigle Géant fasse son retour. Mais comme la forme se rapproche vous voyez qu'il ne s'agit pas d'un oiseau, mais d'un cheval ailé: un Pégase! Le Pégase atterrit quelques pieds plus loin, laissant échapper un hennissement. Le guérisseur se rapproche de la bête magnifique, lui caressant le museau avec sa main calleuse.

«Je vous présente Clasticus, il sera capable de vous transporter vers le Désert des Crânes en quelques heures.»

Si Sussurus est avec vous, rendez-vous au [190](#). Sinon, rendez-vous au [160](#).

98

Vous tournez rapidement et vous vous étalez la tête la première dans une charrette surchargée de cages remplies de volailles! Vous tombez en avant, bientôt recouvert de cages cassées et de poulets paniqués dans un tintamarre de gloussements et sous une avalanche de plumes. Vous restez groggy pendant plusieurs secondes, entendant à peine les gémissements du propriétaire de la charrette. Vous finissez par vous lever en essuyant plumes et déjections de volailles de vos vêtements. Au moins, il n'y a aucun signe des mendiants.

Vous vous éloignez, sans prêter attention aux protestations du propriétaire. «Eh bien, ça aurait pu se passer plus mal,» faites-vous remarquer à Sussurus. Il n'y a pas de réponse.

Vous regardez vers votre ceinture et vous vous apercevez que la bouteille de Sussurus n'est plus là! Quelqu'un a dû la prendre pendant que vous étiez affalé. Vous paniquez pendant une seconde, mais une pensée vous vient à l'esprit; peut-être seriez-vous mieux sans cet être maléfique? Si vous voulez essayer de le retrouver, rendez-vous au [210](#). Sinon, vous décidez de vous diriger vers le marché. Rendez-vous au [39](#).

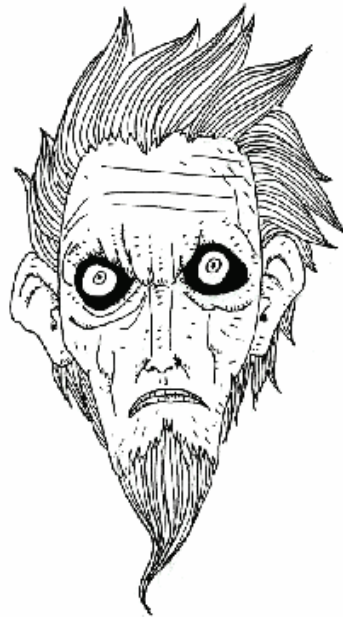
Vous vous frayez un chemin à travers les arbres en évitant les branches basses et en gesticulant pour éloigner les insectes trop curieux. Un sentier sinueux parcourt les sous-bois, les pavés occasionnellement présents suggérant que ce fut autrefois un chemin fréquenté. Après une heure de marche, vous émergez dans une grande clairière et vous êtes devant les ruines de la ville de Daneth-El. Il ne reste que peu de cette ville maintenant, mais vous voyez encore l'ossature de grands bâtiments de pierre ainsi que de nombreux murs écroulés noircis par quelque sorcellerie. Des corbeaux tournoient dans le ciel, croassant bruyamment dans l'air du matin.

«Le téléporteur se trouve tout proche de la place principale,» vous apprend Sussurus.

Hardiment, vous vous avancez dans les ruines, incapable d'ignorer complètement un sentiment tenace que vous êtes observé. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [215](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [146](#).

100

Le tunnel serpente sous la colline et présente de l'humidité au plafond. Vous entendez un bruit de grattements, mais il semble assez lointain. La curiosité vous pousse à vous diriger vers les sons et vous finissez au détour d'un coin par voir l'arrière-train d'un grand lézard. Le basilic fait son chemin le long du tunnel en traînant ses pattes griffues, inconscient de votre présence. Vous vous penchez pour ramasser un grand rocher, puis le lancez de toutes vos forces sur l'arrière de la tête du basilic. Elle éclate le crâne de la créature et le lézard tombe à plat ventre, raide mort. Rendez-vous au [147](#).



101

Vous avalez le liquide rouge, grimaçant à son goût amer mais vous sentez une fois de plus une poussée de force se répandre à travers vos muscles. Saisissant le couvercle du sarcophage, vous l'ouvrez avec un minimum d'effort et un nuage de poussière tourbillonne depuis l'intérieur. Une fois celle-ci dispersée, vous voyez un squelette drapé dans des robes pourries.

«Elle a meilleure allure maintenant», commente Sussurus.

Une lance d'argent est disposée le long de la dépouille de l'ancienne Grande Prêtresse. Vous la soulevez et il s'avère qu'il s'agit d'un javelot à la pointe aiguisée, terni par l'âge et léger comme une plume.

«Le Javelot de Vatos!» lâche le Ganjee. «Même dans les plans infernaux on en parle avec admiration. Bien que votre main soit indigne de l'utiliser, il peut certainement être utile.»

En espérant qu'il ait raison, vous attachez le javelot dans votre dos. Ne trouvant rien d'autre d'intéressant dans ce mausolée, vous revenez à la chambre précédente. Rendez-vous au [153](#).

102

Bien que ce soit extrêmement difficile avec une seule main, vous réussissez à vous hisser sur le dessus du genou plié de l'automate. Rendez-vous au [211](#).

103

Vous levez votre épée et l'abattez sur le cou exposé de votre adversaire, séparant sa tête de son corps. Les nomades sont immobiles ... puis ils se mettent à applaudir. Le chef nomade se dirige vers vous, enjambant le cadavre décapité de son fils sans même lui jeter un coup d'œil. Il pose ses mains parées de bijoux sur vos épaules et vous embrasse sur les deux joues.

«Vous avez prouvé que vous êtes un grand guerrier, Une Main, et vous serez toujours le bienvenu parmi les Sanderi. S'il vous plaît, prenez l'arme de mon fils et allez en paix.»

Un peu abasourdi par le manque d'intérêt des nomades pour la mort de leur champion, vous ramassez l'épée d'os, et l'attachez dans votre dos. Les nomades vous rendent également vos autres armes tout en vous félicitant pour votre victoire. Vous dites au revoir aux nomades et vous reprenez votre voyage dans le désert, le soleil tapant sur votre dos. Rendez-vous au [35](#).

104

L'eunuque est en position assise, il baille en étirant ses bras musclés. Vous vous glissez derrière un pilier avant qu'il ne vous remarque. Il se lève, se dirige vers les escaliers et lorsqu'il passe à votre niveau, vous le frappez à l'arrière du crâne. Son corps volumineux vient frapper le sol de marbre dans un bruit sourd. Ce problème écarté, vous réfléchissez à ce que vous devez faire ensuite. Rendez-vous au [58](#).

105

Vous traversez la pièce sur la pointe des pieds en scrutant les murs derrière les colonnes à la recherche d'une porte. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous ne perturbez pas son sommeil lourd. Rendez-vous au [188](#). Si vous êtes Malchanceux, son sommeil ne semblait pas si profond finalement. Il ouvre les yeux et vous voit. Malheureusement, la façon dont vous vous tenez sur la pointe des pieds le fait immédiatement réagir «Un intrus!» crie l'eunuque. Rendez-vous au [19](#).

106

Fang-Zen sourit tandis qu'il longe la paroi de la grotte vers la sortie, l'extrémité de la baguette toujours fixée sur vous deux. «Eh bien, messieurs, je crois qu'il est temps de nous dire au revoir. Merci de m'avoir soigné, Guérisseur. Dommage que nous devons nous quitter de cette façon.»

Sur ces paroles il agite la baguette et une fumée violette apparaît ...

Quand la fumée se dissipe, vous voyez un gobelin stupéfait à la place de Fang-Zen, serrant dans sa main la baguette. Les vêtements de la créature confirment que c'est bien le mercenaire qui se tient devant vous. Il regarde son corps pour constater sa nouvelle forme avec horreur avant de jeter la baguette vers vous et de se précipiter hors de la caverne aussi vite que ses jambes grêles peuvent le porter. Le Guérisseur soupire. «Je lui aurais dit que c'était une baguette de métamorphose s'il me l'avait demandé. Eh bien, les effets devraient prendre fin au bout de quelques semaines. Peut-être qu'il sera plus sage suite à cette expérience.»

Rendez-vous au [97](#).

107

Fang-Zen tire avec son arbalète et le carreau vient se fiché dans votre épaule (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Hurlant de rage, vous vous jetez sur le mercenaire qui a à peine le temps de jeter son arbalète et de tirer une lame courbe avant que vous ne soyez sur lui.

FANG-ZEN

HABILETE 8

ENDURANCE 12

Effectuez un seul assaut. Si vous gagnez cet assaut, rendez-vous au [44](#). Si c'est Fang-Zen qui l'emporte, rendez-vous au [82](#). Si l'assaut se solde par un match nul, continuez à vous battre jusqu'à ce que l'un de vous remporte un assaut.





La boue est marquée par plusieurs empreintes encore fraîches et vous les suivez à travers des dizaines de passages quasi-identiques. Les catacombes de Vatos sont un véritable labyrinthe et vous êtes heureux de pouvoir vous guider grâce aux empreintes. Elles finissent par vous mener devant une arche pointue encadrée par de grands blocs de basalte. Vous passez sous elle et suivez un passage de pierre taillée jusqu'à une porte en cuivre à double battants. Un Homme-Rhinocéros en armure est adossé contre le mur du passage en train de ronfler.

«Vite, tuez-le avant qu'il ne donne l'alerte» souffle Sussurus.

«Je ne peux pas faire ça,» protestez-vous.

«Bien. Hé vous! », crie-t-il. «Réveillez-vous! C'est l'heure de mourir!»

L'Homme-Rhinocéros ouvre les yeux en grand et pousse un grognement en vous voyant. Avant qu'il ne puisse se redresser sur ses pieds vous lui assénez un coup de pied au visage et l'arrière de sa tête vient frapper le mur, lui fracassant le crâne.

«Était-ce si différent de le poignarder pendant qu'il dormait? Je sens que je ne comprendrai jamais la galanterie» remarque le Ganjee.

«Je serai heureux de me débarrasser de vous quand tout cela sera fini,» vous plaignez-vous.

«Oh, parfois vous me blessez,» se moque Sussurus.

L'ignorant, vous poussez un des lourds battants de la porte et vous vous avancez dans une pièce bien éclairée. Rendez-vous au [131](#).

Vous voyagez pendant plusieurs heures, profitant de la rivière pour remplir votre gourde, en effet vous aurez besoin d'eau une fois dans le désert. Vous sommeillez pendant quelques heures au milieu d'un groupe de rochers tandis que Sussurus garde les yeux ouverts à la recherche d'éventuels prédateurs nocturnes. Vous vous réveillez le matin et vous sentez reposé (vous récupérez 3 points d'ENDURANCE) puis vous reprenez votre route.

Juste avant midi, vous repérez la ligne des arbres de la Forêt des Démons. Vous pressez le pas car vous êtes attiré par des bruits de bataille provenant de la lisière des arbres. Effectivement, vous vous trouvez bientôt devant un combat entre deux adversaires non-humains. Le premier est un Centaure, barbu et musclé, armé d'une lance dont il se serre pour frapper à plusieurs reprises une Félinaure femelle. Les longues tresses blondes de cette créature sont de la même couleur que la moitié inférieure de son corps comparable à celui d'un lion. Elle griffe le Centaure avec ses pattes avant tout en l'attaquant avec une lame recourbée.

«Eh bien, ce n'est pas quelque chose que vous pouvez voir tous les jours», remarque Sussurus. «Je suggère de les laisser. Nous ne pouvons nous permettre aucune distraction.»

Un bon conseil peut-être, mais si vous avez envie d'intervenir dans ce conflit, allez-vous aider le Centaure (rendez-vous au [196](#)) ou la Félinaure (rendez-vous au [206](#))? A moins que vous ne suiviez les conseils du Ganjee et pénétriez dans la Forêt des Démons (rendez-vous au [99](#))?



110

C'en est trop pour vous et vous perdez rapidement connaissance. Une fois que les mendiants se sont lassés de vous rouer de coups de bâtons, ils vous achèvent en vous poignardant. Puis vient le tour de Tynar de subir le même sort.

111

Heureusement, le professeur Homme-Poisson dort si profondément qu'il ne montre aucun signe d'agitation tandis que vous fouillez parmi les potions. Se souvenant que vous avez vu des Hommes-Poissons boire des potions vertes et pourpres, vous pensez que des liquides de ces couleurs seraient plus susceptibles de vous aider à survivre en dehors de la bulle. Voulez-vous essayer une potion verte (rendez-vous au [164](#)), ou une potion pourpre (rendez-vous au [6](#))?

112

Le Calacorm grogne et soulève sa masse.

CALACORM

HABILETE 8

ENDURANCE 8

Si vous gagnez, vous vous dépêchez de passer sous l'arche. Rendez-vous au [141](#).

113

Vous perdez 2 points de CHANCE pour avoir forcé votre ami à rompre son vœu solennel. Il place ses deux annulaires l'un contre l'autre et commence à murmurer des mots mystiques dans une langue que même quelqu'un d'initié à la magie tel que vous ne pouvez comprendre. Il hausse le ton sur le dernier mot de son sort et il lève les bras de façon spectaculaire faisant apparaître une brume jaune. Vous couvrez rapidement votre visage dans vos guenilles tandis qu'elle se propage sur la multitude de mendiants. En quelques secondes, tous sont étendus sur le sol en train de ronfler. Tynar se tient le côté et serre les dents, visiblement cela fait un certain temps qu'il n'a pas eu à utiliser un tel sort. Vous le remerciez, grimpez sur la scène et marchez sur la pointe des pieds à côté du roi qui dort sur son trône. Mais lorsque vous passez, il s'éveille et vous saisit par le poignet. «Vous pensez que je suis trop bête pour couvrir mon visage quand je vois une brume magique tomber sur mes loyaux sujets ?!» crache-t-il en vous couvrant de postillons.

Vous vous reculez et vous vous préparez à vous battre comme il balance son sceptre clinquant vers vous.

ROI DES MENDIANTS

HABILETE 7

ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, vous reprenez la bouteille de Sussurus.

«Par les feux de l'enfer, merci! » marmonne-t-il. «Et dire que je pensais que votre compagnie était triste.»

La bouteille du Ganjee bien calée sous le bras, vous suivez Tynar et sortez du théâtre pour revenir dans la rue. Rendez-vous au [194](#).

114

La demeure du guérisseur se trouve dans les Collines de la Pierre-de-Lune à environ un jour et demi de voyage vers le sud-ouest. Vous partez de Zengis, en suivant la rivière Kok en direction de l'ouest. Vous pouvez voir les collines qui se profilent à l'horizon, mais pour l'instant le sol est plat et la marche est agréable, les champs de blé s'étendant à perte de vue. Les seules personnes que vous voyez sont des agriculteurs rougeauds qui vous saluent lorsque vous passez près de leurs fermes. Vous remplissez régulièrement votre gourde grâce aux eaux de la rivière voisine et vous trouvez même un bosquet de pommiers pour assouvir votre faim. Vous êtes en train de marcher en grignotant une pomme lorsque vous apercevez un pêcheur. Ses jambes arc-boutées sur la rive nord de la rivière, il est en train de tirer de toutes ses forces sur sa canne à pêche, le visage de l'homme trapu virant au rouge vif ce qui contraste fortement avec sa barbe blanche hirsute. «Par les dieux!» siffle-t-il alors que vous vous approchez de lui. «Même le grand Léviathan ne me donnerait pas autant de peine, je me demande quelle bête des profondeurs j'ai bien pu attraper ici!»

Allez-vous lui offrir votre aide? Si oui, rendez-vous au [67](#). Sinon, vous lui souhaitez bonne chance et continuez vers l'ouest. Rendez-vous au [136](#).

115

Le pégase atterrit sur le sable du désert dans un bruit sourd. Vous sautez hâtivement de son dos et lui ordonnez de retourner chez lui. Le pégase galope loin des nomades puis prend son envol alors qu'ils vous rejoignent, leurs arcs en mains. Un homme avec une cicatrice au visage dont la tête est recouverte d'un tissu pourpre, vraisemblablement leur chef, vous regarde du haut d'une dune, un rictus cruel sur sa grosse lèvre inférieure. «Prenez-le,» commande-t-il.

Avec autant de flèches pointées sur vous, toute résistance serait futile. Vous êtes rapidement lié et jeté sur le dos d'un des chameaux, la tête et les jambes pendantes de chaque côté de la bête nauséabonde. Le chef donne l'ordre d'avancer et la procession de chameaux grimpe sur les dunes, vous emmenant dieu sait où. Rendez-vous au [26](#).

116

Fang-Zen est pris de panique alors que vous le chargez, il abandonne la baguette et tire un poignard de sa cartouchière.

FANG-ZEN

HABILETE 8

ENDURANCE 11

Si vous réduisez à 3 points ou moins son endurance, le mercenaire vous bouscule et se précipite vers la sortie de la grotte, disparaissant rapidement par les escaliers tortueux. Vous décidez qu'il ne vaut pas la peine que vous le poursuiviez. Rendez-vous au [97](#).

117

L'empilement s'effondre et plusieurs blocs de pierre dégringolent. L'un d'eux heurte votre main et vous hurlez de douleur (vous perdez 1 point d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE). La douleur est lancinante et vous essayez d'ignorer le ricanement du Ganjee. Lorsque la douleur finit enfin par se calmer, vous essayez une fois de plus de tirer le Nain mais en essayant cette fois de ne pas déplacer trop de décombres. Enfin, vous réussissez à dégager le corps et toute la pile s'effondre dans un nuage de poussière. Le corps du Nain est écrasé, presque aussi plat qu'une crêpe par endroits. Une hache brillante

est attachée à sa ceinture et elle semble étonnamment en très bon état. Vous la détachez du cuir pourrissant et vous êtes émerveillé par sa légèreté. Vous testez le tranchant avec le bout d'un de vos doigts et un filet de sang coule aussitôt, on dirait que c'est une arme très efficace!

«Tiens, tiens,» dit Sussurus. «Une Hache de Dévastation. Les berserkers Nains les utilisaient autrefois dans leurs guerres contre les Elfes. Rien de plus redoutable qu'une semi-portion barbue en colère dont le cerveau se limite à deux neurones qui se touchent et qui brandit une hache magique.»

La Hache de Dévastation ne fait pas que supprimer la pénalité pour ne pas avoir d'arme au combat mais en plus elle vous permet d'ajouter un point supplémentaire à votre *Force d'Attaque*. Votre joie de trouver une arme si puissante est atténuée par la douleur incessante dans votre unique main. Vous attachez la hache à votre propre ceinture et prenez congé du cadavre afin d'explorer davantage le vaste réseau d'égouts. Rendez-vous au [167](#).

118

Forcé de ramper sur votre main et vos genoux, vous avancez sur la roche rugueuse du passage. Vous apercevez une vague lumière au loin et vous vous dirigez vers elle. Vous ne découvrirez jamais sa source cependant car vous entendez des frottements et des sifflements venant de derrière vous. Vous tournez la tête pour voir un massif python en train d'onduler vers vous, la bouche caverneuse grande ouverte. Vous le ruez de coups de pieds car le passage est trop exigü pour que vous puissiez vous tourner. Vos bottes font un bruit sourd en heurtant sa tête mais le serpent n'y prête pas attention. Il commence par avaler vos pieds puis c'est le tour de vos jambes de se trouver plongées dans une chaleur paralysante. La bouche du serpent se déplace jusqu'à votre taille, et vos coups de poing futiles n'ont pas d'autres effets que de vous épuiser. Vous perdez connaissance au moment où la bouche reptilienne arrive à hauteur de votre cou ...

119

Vous vous hâtez de vous éloigner de la maison délabrée qui a été votre prison depuis plusieurs jours et vous naviguez dans un dédale de rues étroites et tortueuses. Les gens en haillons vous regardent alors que vous passez et des figures encapuchonnées dans l'ombre vous observent mais décident que vous n'avez rien d'intéressant à voler.

Ce n'est qu'une fois arrivé dans une artère principale, bordée de gens se pressant à conclure leurs affaires et de marchands colportant leurs marchandises du jour, que vous reconnaissez dans quel endroit de Titan vous vous trouvez.

«Je suis dans Zengis,» dites-vous.

Un homme chauve énorme portant un monocle et un épais justaucorps noirs se tourne vers vous. «Eh bien, où donc pensiez-vous être?» Dit-il avant de poursuivre son chemin.

«Oui, vous êtes dans Zengis,» dit Sussurus. «Et maintenant Lucretia et Leesha ont probablement atteint le Désert des Crânes. Vous aurez besoin de trouver un moyen de franchir cette distance rapidement.»

Vous hochez la tête. «Mais d'abord, je vais avoir besoin de certains équipements. Et pour ce faire, je vais avoir besoin d'argent ».

Le Ganjee roule des yeux. «J'ai un peu de mal à croire que vous recevrez beaucoup d'offres d'emploi avec une seule main.»

Bien qu'il aurait pu le dire plus délicatement, il marque un point. Vous pouvez essayer de mendier dans la

rue pour obtenir quelques pièces (rendez-vous au [37](#)). Ou vous pourriez peut-être essayer de tirer profit des pouvoirs mystiques de Sussurus (rendez-vous au [18](#)).

120

Vous vous penchez et ramassez une poignée de petits cailloux de la piste avant de vous redresser.

«Regardez les gars! De l'or!» criez-vous en jetant des cailloux dans l'air pendant que votre magie les transforme en pépites d'or.

Ouvrant leurs petits yeux aussi grands qu'ils le peuvent, deux des Hommes-Rhinocéros plongent au sol pour ramasser le faux trésor, se disputant la découverte d'une pépite particulièrement importante. Pendant que vous regardez avec amusement, le plus grand des deux contourne l'autre et ramasse la pépite. Un regard de triomphe traverse son visage pendant une brève seconde avant qu'un coup de hallebarde de l'autre Homme-Rhinocéros fasse sauter sa tête de ses épaules. Le meurtrier se penche pour ramasser la pépite, vous donnant l'occasion idéale pour mettre fin à sa vie en transperçant son cou épais avec votre arme. Deux Hommes-Rhinocéros morts à vos pieds, vous lancez un sourire au troisième. Rendez-vous au [198](#).

121

«S'il vous plaît, je vous en supplie,» pleure la prêtresse en tombant à genoux, les mains jointes, le khôl barbouillé par les larmes qui coulent sur son visage. «S'il vous plaît épargnez ma vie. Je peux vous aider! Je peux vous donner une protection contre la sorcellerie de Lucretia!»

Voulez-vous épargner la prêtresse pleurnicharde? Si oui, rendez-vous au [129](#). Sinon, rendez-vous au [61](#).

122

Vous dites au prêtre la façon dont vous êtes venu à voyager avec Sussurus et pourquoi vous sentez que vous pourriez encore avoir besoin de son aide. Tynar se gratte le menton. «Etes-vous sûr que vous voulez être réunis? Les Ganjees ne sont pas dignes de confiance. »

«J'en ai bien conscience,» dites-vous. «Mais dans ces circonstances je sens que la valeur de ses conseils l'emporte sur le risque de la trahison.»

«Dans ce cas, nous ferions mieux de le récupérer.»

Le prêtre vous ramène au tribunal où il a une conversation à voix basse avec un greffier. Le greffier semble hésitant puis hoche la tête avant de disparaître par une porte. Il revient en serrant la bouteille et le Ganjee vous lance un regard noir d'agacement. L'homme place la bouteille sur le bureau devant vous. «Ca fera trois pièces d'or,» annonce-t-il. «Taxe sur les créatures magiques.»

Vous regardez Tynar en soulevant un sourcil qui dit seulement en réponse: «Voilà comment cette ville fonctionne, je le crains.»

Si vous voulez payer pour récupérer Sussurus, rendez-vous au [172](#). Si vous ne voulez pas payer un tel montant, rendez-vous au [157](#).

Vous suivez la Félinaure le long d'une piste sinueuse. Peu de soleil pénètre l'épais et frais couvert de feuillage et vous perdez bientôt de vue l'agile Félinaure. Vous commencez à vous demander si vous avez quitté la piste lorsque vous entendez des grognements. Une brindille craque quelque part dans l'obscurité puis vous entendez des bruits comme si une grande créature se déplaçait à travers les arbres. Un autre grondement vient faire écho au premier, cette fois venant de derrière vous. Une pensée qui vient vous frapper est que peut-être la Félinaure que vous avez suivi n'était pas la seule de son espèce à vivre dans ces bois.

«Je dirais qu'une retraite précipitée serait la bienvenue,» dit Sussurus, incapable de cacher la nervosité dans sa voix.

A peine a-t-il parlé qu'un Félinaur surgit de l'obscurité, vous projetant au sol avec ses puissantes pattes de devant! Votre lutte est vaine, sa grande masse étant trop lourde à déplacer. Une autre créature émerge et, sans même vous accorder un regard, vous tranche la gorge avec son couteau. Les Félinaurs sont incroyablement territoriaux, et vous avez payé la sanction ultime pour une intrusion dans leur royaume.

Vous n'auriez pas cru cela possible, mais les yeux de l'eunuque s'élargissent encore davantage quand il voit ce qui pend autour de votre cou. «S'il vous plaît pardonnez-moi, maître,» plaide-t-il, vous prenant clairement pour l'un des disciples sombres.

«Je ne voulais pas m'endormir. Seulement maîtresse est partie depuis si longtemps et mon pauvre dos commençait à me faire souffrir, je pensais que maîtresse n'y verrait pas d'inconv...»

«Arrêtez de déblatérer. Sortez de ma vue immédiatement. Vous êtes de garde à la porte de chêne jusqu'à ce que j'en décide autrement ».

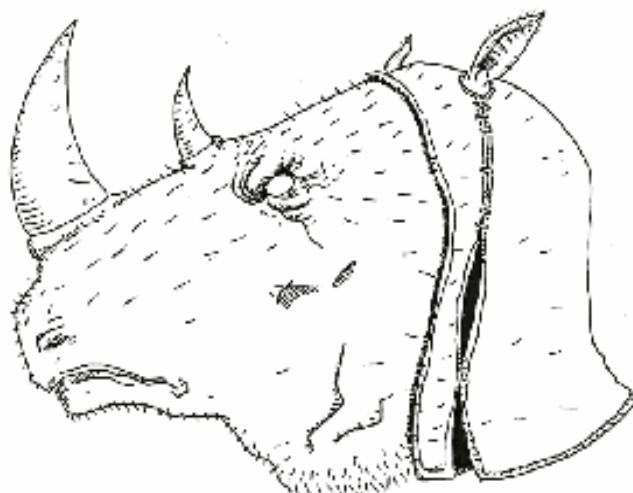
«La porte de chêne? Mais elle n'a jamais été gardée, maître.»

«Et depuis quand dois-je me répéter? Maintenant, allez-y. Obéissez!»

Tête basse, le serviteur quitte la salle aussi vite que ses jambes épaisses peuvent le porter.

«Vous savez, parfois, je vois un semblant de potentiel en vous,» dit Sussurus gaiement.

Rendez-vous au [188](#).



125

« Allez, venez! » grognez-vous le poing levé. Vous devez combattre les trois mendiants à la fois!

PREMIER MENDIANT	HABILETE 4	ENDURANCE 5
DEUXIÈME MENDIANT	HABILETE 4	ENDURANCE 4
TROISIÈME MENDIANT	HABILETE 4	ENDURANCE 6

Après cinq assauts, notez combien de mendiants vous avez tué (le cas échéant) et rendez-vous au [208](#).

126

Le claquement de la porte a réveillé l'esclave. Il pousse un cri, se lève, saisit un gourdin et fonce vers vous.

GARDE EUNUQUE	HABILETE 8	ENDURANCE 8
---------------	------------	-------------

Si vous gagnez, rendez-vous au [58](#).

127

Vous essayez de convaincre la princesse stupéfaite de vous aider à nager vers votre liberté. Elle essaie de lutter, mais lorsque vous placez la pierre tranchante plus près de sa gorge, elle se soumet et vous nagez loin des Hommes-Poissons vers une autre partie de la bulle. Les Hommes-Poissons nagent après vous, mais gardent leurs distances car ils ont trop peur de causer la perte de leur princesse. Vous leur lancez un regard menaçant et ils reculent. A cet instant, la princesse profite de votre inattention pour vous échapper et nager de toutes ses forces vers sa ville. Allez-vous la poursuivre (rendez-vous au [201](#)), ou la laisser aller et essayer de nager vers la surface par vos propres moyens (rendez-vous au [90](#))?

128

Vous continuez de voler mais un coup chanceux de l'un des nomades atteint le côté du Pégase. Le puissant étalon crie, puis tombe et heurte le sable dur du désert et vous envoie rouler sur la pente d'une dune (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous vous remettez sur vos pieds pour constater que le cheval ailé n'a pas repris son envol car la noble créature est morte. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous êtes écœuré par l'attaque lâche des nomades mais vous n'avez pas grand désir de croiser le fer avec un si grand nombre d'entre eux et vous vous hâtez à travers les dunes, espérant que les cavaliers seront plus intéressés par le cadavre du Pégase que par vous. Rendez-vous au [234](#).

129

Le soulagement est évident sur le visage de la prêtresse tandis qu'elle se relève. Vous ne la quittez pas des yeux pendant qu'elle ouvre une niche cachée dans le mur derrière le lit et qu'elle en sort un anneau façonné entièrement de rubis. Elle vous le remet. «Ceci est un Anneau de Résistance au Feu. Il va vous protéger contre les yeux flamboyants de Lucretia. Je l'avais gardé pour moi car j'ai toujours su qu'elle pouvait me trahir.»

«Comment savoir si ce n'est pas un piège?» demande Sussurus.

«Vous mettez en doute la parole d'une Grande Prêtresse de Vatos ?! Donnez-le moi!»

Vous rendez l'anneau, obéissant à ses ordres impérieux plus par réflexe qu'autre chose. Elle enfile la bague sur un de ses doigts minces et passe sa main à travers les flammes d'un brasier brûlant sans aucun signe de douleur ou d'inconfort. Elle retire ensuite l'anneau et vous le rend. «Voilà! Maintenant, tuez-la si vous pouvez. Je ne me soucie guère de savoir lequel de vous deux va mourir au point où en sont les choses. »

«Merci bien,» dites-vous en plaçant la bague sur votre propre doigt puis vous vous dirigez vers la sortie de la chambre à coucher.

«Vous trouverez Lucretia dans les catacombes. Tournez à gauche et suivez le passage jusqu'à la porte de fer. Puis prenez l'ascenseur vers le bas.»

«Elle peut être très serviable quand elle veut,» commente le Ganjee lorsque vous quittez la pièce en suivant les instructions de la prêtresse. Rendez-vous au [224](#).

130

Vous passez sous l'arche et vous retrouvez dans un passage tortueux parcouru par un vent glacial. Vous arrivez ensuite à un grand puits de pierre, une volée de marches fichées dans sa paroi s'enfonçant dans l'obscurité. Vous y entendez le grondement constant d'un vent nauséabond. Ne voyant pas d'autre manière de continuer, vous décidez de descendre dans le puits et peu de temps après quelque chose passe tout près de vous. Vous vous baissez et un couteau de lancer vole au dessus de votre tête et vient heurter la paroi. Vous regardez plus bas et vous voyez trois Wilies, des créatures en forme de disque avec des visages au centre de leurs poitrines et des mains à la place des jambes. Tous les trois prennent des couteaux de lancer à leur ceinture, en prenant soin de vous viser. Si vous possédez Un Cor de Chasse, rendez-vous au [202](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

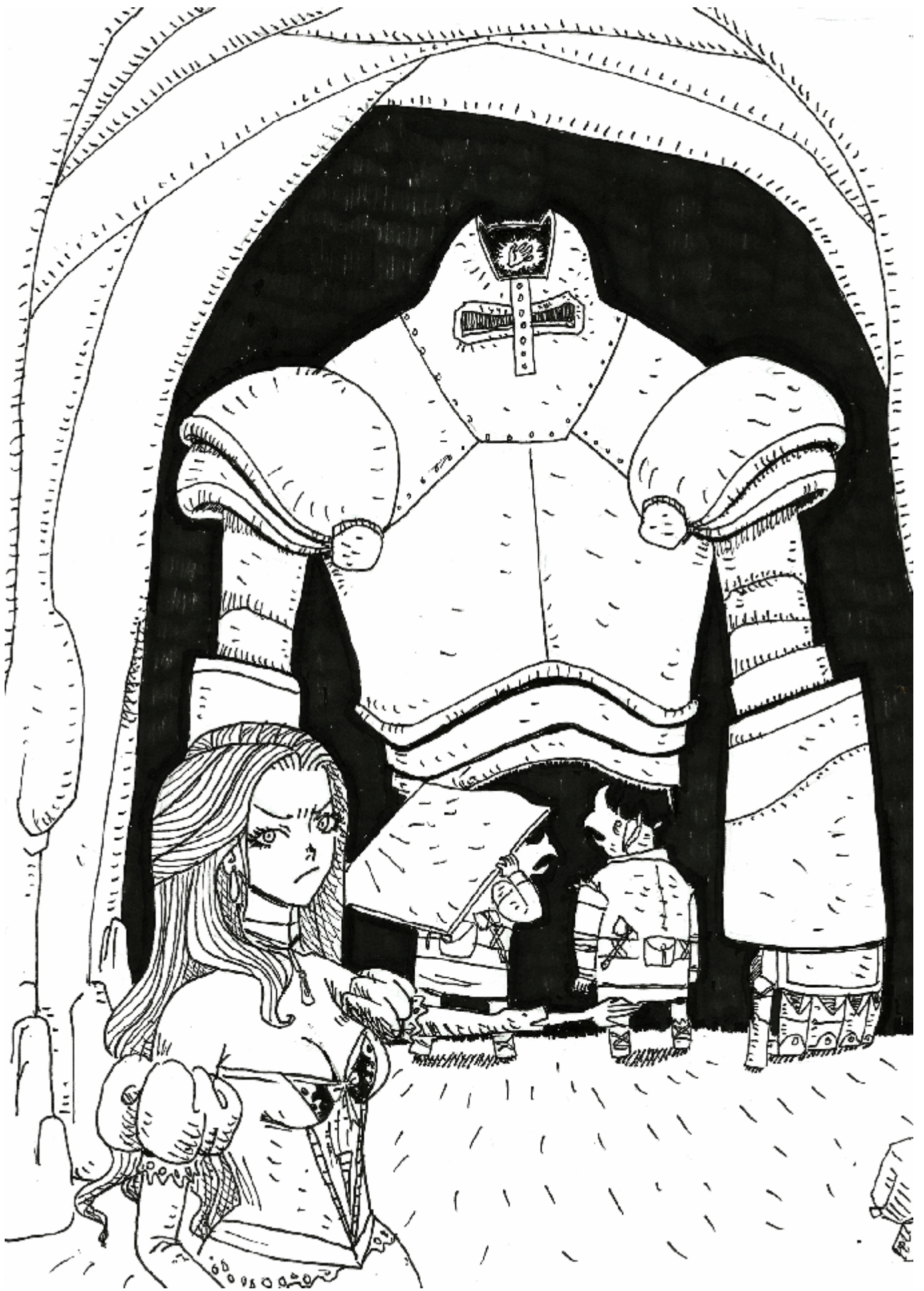
131

Vous entrez dans une grande caverne illuminée par des lignes de braseros qui courent le long des murs. Un faible rayon de soleil vient de très haut, éclairant une monstruosité de quarante pieds faite de métal. La chose possède deux jambes et est accroupie avec ses poings massifs reposant lourdement sur le sol. Sa surface est inégale, rafistolée avec des feuilles de métal de formes aléatoires et vous voyez qu'il y a encore une faille importante dans son côté gauche à travers laquelle plusieurs engrenages sont visibles. Sa tête est large et trapue avec de grands yeux de verre turquoise posés sur vous sans vous voir. Au-dessus des yeux, vous voyez un couvercle à charnière sur le sommet de sa tête, celui-ci est ouvert exposant un socle métallique sur lequel repose quelque chose de petit et familier - votre main! Deux Hommes-Rhinocéros transportent une grande feuille de métal vers le Juggernaut immobile suivant les ordres d'une femme mince aux cheveux blonds, vêtue d'une robe couleur émeraude. Elle fait demi-tour à votre entrée, un rictus froid tordant ses jolies lèvres. «Vous. Tuez-le!» commande-t-elle aux deux Hommes-Rhinocéros. Ceux-ci laissent tomber précipitamment le morceau de métal et se ruent vers vous en brandissant des masses. Combattez-les en même temps.

PREMIER HOMME-RHINOCEROS HABILETE 5 ENDURANCE 7

DEUXIÈME HOMME-RHINOCEROS HABILETE 6 ENDURANCE 5

Si vous les battez tous les deux, rendez-vous au [214](#).



132

Voyant qu'il a trouvé plus fort que lui, le Ver des Sables s'enfonce dans le sol dans un effondrement de sable qui vient couvrir le trou créé par son passage. Vous poussez un soupir de soulagement et vous repartez à travers les dunes. Rendez-vous au [35](#).

133

Prudemment, vous placez l'un des raisins dans votre bouche et mordez dans sa chair. Un jus sucré se répand dans votre bouche, plus délicieux et succulent que tout ce que vous avez jamais goûté. De la nourriture avec ce goût là ne peut être que bon pour vous! Vous mangez de plus en plus de raisins et vos maux et douleurs semblent se dissiper. Ces raisins contiennent des propriétés magiques de guérison et vous récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Ne vous voyant pas tomber sous l'effet d'un quelconque poison, Sussurus assène «Il semble que nous ayons affaire à des amateurs complets ici.»

Essuyant le jus de raisin avec le dos de votre main, vous vous remettez en marche le long du corridor. Rendez-vous au [197](#).

134

Daneth-El se situe à l'est, son ancienne majesté depuis longtemps absorbée par les arbres de la Forêt des Démons. Le voyage est agréable au premier abord, le soleil vous réchauffant et les nuages étant rares pendant que vous traversez les champs avec la présence de la rivière Kok sur votre droite. Le seul bémol à votre voyage est le babillage caustique et constant de votre compagnon Ganjee. Lui ordonner de se taire ne fait que le rendre encore plus méprisant et défiant à votre rencontre, et vous envisagiez de lancer sa bouteille dans la rivière et continuer seul quand vous apercevez quelque chose d'étrange au loin. Au pied d'une colline arrondie, un petit groupe de Gobelins est rassemblé autour de quelque chose et ils sont en train de marmonner entre eux, apparemment inconscients de votre présence. Voulez-vous marcher vers eux (rendez-vous au [38](#)), ou allez-vous ignorer les Gobelins et continuer vers Daneth-El (rendez-vous au [109](#))?

135

Bientôt vous êtes assis à la table du Nain, un feu copieux chauffant vos os pendant que vous vous servez dans un bol de ragoût d'agneau (vous récupérez 4 points d'ENDURANCE). En dépit du fait que ce soit un ermite, le Nain est étonnamment bavard et il vous abreuve d'histoires de sa vie lorsqu'il faisait partie d'un clan dans les montagnes des Doigts-de-Glace et des aventures qu'il a entrepris avant de décider de raccrocher son marteau de guerre et de se retirer dans les collines de la Pierre-de-Lune . Vous ne vous étendez pas sur les détails de votre mission, pas tout à fait sûr de pouvoir faire une totale confiance au Nain. Vous mentionnez cependant que vous cherchez le Guérisseur et le Nain vous indique que sa maison se trouve non loin vers le sud; vous devriez y parvenir dans les deux prochaines heures. Si vous possédez une Hache de Dévastation, rendez-vous au [49](#). Sinon, vous remerciez le Nain pour son hospitalité et partez vers le sud dans les collines tandis qu'il vous salue de sa porte. Rendez-vous au [148](#).

136

Le soleil commence à se coucher alors que vous atteignez les contreforts des collines de la Pierre-de-Lune. Le parcours est encore assez facile et vous progressez rapidement à travers les monticules rocheux

avant que la lumière déclinante ne vous oblige à trouver un abri pour la nuit. Vous trouvez une petite grotte dans une colline et, après avoir vérifié qu'il n'y a pas de créature qui rôde à l'intérieur, vous vous installez pour dormir.

Vous vous réveillez le lendemain matin un peu raide, mais reposé. Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. Heureux qu'aucun des prédateurs qui hantent les collines n'ait découvert votre lieu de repos, vous reprenez votre sac à dos et partez vers le sud-ouest. Vous traversez la rivière Kok à gué une heure plus tard. Au rythme où vous allez, vous devriez atteindre la grotte du Guérisseur en début d'après-midi.

Votre bonne humeur diminue lorsque vous apercevez une forme menaçante à l'horizon. Un oiseau massif avec un bec acéré et de longues griffes tranchantes glisse sur la brise au dessus des collines grâce à ses ailes puissantes. L'Aigle Géant hurle un cri de guerre avant de plonger vers vous. Regardant autour de vous à la recherche d'un abri, vous repérez un bosquet d'arbres entre deux collines à une centaine de mètres. Voulez-vous vous précipiter vers le bosquet (rendez-vous au [158](#)), ou allez-vous tenir votre position et vous préparer à combattre le grand oiseau (rendez-vous au [207](#))?

137

Tynar soupire. «J'ai promis de n'utiliser mes talents que pour aider les autres. La vie faite de batailles est maintenant derrière moi et je préfère ne pas utiliser mes sorts contre mon prochain. Mais si vous pensez que c'est vraiment nécessaire, je vais utiliser ma magie pour vous aider ».

Allez-vous demander à Tynar de le faire (rendez-vous au [113](#)), ou allez-vous lui dire de ne pas s'inquiéter et vous avancer pour affronter le roi mendiant (rendez-vous au [223](#))?

138

« C'est lui! » crie un garde. Vous n'avez même pas à lever les yeux pour savoir qu'ils parlent de vous. Sachant qu'ils seront sans pitié pour celui qui a assassiné deux des leurs, vous tirez votre épée et la foule fuie dans une panique totale quand les deux gardiens se ruent vers vous. Vous devez les combattre chacun leur tour.

PREMIER GARDE	HABILETE 8	ENDURANCE 5
---------------	------------	-------------

DEUXIÈME GARDE	HABILETE 7	ENDURANCE 6
----------------	------------	-------------

Si vous l'emportez, vous entendez plusieurs gardes se précipiter de la place vers les sons du combat. Décidant que Zengis devenait beaucoup trop dangereuse pour y rester plus longtemps, vous fuyez vers les portes de la ville. Rendez-vous au [187](#).

139

Un rayon de soleil frappe votre talisman au moment où votre adversaire s'avance vers vous. Celui-ci vient se refléter droit dans les yeux du champion et le fait tituber, temporairement aveuglé. Vous vous précipitez afin de profiter de cet avantage.

CHAMPION DES NOMADES	HABILETE 7	ENDURANCE 14
----------------------	------------	--------------

Si vous réduisez à 2 points ou moins son ENDURANCE, rendez-vous au [12](#).

140

Vous tombez comme une pierre dans l'obscurité, perdant presque connaissance à cause de la vitesse de la chute mais votre crâne vient s'éclater sur le sol de pierre avant que cela n'arrive.

141

L'arche mène à un escalier de marbre poli. Vous montez les marches jusqu'à une grande salle circulaire entourée de piliers faits du même marbre que le sol. Un épais tapis rouge court entre deux piliers centraux, menant après quelques marches à une estrade surmontée d'un canapé parsemé de coussins de satin. Un homme chauve très musclé portant seulement un pantalon de soie se repose sur ce canapé, les mains derrière la tête et ronflant de contentement.

«Ah, l'archétype de l'eunuque paresseux,» chuchote Sussurus.

Voulez-vous réveiller le serviteur (rendez-vous au [200](#)), ou allez-vous parcourir silencieusement la chambre magnifique à la recherche d'une sortie (rendez-vous au [105](#))?

142

Tout penauds, les Gobelins se tiennent à l'écart pour révéler une statue grandeur nature d'un des leurs. Il a une expression presque comique de terreur sculptée sur son visage et est recroquevillé.

«Créature changer Shuzbub en pierre!» Gémit l'un des Gobelins.

«Créature vit dans grottes! Sort la nuit. Détester Gobelins!»

«Gros lézard. Pas regarder yeux!»

Sussurus sourit. «Il est clair que les Gobelins de cette région sont la victime d'un Basilic. Même si l'intérêt de tourmenter des formes de vie aussi pathétiques m'échappe complètement.»

Allez-vous vous porter volontaire pour aider les Gobelins (rendez-vous au [87](#)), ou allez-vous les abandonner à leur sort et continuer vers la Forêt des Démons (rendez-vous au [109](#)).

143

Vous lancez le javelot de toutes vos forces au demi-sorcier fantomatique. Il le frappe en pleine poitrine, le faisant souffler de douleur et de rage. Ses mains spectrales saisissent la hampe et Balthus essaye en vain de retirer l'arme fichée en lui. «Maudit paysan! Un jour, j'aurai ma vengeance!» Sur ces menaces, l'esprit du Terrible s'évapore, le javelot enchanté disparaissant avec lui. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Ne voulant pas tenter d'invoquer d'autres esprits, vous quittez à la hâte cette pièce. De retour à la salle précédente, vous passez sous l'arche. Rendez-vous au [130](#).

144

Réalisant qu'une arme enchantée est probablement nécessaire pour blesser une telle créature, vous la frappez avec votre hache. Le démon pousse un cri hideux lorsque les coups de hache atteignent sa masse

de fumée et vous savez pertinemment que vous pouvez le détruire ainsi.

DEMON DE FUMEE

HABILETE 8

ENDURANCE 10

Si vous gagnez, rendez-vous au [192](#).

145

Et bien c'était stupide. L'oiseau pousse un cri lorsque l'arme lui fend le ventre. Il desserre son emprise sur vous et vous plongez dans le vide. Vous appréciez environ cinq secondes de liberté avant que votre crâne ne soit fendu sur la colline en dessous.

146

Une flèche fuse de derrière un des murs de l'église en ruine, sa pointe venant se ficher dans votre épaule (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Si vous êtes encore en vie, vous tirez la flèche de votre épaule avec un grognement de douleur et vous plongez derrière un pilier effondré tandis que deux autres flèches vous survolent. Vous êtes tombé dans une embuscade! Rendez-vous au [205](#).

147

Maintenant que le Basilic est mort, vous êtes libre de faire une fouille approfondie de ses cavernes. Vous trouvez de nombreuses statues disséminées d'aventuriers qui ont eu moins de chance que vous, des expressions de terreur, de surprise et d'angoisse sont figées sur leurs visages de pierre. L'un d'eux en particulier, attire votre attention. Ses pommettes angulaires et ses oreilles pointues trahissent une origine elfique, mais ce qui retient vraiment votre attention est qu'il porte un médaillon en argent qui n'a pas été pétrifié avec le reste de ses vêtements. Vous prenez cette amulette et la placez autour de votre cou (notez que vous avez une Amulette Elfique sur votre *Feuille d'Aventure*). Satisfait de votre trouvaille, vous quittez la grotte. Il n'y a aucun signe des Gobelins et vous criez aussi fort que vous le pouvez que vous avez tué le Basilic. Les trois apparaissent de derrière un groupe de rochers, les yeux grands ouverts. Ils vous remercient à plusieurs reprises pour les avoir libérés du danger causé par la créature. Vous gagnez 1 point de CHANCE.

En paix avec vous-même, vous dites adieu aux Gobelins et partez une fois de plus en direction de la Forêt des Démons.

«J'espère que votre bonne action vous a rendu heureux,» dit Sussurus. «Je déteste l'idée d'être lié avec quelqu'un qui est complètement désintéressé.»

Rendez-vous au [99](#).

148

Le soleil vient juste de passer son zénith lorsque vous repérez une énorme dalle rocheuse sur laquelle est sculptée la tête d'un phénix flamboyant. Un ensemble de marches de pierre tortueuses contourne la roche et mène à une grotte. Ceci est la demeure de Pen Ty Kora le Guérisseur. Le Guérisseur a été affreusement défiguré dans sa jeunesse et évite maintenant la compagnie et il ne tolère que les malades à son domicile. Pourtant, vous vous sentez confiant, il fera sûrement une exception dans votre cas. Vous ne l'avez rencontré qu'une seule fois auparavant, lors d'un conseil tenu par votre ancien maître, le Grand Enchanteur de Yore. Par rapport à ses contemporains, les forts tempéraments que sont Yaztromo et

Nicodemus, Pen Ty Kora est humble, modeste et parle peu. Mais quand il parle, tout le monde arrête ce qu'il fait pour écouter, tant ses paroles sont chargées de sagesse.

Vous grimpez les marches étroites, à bout de souffle au moment où vous en atteignez le sommet. L'intérieur de la grotte est éclairé par plusieurs torches enflammées, leur lumière vacillante tombant sur des sculptures de visages, de lunes et d'étoiles. Une silhouette repose sur un lit en osier, son visage recouvert d'un tissu. Un homme vêtu d'une robe, son visage horriblement défiguré est penché sur lui et mélange une pâte gluante dans un pot en céramique. «Je n'accueille que les malades,» dit-il lorsque vous entrez sans même se tourner pour vous regarder, concentré qu'il est sur son patient.

«Je pense que vous devez faire une exception, mon ami» dites-vous. «Allansia est en danger.»

Il se tourne vers vous et vous voyez à l'expression de ses yeux bleus lumineux qu'il vous a reconnu. «Ca fait longtemps et dommage que cette réunion ne se fasse pas dans des circonstances plus heureuses. Qu'est-il arrivé à votre main?»

«On me l'a ôtée avec la magie qu'elle abritait.»

Le Guérisseur baisse la tête. «Vous m'en voyez désolé. Perdre un membre est déjà suffisamment choquant. Mais perdre sa magie c'est comme perdre une partie de son identité.»

«En effet. Mais il n'y a pas que ça.» Vous informez Pen Ty Kora du plan de Lucretia et Leesha et lui demandez s'il connaît un moyen d'atteindre le Désert des Crânes rapidement. Il caresse son menton balaféré avec une main noueuse.

«Je connais peut-être un moyen. Mais je dois d'abord terminer de m'occuper de mon patient. Il a été gravement brûlé, mais heureusement, je suis parvenu à guérir la plupart des dommages ».

Gravement brûlé? C'est impossible! Mais en effet, vous reconnaissez l'armure de cuir et la cartouchière de couteaux sur le patient. Il est couché et inerte, un peu comme s'il avait peur que sa respiration ne vienne attirer votre attention sur lui.

«Fang-Zen?»

Il jette le tissu de sur son visage et se lève. Bien que son visage soit rouge et sa moustache roussie, vous reconnaissez immédiatement le mercenaire Khulien.

«C'est l'homme qui m'a capturé! dites-vous en pointant un doigt accusateur. Fang-Zen pousse des jurons et s'écarte en ramassant au passage une baguette en bois de frêne avec laquelle il vous menace ainsi que le Guérisseur.

«Vous ne me prendrez pas vivant,» grogne-t-il.

«Je n'essaierai pas d'utiliser cette baguette si j'étais vous», signale le Guérisseur. «Elle est dangereuse pour ceux qui ne sont pas formés à la magie. Posez-la et nous vous permettrons de quitter cet endroit indemne ».

Vous voyez une lueur dans les yeux de Fang-Zen mais vous ne savez exactement ce qu'il compte faire. Allez-vous le charger (rendez-vous au [116](#)), ou allez-vous attendre de voir ce qu'il va faire (rendez-vous au [106](#))?

pour entendre leur avenir, mais se plaignent ensuite lorsque leur futur n'est pas aussi rose que ce qu'ils avaient espéré? Bien sûr, je pourrais mentir et leur dire de grandes choses qui ne se passeraient jamais, mais cela ferait de moi un charlatan, comme tant de gens qui affluent vers cette ville et mériteraient plus d'être mis aux fers que moi»

Les deux gardes se regardent avec incertitude.

«En effet», ajoute Sussurus. «Par exemple, si je devais vous dire que votre avenir est de finir poignardés à mort l'un l'autre en vous disputant une pépite d'or vous ne seriez pas très heureux mais cela ne rend pas cette prédiction moins véridique.»

Les sentinelles deviennent rouges de colère. «Ca suffit! Suivez-nous!»

Allez-vous vous laisser arrêter (rendez-vous au [170](#)), ou allez-vous attaquer les gardes (rendez-vous au [81](#))?

150

Sachant que les prochaines secondes pourraient bien être vos dernières, vous vous précipitez vers la sorcière. Un second rayon de feu jaillit de ses yeux et vous esquivez rapidement sur le côté. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [217](#). Si vous échouez, rendez-vous au [94](#).

151

Vous remettez l'amulette au mage spectral, surpris que ses mains translucides soient capables de la tenir. Volgera marmonne quelques mots que vous ne pouvez pas comprendre puis l'amulette commence à briller et le mage vous la redonne. «Portez-la autour de votre cou et vous serez protégé de ses flammes.»

Remerciant le magicien fantomatique, vous sortez de la chambre d'invocation et vous vous dirigez vers l'arche de la salle précédente. Rendez-vous au [130](#).

152

Votre cœur se soulève à la vue de l'Elfe, la magie maudite de la hache naine vous poussant à tuer tous les membres de cette espèce. Avec un hurlement surnaturel, vous sautez sur lui en brandissant la hache. Les sombres disciples vous regardent atterrés pendant que vous réduisez l'Elfe impuissant en pièces ne laissant de lui qu'une bouillie sanglante méconnaissable. Vous vous tournez alors vers les disciples, encore dégoulinant de sang et ils se jettent un regard de terreur avant de fuir loin de vous par la porte opposée à celle où vous êtes entré en criant à plein poumons.

«Bravo,» dit Sussurus, la voix tremblante d'admiration.

La rage disparaît et vous regardez avec dégoût la destruction que vous avez semée. Vous perdez 1 point de CHANCE. Rongé par la culpabilité et craignant que les disciples ne reviennent avec des renforts, vous quittez la pièce par la porte d'où vous êtes venu. De retour dans le couloir vous tournez à droite. Rendez-vous au [91](#).

153

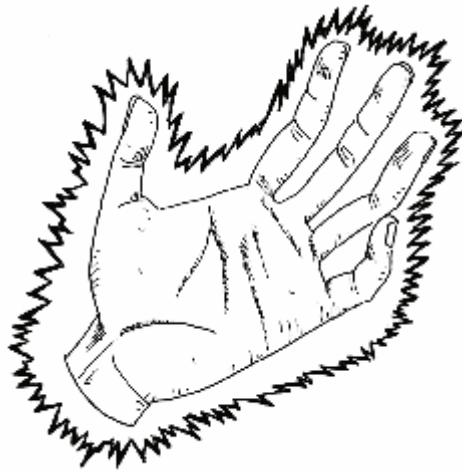
Vous retournez dans la salle luxueuse aux piliers de marbre. Avez-vous tué l'eunuque qui dormait ou l'avez vous envoyé ailleurs? Si oui, rendez-vous au [58](#). Si cependant vous l'avez laissé dormir rendez-vous au [104](#).

154

Vous observez le corps du Juggernaut, à la recherche d'un moyen de franchir la distance qui vous reste vers la faille de son armure. Soudain, sa jambe se lève. Vous glissez vers l'arrière et votre main attrape le bord d'une plaque de blindage. Dans un mouvement qui serait presque amusant dans d'autres circonstances, le gigantesque automate secoue sa jambe ce qui vous fait vous balancer mais vous finissez par lâcher prise et vous allez frapper rudement le sol. Avant que vous ne puissiez réagir le Juggernaut vient vous écraser mettant fin à votre vie.

155

Vous vous sentez un peu hésitant de devoir laisser Sussurus sous la garde de la cour de Zengis. Même s'il se révèle de très mauvaise compagnie, l'esprit peut encore se révéler utile dans votre mission et vous n'aimez pas beaucoup l'idée de le laisser semer le chaos ici. D'un autre côté, vous ne pouvez pas faire confiance au Ganjee et il est presque certain qu'il vous trahira à la première occasion si vous l'emportez. En sachant cela, si vous voulez demander à Tynar de vous aider à récupérer Sussurus, rendez-vous au [122](#). Si vous êtes heureux de le laisser là où il est, vous remerciez Tynar pour son aide avant de vous diriger vers le marché afin de vous équiper pour le voyage à venir. Rendez-vous au [39](#).



Dans votre empressement pour échapper au mercenaire, vous en avez complètement oublié le piège de feu! Dès que votre pied touche l'une des marches enchantées, un enfer rugissant vous consomme, le feu ravageant vos vêtements, vos cheveux et votre peau. Hurlant de douleur, vous tombez au pied de l'escalier en roulant d'avant en arrière dans un effort désespéré pour éteindre les flammes. Fang-Zen saute précipitamment en bas des marches et vous aide à éteindre les flammes, la douleur des brûlures étant si forte que vous ne vous rendez même pas compte à quel point il en profite pour vous frapper fort. Enfin, les flammes sont éteintes et vous perdez connaissance.

Vous vous réveillez pour vous retrouver enchaîné au mur une fois de plus et vous êtes face au visage grimaçant de Fang-Zen. «Bien, bien,» dit-il en souriant. «Vous avez causé un peu de désordre dans cette évvasion. Au moins vous avez fait taire pour toujours cet insupportable Brus. Cela devrait rendre ma tâche de vous garder beaucoup plus acceptable. Oh, et j'ai pris la liberté d'enfermer votre ami Ganjee dans un placard à l'étage, juste au cas où il lui passerait encore dans sa tête spectrale l'idée de vous aider.»

Votre tête retombe piteusement. Vous ne retrouverez pas d'autre occasion de vous échapper et bientôt toute Allansia sera sous l'emprise du Juggernaut.

« Vous ne pouvez pas me laisser ici!» souffle Sussurus. «C'est le lieu le plus ennuyeux que je connaisse, et je dis ça alors que j'ai passé deux millénaires pris au piège dans l'abîme de néant absolu!»

«Désolé, Sussurus,» dites-vous en haussant les épaules. «Bien que j'apprécie votre compagnie, je préfère voyager avec une bourse pleine.»

«Vous n'êtes pas sérieux! Vous ne pourrez jamais arrêter le Juggernaut sans moi!»

«Allons, mon ami,» dit le greffier, en emmenant le Ganjee dans une arrière-salle. «Il y a une loi sur l'eau potable pour laquelle je pourrais avoir besoin de vos conseils.»

«Nooooooooooooooooon!» Hurlé Sussurus comme il disparaît de votre vue.

«Je pense que vous avez bien fait de vous en débarrasser», dit Tynar. «Eh bien, bonne chance dans votre quête. J'aurais juste souhaité vous avoir été d'une plus grande aide ».

Vous remerciez Tynar et vous vous quittez, lui retournant à son domicile, et vous vous dirigeant vers le marché. Rendez-vous au [39](#).

Vous n'osez pas regarder en arrière pendant que vous courez vers le bosquet mais vous pouvez entendre le battement des ailes lourdes de l'Aigle Géant et vous sentez la chaleur de son haleine fétide sur votre dos. Enfin, vous atteignez les arbres et plongez à l'abri de la canopée, laissant le grand oiseau pousser un cri d'agacement avant qu'il s'en retourne au loin à la recherche de proies moins agiles.

«Ca doit bien faire un an que je n'ai pas vu une bête comme ça dans ces régions,» gronde une voix derrière vous. Vous vous tournez pour voir un gros Nain à la barbe rouge penché sur un bâton de marche qui se tient devant un petit chalet avec un toit de chaume. De la fumée s'échappe de la cheminée. Le Nain vous lance un sourire désarmant. «Je ne vois également pas grand-chose de vivant dans ces régions. Je suis sur le point de déjeuner si vous voulez bien vous joindre à moi.»

Allez-vous accepter l'invitation du Nain? Si oui, rendez-vous au [135](#). Sinon, vous remerciez le Nain de

son offre puis quittez le taillis pour vous enfoncer plus profondément dans les collines. Rendez-vous au [148](#).

159

Votre arme est inutile contre un démon dont le corps est composé de fumée. Vous devez vous échapper avant qu'il ne vous déchire en lambeaux avec ses griffes mortelles.

DEMON DE FUMÉE

HABILETE 8

Vous ne pouvez pas blesser le démon de fumée, mais si vous gagnez l'assaut, vous pouvez essayer de vous échapper en tenant votre chance. Si vous êtes Chanceux, vous réussissez à vous glisser par la porte d'où vous veniez. Si vous êtes Malchanceux, vous devez continuer à vous battre en espérant être plus heureux lors de votre prochaine tentative. Si vous vous échappez, rendez-vous au [95](#).

160

Vous grimpez sur le dos du cheval ailé, accroché à sa crinière épaisse en l'absence de rênes.

«Adieu, mon ami,» dit le guérisseur. «Je vais envoyer un message à Yaztromo et Nicodemus leur demandant de faire des préparatifs en vue de l'assaut du Juggernaut sur Allansia. Je souhaite que vous rendiez ces précautions inutiles.»

«Je l'espère aussi. Je vous remercie pour votre aide.»

N'ayant plus rien à dire, c'est avec le sort de toute Allansia sur vos épaules que vous exhortez le Pégase à partir. Il galope en déployant ses ailes puis, dans un puissant saut, il prend son envol en battant de ses ailes de plumes pour prendre de la hauteur. Il se déplace à une vitesse incroyable, les collines défilant en dessous de vous en quelques minutes. Pendant votre vol, vous distinguez le sommet flamboyant de la Montagne de Feu, la bande verte de la Forêt des Ténèbres, les flèches obscures du mal-famé Port Sable-Noir, le pittoresque village de pêcheurs de la Baie de l'Huître et les hautes falaises blanches de la Côte des Crânes. Après seulement quelques heures de vol, les dunes de sable doré du Désert des Crânes sont en vue. Le puissant Pégase les survole, déterminé à vous emmener aux portes de Vatos lui-même. Cependant, certains n'ont pas envie de voir l'étalon ailé remplir sa mission. Des nomades en robe à dos de chameau prennent leurs arcs lorsqu'ils vous voient et vous tirent des flèches. L'une d'elle frotte le flanc de la créature lui faisant lâcher un hennissement de douleur. Voulez-vous forcer le Pégase à atterrir (rendez-vous au [115](#)), ou allez-vous continuer de voler, en espérant que vous pourrez esquiver les flèches des nomades (rendez-vous au [128](#))?

161

Le pied gauche massif du Juggernaut fait un bruit sourd à quelques pas de vous. Sachant que c'est probablement votre seule chance de vous rapprocher du point faible de l'engin, vous agrippez le blindage de son tibia et commencez à l'escalader. *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [102](#). Si vous échouez, rendez-vous au [45](#).

162

L'empilement s'effondre et plusieurs blocs de pierre dégringolent mais heureusement aucun d'entre eux ne vous touche. Vous essayez une fois de plus de tirer le Nain mais en essayant cette fois de ne pas déplacer trop de décombres. Enfin, vous réussissez à dégager le corps et toute la pile s'effondre dans un nuage de poussière. Le corps du Nain est écrasé, presque aussi plat qu'une crêpe par endroits. Une hache brillante est attachée à sa ceinture et elle semble étonnamment en très bon état. Vous la détachez du cuir pourrissant et vous êtes émerveillé par sa légèreté. Vous testez le tranchant avec le bout d'un de vos doigts et un filet de sang coule aussitôt, on dirait que c'est une arme très efficace!

«Tiens, tiens,» dit Sussurus. «Une Hache de Dévastation. Les berserkers Nains les utilisaient autrefois dans leurs guerres contre les Elfes. Rien de plus redoutable qu'une semi-portion barbue en colère dont le cerveau se limite à deux neurones qui se touchent et qui brandit une hache magique.»

La Hache de Dévastation ne fait pas que supprimer la pénalité pour ne pas avoir d'arme au combat mais en plus elle vous permet d'ajouter un point supplémentaire à votre *Force d'Attaque*. Heureux de votre trouvaille, vous attachez la hache à votre propre ceinture et prenez congé du cadavre afin d'explorer davantage le vaste réseau d'égouts. Rendez-vous au [167](#).

163

Lucretia gronde et tire un long poignard de ses robes.

LUCRETIA

HABILETE 8

ENDURANCE 6

Après le premier assaut, rendez-vous au [71](#).

164

La potion a un goût écœurant et vous la recrachez immédiatement de peur de vous être empoisonné. Il est trop tard, cependant. Vous venez de boire une potion destinée à augmenter l'endurance des Hommes-Poissons et elle fait des ravages sur votre physiologie humaine. Votre estomac gonfle dans des proportions ridicules, vous forçant à vous mettre à genoux. Vos bras se ratatinent et votre unique main se couvre de verrues et d'écaillés. Vos yeux se distendent et virent au gris. Vous essayez d'appeler à l'aide mais vous ne réussissez qu'à pousser un croassement pitoyable. Vous êtes découvert quelques heures plus tard par les Hommes-Poissons très amusés par ce qui vous est arrivé. Vous passez le reste de votre courte vie dans une cage en osier à côté du trône du roi. Inutile de dire que votre aventure est terminée.

165

Lorsque vous levez votre hache, le Calacorm resserre son emprise sur sa masse, une expression hargneuse sur ses deux têtes.

«Ne vous inquiétez pas, cher ami,» dites-vous. «Je ne veux pas vous attaquer mais plutôt vous offrir cette magnifique arme. En contrepartie vous devrez me laisser passer, bien sûr.»

«Voilà une belle hache,» chuchote la tête droite.

«Oui, mais qu'en est-il de notre devoir?»

«Oh, oublies notre devoir. Je veux la hache!»

«Tu ne peux pas toujours avoir ce que tu veux.»

«Comme si je ne le savais pas. Je ne voulais certainement pas d'un lourdaud comme toi pour tête gauche!»

«Tu sais parfois, tu es blessant.»

«Je suis désolé. Mais pense à combien nous serions plus intimidant avec cette hache! Aucun autre humain n'essiera plus de nous embobiner!»

«Hmm, cette idée me plaît.» La tête gauche se tourne vers vous. «Très bien, humain. Vous pouvez passer en échange de la hache.»

Vous remettez l'arme et le Calacorm se tient à l'écart pour vous laisser passer sous la voûte. Rendez-vous au [141](#).

166

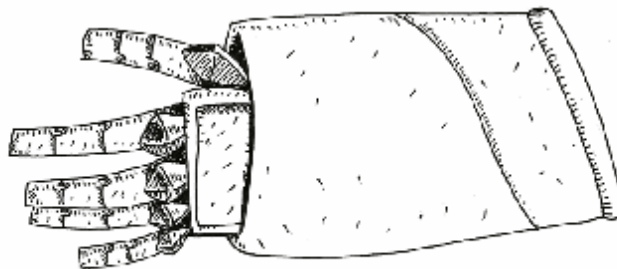
« Peut-être devrais-je chercher le mage Pen Ty Kora?» Dites-vous au Ganjee. «Sa maison n'est pas loin d'ici et si quelqu'un sait comment je peux atteindre Vatos rapidement, c'est bien lui.»

Sussurus se moque de vous «Le Guérisseur? Seul un fou le considérerait comme sage. Non seulement il a été formé dans la même médiocrité que vous mais en plus il a décidé de consacrer toutes ses forces à la magie de la guérison».

«Eh bien, que suggérez-vous?»

Le Ganjee s'éclaircit son (inexistante) gorge. «À l'époque où les grands continents de ce monde ne formaient qu'un, il y avait une secte de sorciers qui utilisaient des téléporteurs pour parcourir de grandes distances. Il y a un de ces téléporteurs qui mène au Désert des Crânes dans les ruines de Daneth-El à environ une journée d'ici. Je suggère que vous choisissiez cette solution plutôt que de perdre votre temps avec cet herboriste.»

C'est votre décision. Allez-vous vous en tenir à votre plan initial de chercher le Guérisseur (rendez-vous au [114](#))? Ou allez-vous suivre la suggestion de Sussurus et voyager jusqu'aux ruines de Daneth-El (rendez-vous au [134](#))?



167

Enfin, vous arrivez à un ensemble de barreaux de fer fixés dans le mur qui mènent à une bouche d'égout. Vous grimpez les échelons couverts de boue et soulevez la plaque de métal rouillée vous révélant la lumière du jour. Vous vous hissez dans une ruelle où des garçons vêtus de frusques jouent avec un bâton et un cerceau. Ils vous regardent avec des yeux écarquillés en tout cas jusqu'à ce que vous passiez à côté d'eux car immédiatement, ils ferment les yeux et se bouchent le nez.

«Par les Dieux, monsieur, vous sentez plus mauvais que les fesses d'un âne,» halète l'un d'eux.

«Et vous mourrez très probablement de suffocation à cause d'une cheminée,» répond Sussurus. «Je pense que mon ami ici présent est heureux d'apprendre votre destin.»

Les garçons vous conspuent et vous jettent des pierres. Vous vous dépêchez de prendre de la distance, désireux d'atteindre le marché. Rendez-vous au [39](#).

168

« Comment osez-vous troubler notre rite le plus sacré, païen? » Crache le disciple avec le poignard. L'autre brandit une faucille pointue.

«Peu importe. Un autre décès dans la Chambre de Sang n'est pas de mauvais augure.»

Vous prenez à la hâte une position dans le coin de la petite pièce, sachant que cela va forcer les deux hommes à vous combattre un à la fois.

SOMBRE DISCIPLE HABILETE 7 ENDURANCE 5

SOMBRE DISCIPLE HABILETE 6 ENDURANCE 6

Si vous les tuez tous les deux, rendez-vous au [16](#).

169

«Oh, très bien alors,» murmurez-vous. Vous prenez une longueur de ficelle d'une étagère poussiéreuse pour en faire une boucle autour du cou de la bouteille de Sussurus puis vous la nouez autour de votre ceinture. Ceci est une manipulation assez difficile à faire avec une seule main, mais vous réussissez malgré les jurons et quolibets du Ganjee irritable. C'est avec ce nouveau compagnon improbable que vous ouvrez la porte pour révéler un ensemble de marches de pierre menant au rez-de-chaussée.

«Attendez!» commande Sussurus alors que vous êtes sur le point de marcher sur la première marche. Lucretia a enchanté ces escaliers avec un piège de feu. Ne posez vos pieds qu'une marche sur deux à partir de la deuxième.»

Reconnaissant de cet avertissement, vous progressez avec prudence dans les escaliers pour déboucher dans une petite cuisine délabrée remplie de pots et de casseroles incrustés de poussière. Il y a une porte dans le mur du fond. Vous êtes sur le point de vous diriger dans cette direction quand vous entendez une porte se fermer et quelques instants plus tard Fang-Zen apparaît dans l'embrasure.

«Comment vous êtes vous libéré?», demande-t-il en prenant une arbalète de derrière son dos et en la chargeant tranquillement. «Peu importe. Vous n'irez pas plus loin. »Allez-vous vous ruer sur le mercenaire Khulien (rendez-vous au [107](#)), ou allez-vous fuir vers le sous-sol dans l'espoir de l'attaquer sur

un terrain plus favorable (rendez-vous au [8](#))?

170

Vous êtes jeté dans une cellule humide en pierre infestée de rats et vous n'avez pour tout repas qu'un bol de gruau. Vous êtes dépouillé de votre sac à dos et de votre or, et le geôlier dont le visage est barré par une cicatrice vous enlève aussi Sussurus en l'étudiant avec curiosité.

Les heures que vous passez dans cette prison fétide semblent des jours. Enfin, vous entendez le bruit d'une clé dans une serrure et la porte de votre prison s'ouvre.

«Le Magistrat va étudier votre cas maintenant », gronde le geôlier.

Deux gardes vêtus de cottes de mailles vous mènent à une petite salle de tribunal. Un magistrat au visage sévère vous scrute avec des yeux de fouine tandis qu'un huissier indifférent se gratte le menton mal rasé. Vous êtes bousculé vers la barre par les deux gardes qui se postent de chaque côté de vous.

«Savez-vous pourquoi vous vous tenez devant cette cour?» Demande le magistrat.

Avant que vous ne puissiez répondre, la porte s'ouvre brusquement et Tynar, un vieil ami aventurier fait irruption dans la salle. Vous aviez tout à fait oublié que le prêtre-guerrier avait choisi de passer sa retraite à Zengis. «Arrêtez cette mascarade!» clame-t-il. «Cette personne n'est pas un criminel, mais un héros! Sans lui, la vallée des Saules aurait été conquise par les armées de Balthus le Terrible. Quelles que soient les accusations dont il fait l'objet, je vous assure qu'il n'y avait aucune malice dans ses actions ».

Le juge fusille Tynar du regard pendant quelques instants en silence. «Votre témoignage ne peut pas être rejeté,» dit-il enfin, «surtout venant d'un si respectable citoyen. Mais la justice doit être rendue. »Il se tourne vers vous de nouveau.

«Savez-vous pourquoi vous vous tenez devant cette cour?» Répète-t-il.

Eh bien, pourquoi êtes vous là en effet? Vous commencez avec un point. Pour chacune des actions ci-dessous que vous avez commises, augmentez ce score en conséquence:

Combattre des gardes de la ville: 2 points

Tuer un garde de la ville: 2 points

Pour chaque mendiant tué: 1 point

Une fois que vous connaissez votre score total, lancez un dé. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à ce total, rendez-vous au [29](#). Si vous obtenez plus que ce total, rendez-vous au [225](#).



170 *Un magistrat au visage sévère vous scrute avec des yeux de fouine.*

171

Vous vous précipitez dans la pièce précédente en jetant un œil derrière vous pour voir que la forme fantomatique de Balthus vous poursuit. Vous vous dirigez sous l'arche et descendez le passage à une vitesse vertigineuse. La poursuite du Terrible est silencieuse, ses pas ne faisant aucun bruit et aucun souffle ne sortant de ses poumons mais vous savez qu'il est juste sur vos talons. Vous débouchez sur un grand puits de pierre, dans votre empressement vous vous engagez sur l'escalier qui serpente le long de ses parois et vous êtes sur le point de basculer dans le vide! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [222](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [140](#).

172

Le greffier empoche joyeusement votre or (vous doutez que les coffres de la ville en verront la couleur!) avant de vous remettre la bouteille.

«Enfin,» dit Sussurus. «Vous n'avez aucune idée de combien ce lieu est ennuyeux. Ils ne parlent que de grands livres, de comptes et de législation. Si ceci est ce que vous appelez la civilisation, vous pouvez la garder!»

Pas si sûr que ça d'être heureux de retrouver le Ganjee de mauvaise humeur, vous remerciez Tynar pour son aide. Il vous souhaite bonne chance dans votre quête avant de rentrer, vous laissant vous rendre au marché. Rendez-vous au [39](#).

173

La sorcière vous regarde, son air de défiance s'évanouissant en même temps que sa vie la quitte. Si vous avez un Collier d'Or, rendez-vous au [57](#). Sinon, rendez-vous au [33](#)

174

La ruelle est assez large, mais est bondée de gens s'activant ici et là, beaucoup d'entre eux transportant de grands sacs ou poussant des charrettes. Vous pouvez entendre les battements de pieds des mendiants qui vous poursuivent quand la ruelle se termine brusquement par un mur couvert de graffitis. Allez-vous essayer de sauter par-dessus le mur (rendez-vous au [70](#)), ou pensez-vous plutôt faire volte-face pour affronter les trois mendiants (rendez-vous au [125](#))?

175

La brume prend la forme d'un homme en robe, bien bâti avec un long menton et une barbe encore plus longue. Sa robe est couverte de symboles maléfiques de sorcellerie et il vous adresse un sourire tout à fait malsain. «Bien bien. Mon vengeur! Je n'aurais jamais pensé vous voir en chair et en os ou bien pour ainsi dire.»

«Qui êtes-vous?»

Le spectre glousse. «Pardonnez-moi, j'oublie parfois que ma réputation n'est plus ce qu'elle était autrefois avant que mes élèves ne causent ma perte. Pourtant, je crois que votre compagnon connaît mon nom.»

«En effet,» dit Sussurus. «Volgera Malstrom.»

«Volgera Malstrom!» fanfaronne le mage fantomatique. «Champion de l'Obscurité! Porteur de malheurs! Maître de la Malveillance! Ah, c'était le bon vieux temps. Jusqu'à ce que le Terrible et Marr complotent contre moi et viennent tout gâcher ».

«C'est donc Balthus le Terrible qui vous a tué?»

«Oui. Ce fils de Troll a attendu que je sois occupé à dissiper un sort de Brouillard de la Mort jeté par Marr avant de déchaîner un sort de Pluie de Couteaux sur moi. La raison pour laquelle la clé a considéré que Balthus était digne de contrôler le Juggernaut après une tactique aussi lâche est un mystère pour moi. Mais je me console en sachant que vous l'avez tué seulement quelques années après. L'insensé a toujours pensé qu'il savait tout ce qu'il fallait savoir sur la sorcellerie. Pah! Il ne fut pas le quart du mage que j'étais.»

«Mais maintenant, sa veuve envisage de libérer le Juggernaut sur Allansia,» lui révélez-vous. «Vous devez m'aider à l'arrêter!»

«Personnellement, je n'ai que faire de savoir si Allansia prospère ou brûle, mais je préfère ne pas voir Lucretia en prendre le contrôle. Je la connaissais avant qu'elle ne mette ses griffes sur le Terrible, vous savez. Elle était médiocre à l'époque et ça n'a pas changé. Elle avait un bon tour de passe-passe cependant; elle pouvait envoyer des jets de flamme de ces beaux yeux verts. Impressionnant, bien sûr, mais tout mage de valeur sait comment se protéger contre un tel tour de salon».

«Je ne pense pas que celui-ci ait jamais su comment s'en protéger, même quand il avait encore ses deux mains,» dit Sussurus. «Vous allez devoir lui montrer comment faire.»

Volgera soupire. «Oh très bien. Avez-vous une amulette quelle qu'elle soit?»

Si vous avez l'un des objets suivants: un Médaillon Elfique, un Talisman de Soleil, ou un Talisman Noir, rendez-vous au [151](#). Si vous n'avez aucun de ceux-ci, il n'y a rien que Malstrom puisse faire. «Ne craignez rien,» dit-il alors que vous vous préparez à partir. «Le tueur de Balthus le Terrible n'a rien à redouter des talents limités de Lucretia.»

Pas tout à fait rassuré par ces mots, vous revenez à la chambre précédente et prenez l'arche opposée. Rendez-vous au [130](#).

176

Vous entendez un sinistre grondement provenant de la pile de blocs qui couvre le corps au moment où vous essayez de le bouger. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [162](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [117](#).

177

Les spectateurs crient lorsque vous envoyez le second garde voler en arrière, mort avant même qu'il ne touche le sol. En hâte, vous fouillez leurs corps.

«Par les Dieux. Je ne savais pas que vous aviez ça en vous », dit Sussurus d'un air approbateur.

«Taisez-vous!»

Vous trouvez quatre pièces d'or sur les corps des gardiens. Vous pouvez également prendre une de leurs épées si vous le souhaitez. Vous relevez la tête pour voir que la rue animée est maintenant déserte, la foule effrayée s'étant dispersée. Il pourrait être risqué de rester en ville. Si vous souhaitez fuir la ville, rendez-vous au [187](#). Si vous préférez vous diriger vers la place du marché pour dépenser vos gains mal acquis. Rendez-vous au [39](#).

178

Vous ouvrez le couvercle - et sautez en arrière de douleur car une vipère jaillit et vous mord la main. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La boîte vous échappe et la vipère s'éloigne en ondulant. Un morceau de papier voltige de la boîte, mais vous n'y prêtez aucune attention pour le moment car votre main vous lance et la douleur est la plus intense que vous avez jamais ressentie. Si vous possédez une potion d'anti-venin, rendez-vous au [80](#). Sinon, rendez-vous au [232](#).

179

Vous luttez contre les vagues de nausées qui vous assaillent et vous essayez de prendre de l'ampleur à chaque coup en donnant une impulsion à votre corps d'avant en arrière.

Vous volez de plus en plus haut, les mendiants n'ont même plus besoin d'utiliser leurs bâtons pour vous propulser. Alors que vous passez au dessus de la scène, vous saisissez la bouteille de Sussurus posée sur la table. Le roi mendiant bondit sur ses pieds en s'écriant . «Il a pris le Grand Esprit!»

«En effet,» dit Sussurus tandis que vous continuez à vous balancer follement. «Et comme punition je place un sort de mort sur vous tous! Thj sijsicpm plftfegj bbfrjsh!»

Les mendiants crient à ces paroles mystérieuses et affluent vers les portes du théâtre, même leur roi s'enfuit avec eux laissant son sceptre terni sur la scène. Tynar est libéré dans la panique, et une fois que vous avez fini d'osciller, il vous aide à redescendre et délie vos pieds. «Bien joué,» dit-il.

«Épargnez-nous vos flagorneries et éloignons-nous,» dit Sussurus. «On ne sait pas quand ces mendiants vont revenir.»

Vous vous sentez un peu étourdi mais vous suivez Tynar par une petite porte à l'arrière du théâtre. Rendez-vous au [194](#).

180

Vous tâtonnez le long du tunnel et vos pieds glissent en permanence sur la roche couverte de boue. Vous faites une pause pour reprendre votre souffle et vous entendez un bruit de raclement certainement produit par une grosse bête se précipitant vers vous de l'obscurité. Le Basilic arrive! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [74](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [2](#).

181

Le champion garde la tête baissée pendant quelques instants, puis la lève lentement pour vous regarder de ses yeux bruns incertains. Vous laissez votre épée tomber au sol et lui offrez un coup de main pour le relever. Le champion accepte votre miséricorde et se lève. Vous lui soulevez le bras et laissez sortir un cri

de ralliement. Les nomades se regardent les uns les autres puis applaudissent et le chef se gratte le menton d'une main calleuse, les yeux fixés sur vous. Puis il rit si bruyamment que la terre semble trembler. «Vous les étrangers et vos coutumes bizarres,» dit-il. «Vous ne trouverez aucun respect dans tout le désert de ces attitudes de femme. Pourtant, vous êtes le vainqueur et vous pouvez donc aller en paix. »Il se tourne vers son fils. «Et toi tu passeras le reste de tes jours non plus comme le fils d'un chef, mais en tant que soignant pour les enfants. Hors de ma vue.»

L'ancien champion s'éloigne furtivement, vos armes (le cas échéant) vous sont rendues et les nomades s'écartent pour vous laisser passer. Ne voulant pas abuser du peu d'hospitalité qu'ils vous ont montré, vous vous enfoncez de nouveau dans le désert. Rendez-vous au [35](#).

182

Vous vous arrêtez pour ramasser un petit morceau de roche aiguisée et vous nagez vers la princesse, dont les yeux bulbeux vous regardent curieusement.

«Bonjour,» dites-vous.

«Bonjour, l'homme-chose,» dit-elle. «Je n'ai jamais vu un seul membre comme vous de votre espèce auparavant. Les autres ont été lâches et faibles. Vous, vous êtes différent.»

Vous vous rapprochez. «Je veux vous montrer quelque chose,» dites-vous.

La femelle Homme-Poisson cligne de ses paupières écailleuses. «Ah oui?»

Vous placez un bras sur ses épaules, agissant comme si vous étiez sur le point de lui montrer quelque chose et d'un coup vous placez la pierre dentelée pressée contre sa gorge.

«Désolé pour ça, mais je ne peux tout simplement pas passer le reste de ma vie ici. Ramenez-moi à la surface et je ne vous ferai aucun mal.»

La princesse ouvre la bouche en grand, terrifiée. Soudain, un cri d'alarme vient de plus bas.

«Princesse Piscia! L'homme-chose l'a capturé!»

Vous maudissez votre sort et tirez la princesse stupéfaite au loin en espérant atteindre la paroi de la bulle. Cependant avant que vous ne puissiez l'atteindre, un groupe d'Hommes-Poissons brandissant des tridents vous bloque le chemin.

«Vous avez été assez loin, l'homme-chose. Rendez-nous la princesse saine et sauve et nous vous laisserons retourner à la surface. »Les Hommes-Poissons se regardent les uns les autres après cette déclaration et resserrent leurs doigts palmés autour de leurs armes.

Allez-vous remettre la princesse (rendez-vous au [228](#)), ou allez-vous l'entraîner plus loin et lui demander de nouveau qu'elle vous amène à la surface (rendez-vous au [127](#))?

183

Vous sortez de votre cachette et une rafale de flèches jaillit autour de vous. Les poumons endoloris, vous sautez par-dessus les débris et les nids de poule des rues pavées vers la place de la ville que vous pouvez apercevoir au loin. Mais les archers sont nombreux et il pleut des flèches de toutes les directions. Lancez deux dés à quatre reprises. Si vous obtenez un double, une flèche vous transperce une jambe. Vous perdez

4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE. Si vous obtenez plusieurs doubles, une flèche se fiche dans votre gorge vous tuant instantanément.

Si vous survivez, vous atteignez la place et sur la droite de celle-ci se trouve un grand dolmen composé de trois blocs massifs de pierre bleue. Une brume orange scintille dans l'arc formé par ces pierres. Vous avez atteint le téléporteur. Rendez-vous au [51](#).

184

Vous avalez la potion tout comme le pied du Juggernaut vient s'écraser à seulement quelques centimètres de vous. Vous bondissez, la magie de la potion vous amenant sans effort jusqu'au genou plié de l'automate. Rendez-vous au [211](#).

185

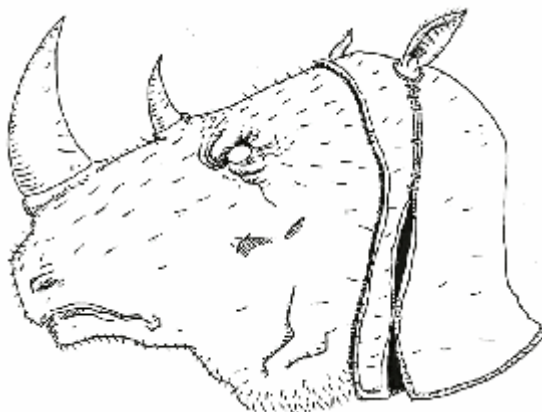
Vous faites une fouille rapide du corps du Centaure. Sa lance semble être une belle arme, sa hampe étant sculptée de motifs complexes et sa pointe est aiguisée mais malheureusement, c'est de loin une arme trop lourde à utiliser avec une seule main. Il possède cependant attaché autour de son cou un Cor de Chasse en bronze présentant un symbole de tornade. Vous pouvez prendre celui-ci si vous le souhaitez. Si vous avez tué la Félinaure, vous pouvez prendre son long poignard si vous avez besoin d'une arme. Il vous permettra de combattre sans pénalité à votre *Force d'Attaque*. Ayant récupéré tout ce que vous pouviez de cette scène de bataille, vous vous dirigez à travers les arbres vers le sud-est en vous enfonçant dans les profondeurs de l'ancienne Forêt des Démons. Rendez-vous au [99](#).

186

Vous ayant repéré, les cavaliers se pressent dans votre direction, des épées courbes à la main. Avec appréhension, vous les regardez vous encercler et les chameaux semblent vous considérer avec autant de méfiance que leurs cavaliers. L'un d'eux portant un turban violet agite son épée devant les autres. «Emparez-vous de lui,» commande-t-il.

Vous n'avez aucune chance de vous en sortir en combattant contre un tel nombre et après vous avoir désarmé ils vous ligotent avec des cordes épaisses. Un cavalier costaud vous jette sur sa selle. Le groupe se met en route et vous vous sentez rapidement très nauséux tandis que votre tête et vos jambes se balancent de chaque côté du chameau.

«Maintenant, vous savez ce que je ressens balancé dans cette bouteille toute la journée,» rit Sussurus. Vous ne parvenez pas à voir l'humour de cette situation. Rendez-vous au [26](#).



une couronne de corail est assis sur un trône de coquillages. «Bienvenue humain,» dit-il. «Nous sommes toujours heureux d'accueillir des représentants de votre espèce parmi nous.»

«Je vous remercie pour votre hospitalité,» répondez-vous. «Mais je crains de ne pouvoir rester. J'ai une importante mission à accomplir à la surface.»

Le roi s'esclaffe en laissant échapper des bulles de sa bouche. «Vous ne pouvez pas partir, vous êtes notre invité d'honneur! Vous devez rester et nous divertir. Vous verrez que la vie peut être beaucoup mieux sous l'eau. Et de toute façon,» ajoute-t-il avec un large sourire, «vous vous rendrez compte qu'il vous sera tout à fait impossible de retourner à la surface sans notre aide ».

Les Hommes-Poissons applaudissent à cette déclaration pendant que vous les regardez atterré. Si Sussurus est avec vous, rendez-vous au [213](#). Sinon, rendez-vous au [226](#).

192

Le démon pousse un cri à vous glacer les os et se dissout devant vos yeux, ne laissant qu'un Orbe Noir gisant sur le sol de pierre. Vous vous penchez pour le ramasser et celui-ci est chaud et étonnamment lourd. Vous pouvez le mettre dans votre sac à dos ou le laisser ici. Il n'y a rien d'autre d'intéressant dans la salle et vous vous dirigez vers la chambre précédente. Rendez-vous au [153](#).

193

Malgré votre empressement, vous vous souvenez de l'avertissement de Sussurus sur le piège de feu et vous faites attention aux marches sur lesquelles vous posez vos pieds en descendant.

«Il n'y a nulle part où vous cacher en bas, imbécile!» Rit Fang-Zen au moment où vous atteignez le bas de l'escalier. Vous vous retournez pour voir le mercenaire en haut de l'escalier qui vous regarde avec un sourire tout à fait malsain. Rendez-vous au [23](#).

194

De retour dans les rues, Tynar et vous vous éclipez rapidement dans une ruelle, désireux d'échapper à l'attention de mendiants qui rôderaient dans les parages. Une fois que vous avez couvert une distance suffisante, le prêtre se tourne vers vous et pose une main sur votre épaule. «Bonne chance mon ami. Je suis heureux d'avoir pu vous aider à récupérer l'esprit. J'espère seulement qu'il en valait la peine!»

«Que j'en vaille la peine ?!» hurle Sussurus. «Je vau tous les trésors de la terre, mortel! Alors que vous ne valez pas mieux que les déjections d'un âne boiteux.»

«Peu importe. Eh bien, bonne chance dans votre quête. Le sort d'Allansia dépend de vous ».

Sur ces paroles, le prêtre retourne à son domicile vous laissant libre de vous diriger vers le marché.

«Où avez-vous déniché un tel déchet?» Grogne Sussurus.

«Oh taisez-vous...»

Rendez-vous au [39](#).

195

La brume se solidifie et prend la forme d'un homme barbu avec un nez crochu vêtu de longues robes.
«Salutations à celui qui va priver ma petite-nièce de son droit de naissance. Je suis Arcturus.»

«Arcturus,» soufflez-vous tout en vous souvenant que Sussurus vous a dit qu'il était le dernier habitant de Vatos à posséder la clé.

«N'ayez pas peur,» dit-il. «Je ne veux pas voir Leesha ou quelqu'un d'autre prendre le contrôle du Juggernaut. Elle est pétillante, indolente et stupide, tout comme l'était sa grand-mère. Vatos a été menée trop longtemps par des prêtresses inefficaces; elle ne mérite plus son ancienne gloire. Mieux vaut la laisser continuer à sombrer dans la ruine et qu'on se souvienne de son passé glorieux plutôt que de son présent pathétique.»

«Pouvez-vous m'aider à empêcher le réveil du Juggernaut?»

«En effet je le peux. Il se cache dans les catacombes. Le chemin qui y mène est gardé. Je vais vous envoyer là-bas par une route plus sûre et plus rapide. »

L'esprit d'Arcturus claque de ses mains spectrales et vous êtes ébloui par un éclair aveuglant ...

Quand la lumière diminue, vous vous tenez debout dans un couloir de pierre avec de multiples embranchements menant dans l'obscurité. Le sol est recouvert d'une boue verte qui colle à vos bottes.
Rendez-vous au [108](#)

196

A vous deux, vous ne faites qu'une bouchée de la Félinaure qui s'effondre à terre en poussant un cri d'agonie.

«Mes remerciements, ami,» commence le Centaure. Puis il voit Sussurus accroché à votre ceinture et ses yeux se plissent. «Quelle sorte de créature est-ce donc?» demande-t-il.

«Pourquoi? Je suis un Ganjee,» répond Sussurus. «Un esprit implacable du mal mystérieux qui adore rendre le lait aigre et voler des bébés. Et vous êtes?»

Les yeux du Centaure se plissent de fureur. «Serviteurs du mal!» accuse-t-il. «Vous allez mourir!»

Vous jetez un regard noir à l'insupportable Ganjee et vous vous préparez à combattre le centaure enragé. Heureusement, il a été grièvement blessé dans sa lutte avec la Félinaure.

CENTAURE

HABILETE 9

ENDURANCE 5

Si vous l'emportez, rendez-vous au [185](#).

197

Le couloir se termine par une arche de pierre sous laquelle pend un rideau noir. Un crâne est sculpté dans le grand bloc de pierre au sommet de la voûte dont les orbites vides vous remplissent d'effroi.

«Je dois dire,» dit Sussurus, «celui qui a fait la décoration intérieure dans ce lieu savait certainement ce qu'il faisait. C'est de première classe.»

L'ignorant, vous poussez le rideau qui révèle une petite antichambre et une autre arche dans le mur du fond. Un Calacorm, un humanoïde à deux têtes de lézard pas connu pour son intelligence, est adossé à cette arche et ses deux têtes se chamaillent. Il saisit une masse dans sa main droite. «On dirait que nous avons de la compagnie,» marmonne une tête. L'autre se tourne vers vous.

Le Calacorm vous bloque le chemin en levant sa main libre pour vous faire signe de vous arrêter. «Vous ne pouvez pas passer, humain. Ordres de la grande prêtresse Leesha ».

«Oh, tu prends tes ordres de Leesha maintenant?» Dit l'autre tête. «Je croyais que nous servions Dame Lucretia.»

«Ouais, eh bien, Sa Seigneurie a dit que nous devrions obéir à la Grande Prêtresse jusqu'à ordre du contraire. Ergo, je vais obéir à la demande de Leesha de ne laisser passer personne.»

«Ergo? Depuis quand connais-tu des mots comme "ergo"?»

«Je l'ai lu,» dit triomphalement la tête gauche.

«Tu l'as lu? Par les dieux, si maman pouvait te voir maintenant.»

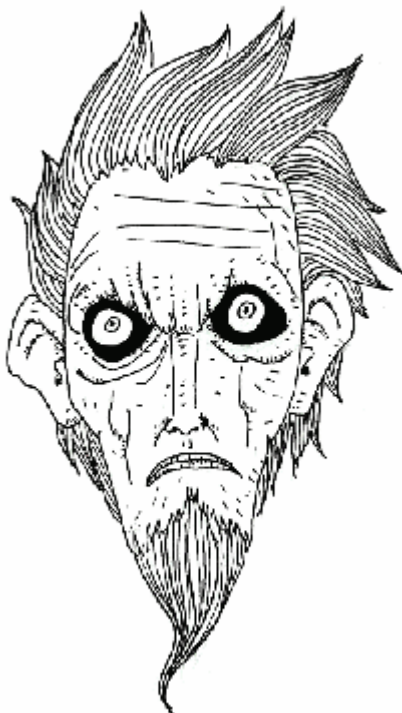
«Que veux-tu dire? Maman m'a toujours préféré ».

«Sa tête de gauche te préférait. Sa tête droite était plus avisée.»

«Euh, excusez-moi, messieurs,» les interrompez-vous. «Y a-t'il une chance pour que vous envisagiez de me laisser passer?»

«Non!» disent les têtes à l'unisson.

Peut-être pourriez-vous acheter la créature? Si vous les avez, vous pourriez offrir au Calacorm un Bracelet en Coquillages (rendez-vous au [30](#)) ou une Hache de Dévastation (rendez-vous au [165](#))? Si vous ne les avez pas, ou ne souhaitez pas les offrir au Calacorm, vous devez attaquer! Rendez-vous au [112](#).



L'épée en avant, vous vous campez sur votre position, prêt pour la charge inévitable de l'Homme-Rhinocéros. Vous êtes complètement pris au dépourvu quand vous sentez quelqu'un derrière vous qui presse un couteau contre votre gorge! «Désolé l'ami,» grogne l'homme moustachu, sa bouche près de votre oreille. «Pas exactement la plus honorable manière d'attraper sa proie, mais quand votre proie est un tigre comme vous, vous pouvez comprendre le recours à de telles tactiques.» Il regarde l'Homme-Rhinocéros «Brus. Si vous voulez bien vous donner la peine.»

Avec un sourire malsain, Brus l'Homme-Rhinocéros vous frappe le front de la hampe de sa hallebarde. Tout devient noir ...

... Des voix. Indistinctes. vos poignets et chevilles sont liés. On vous force à manger. L'obscurité ...

... Des voix. Féminines ...

«Vous êtes sûr que c'est lui?»

«Oui. Je n'oublierai jamais son visage. Pas après le malheur qu'il m'a apporté ».

«Et nous ne pouvons pas simplement le tuer?» Cette voix est plus rauque que l'autre et présente un accent inhabituel.

«Non, tu ne peux pas.» Cette voix est masculine; une sorte de baryton profond et bourdonnant. «La clé ne peut être transférée qu'en tuant son possesseur en combat honorable. Il en fut ainsi avec Balthus. Il en fut ainsi avec Malstrom. Et il en fut ainsi avec votre oncle.»

«Que suggérez-vous alors?» Demande la voix la plus douce. Vous ne pouvez vous empêcher de penser que vous l'avez entendue avant. Vous vous forcez à ouvrir un oeil mais vous ne pouvez voir que des formes floues.

«Coupez la main. Et gardez son propriétaire en vie à tout prix .» L'obscurité ...

La DOULEUR! On vous scie le poignet gauche. Vous criez; le premier bruit que vous faites depuis des jours. Puis des picotements, le soulagement, une sensation de fraîcheur sur le moignon sanglant où se trouvait autrefois votre main. L'obscurité ...

... Des voix.

«La clé est toujours intacte?» demande la voix rauque.

«Oui, elle est toujours dans la main. Le Juggernaut n'attend plus que nos ordres.»

«Alors, pourquoi rester ici plus longtemps? Nous devrions revenir à Vatos.»

«En Effet. Fang-Zen!»

«Oui, Maîtresse?»

«Vous et Brus garderez notre ami ici. Nous reviendrons de Vatos dans deux semaines, date à laquelle je vais être pleinement capable de vaincre cet imbécile et garder la clé pour moi. En attendant : gardez-le en vie ».

Des bruits de pas.

«Qu'allez vous faire de moi?» s'écrie le baryton.

Un ricanement. «Vous resterez ici. Dans votre bouteille. Comme pénitence pour l'avoir laissé passer la première fois ».

«Femme stupide! Vous ne pouvez pas me faire ça! Je suis immortel.»

«Un Immortel pris au piège dans une bouteille jusqu'à ce que je dise le contraire. Adieu ».

L'Obscurité ...

Plusieurs jours d'alimentation forcée. Des vomissements. Un traitement. Votre vision revient de temps en temps. Vous êtes enchaîné à un mur de pierre dans un sous-sol carré grossièrement meublé. Brus l'Homme-Rhinocéros est comme une statue, ne se déplaçant que pour s'occuper de vous, se nourrir ou pour répondre à l'appel de la nature. Le moustachu, Fang-Zen vous présumez, fait les cent pas avec impatience. Le plus étrange se trouve sur une table en bois, il s'agit d'une bouteille en verre bouchée contenant un visage blanc fantomatique: un Ganjee! Ce sont vos compagnons silencieux pendant votre épreuve; une épreuve qui vous a fait perdre 1 point de votre total de départ d'HABILETE et 3 points de votre score d'ENDURANCE actuel.

«Humain! Réveillez-vous!»

Vous ouvrez vos yeux et voyez la salle vide en dehors du Ganjee dans sa bouteille. «Oui, vous,» continue le Ganjee. «C'est le moment ou jamais de vous échapper. Le Khulien est parti dans les salles de jeux de la ville ne laissant que l'Homme-Rhinocéros débile pour veiller sur vous. Il est à l'extérieur au moment où nous parlons, en train de se soulager. Quand il reviendra, jouez le jeu et vous pourrez sortir d'ici.»

«Ma ... main, » vous plaignez-vous. «Ils ont pris ma main ...».

«Oui, oui, snif, snif, ils ont pris votre main. Je vais vous dire pourquoi dès que vous vous serez occupé de Brus. Il vient. HA HA HA!!» Le Ganjee éclate d'un rire tapageur lorsque l'Homme-Rhinocéros pousse la porte de la pièce. Vous le rejoignez dans un rire hystérique comme si vous veniez d'entendre une plaisanterie imaginaire.

«Qu'est-ce qu'il y a de si drôle?» Grogne Brus soupçonneux.

«C'est vous qui êtes amusant!» Répond le Ganjee entre deux éclats de rire. «Nous étions juste en train de dire comment, même d'une seule main, cet humain pourrait vous vaincre avec la plus grande facilité.»

«Ah oui?» Gronde Brus en vous lorgnant.

«Bien sûr. Mais nous ne pourrions jamais le savoir. Si vous le libérez, il vous vaincra en quelques secondes et s'évaderait dans les rues.»

«Umph. Je vais le rouer de coups et l'enchaîner de nouveau après ça. La maîtresse a juste dit que je devais le garder en vie. Elle n'a jamais dit que je ne pouvais pas lui donner une bonne raclée ».

«J'aimerais bien voir ça!» Le narguez-vous tandis que vous sentez la force revenir dans vos membres à la perspective d'être libéré.

En grognant, l'Homme-Rhinocéros se tourne vers une poignée encastrée dans le mur pour desserrer vos chaînes. Vous avancez en tremblant mais vous n'avez que peu de temps pour retrouver votre équilibre cependant car Brus vous charge avec sa hallebarde. Comme vous êtes désarmé vous devez soustraire 1 de votre *Force d'Attaque* dans cette bataille et toutes les autres jusqu'à ce que vous trouviez une arme.

BRUS

HABILETE 6

ENDURANCE 6

Si vous l'emportez, rendez-vous au [96](#).

199

« Par l'enfer qu'est-ce-que c'est ?!» vous exclamez-vous en pointant quelque chose derrière les mendiants. Tous les trois se retournent et vous vous éloignez d'eux en courant le long de la rue pavée et en esquivant les passants amusés.

«Rattrapez-le, les gars!» hurle un mendiant et vous savez que la chasse est ouverte. La voie rejoint une ruelle qui vous donne le choix d'aller à gauche (rendez-vous au [174](#)), ou à droite (rendez-vous au [98](#))?

200

Vous tousssez bruyamment. L'homme sursaute et s'assoit, les yeux écarquillés à la pensée d'être pris en train de faire la sieste sur le canapé de sa maîtresse. Il vous regarde, incertain. Si vous portez un Talisman Noir, Rendez-vous au [124](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

201

Bien que la princesse soit évidemment une bien meilleure nageuse que vous, sa terreur d'être prise la fait paniquer et vous réussissez à la rattraper juste avant que les Hommes-Poissons armés de tridents soient sur vous. Voyant que vous tenez de nouveau la jeune fille, ils reculent en vous regardant nerveusement. Vous appuyez la pierre tranchante contre sa gorge et lui dites que la prochaine fois qu'elle essaie quelque chose comme ça vous ne serez pas si miséricordieux. Elle commence alors à mieux vous obéir et elle nage avec vous vers la paroi de la bulle pendant que les soldats vous regardent avec horreur mais ne font aucun mouvement pour vous arrêter. Vous passez à travers la bulle et vous sentez le poids des eaux de la rivière mais avec la princesse serrée fermement contre vous, vous pouvez respirer normalement. Vous battez des jambes à l'unisson et vous atteignez bientôt la surface. Vous avalez des bouffées d'air avec gratitude, surpris de voir à quel point cela vous avait manqué pendant votre séjour aquatique. Vous laissez partir la princesse, qui s'éloigne en nageant avant de se tourner pour vous regarder timidement.

«Désolé pour ça,» dites-vous. «J'espère que vous pouvez me pardonner.»

Étonnamment, la jeune fille sourit. «Vous plaisantez? J'ai eu peur au début, mais vous avez été fidèle à votre parole et ne m'avez pas blessée. Et qui plus est, je vais en profiter! Papa ne me laisse jamais sortir de la bulle normalement. Je pense que je pourrais explorer le monde un petit peu avant de rentrer. »

Elle prend un Bracelet de Coquillages de son poignet et vous le jette. Vous le prenez et le placez sur votre propre bras. «Adieu, homme-chose,» dit-elle, puis elle plonge sous l'eau. Décidant qu'il était préférable de revenir sur la terre ferme au cas où les Hommes-Poissons viendraient vous chercher, vous grimpez sur la rive recouverte d'herbe et vous vous dirigez une fois de plus vers les Collines de la Pierre-de-Lune. Rendez-vous au [136](#).

202

Vous soufflez dans le Cor. Le son résonne et se transforme bientôt en un vent hurlant. Le vent augmente en intensité, et vous êtes obligé d'appuyer votre dos contre le mur de pierre pour ne pas être emporté. Les Wilies ne sont pas aussi chanceux. Leurs corps en forme de disque sont facilement happés par le vent et emportés vers le haut. Vous n'entendez qu'à peine leurs cris de douleur lorsqu'ils passent devant vous pour disparaître dans l'obscurité. Le vent s'estompe peu à peu et il n'y a plus de signe des Wilies. Satisfait de la façon dont vous avez résolu ce problème, vous vous dépêchez de descendre la rampe. Elle descend encore pendant plusieurs mètres jusqu'à ce que vous arriviez à un sol de pierre dont la surface est recouverte

d'une boue verdâtre. Rendez-vous au [108](#).

203

Vous n'avez aucun moyen de protéger votre visage et le sable assaille vos yeux, vos narines et votre bouche sans relâche alors que le vent atteint la force d'une tempête. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous écarterez de votre chemin en espérant échapper à la force du vent. Un peu plus à l'aise pour avancer vous pensez pouvoir reprendre la direction de Vatos une fois que le vent aura faiblit. Cependant alors que vous escaladez une dune, quelque chose agrippe votre jambe. Vous pouvez distinguer à travers le mælström tourbillonnant une créature semblable à un lézard avec une gueule béante bordée de dents déchiquetées, qui émerge du sable. Une paire de tentacules caoutchouteux partent de ses épaules squameuses et l'un d'eux est enroulé autour de votre jambe. La créature des sables pousse un cri aigu tandis qu'elle vous attire plus près de sa bouche caverneuse où une mort certaine vous attend.

PREMIER TENTACULE HABILETE 7 ENDURANCE 7

DEUXIÈME TENTACULE HABILETE 7 ENDURANCE 7

Combattez les tentacules chacun leur tour. Si l'un d'eux remporte deux assauts consécutifs, rendez-vous au [47](#). Si vous parvenez à couper les deux tentacules, la créature infirme pousse un cri de rage qui couvre le hurlement de la tempête et s'enfuit dans le sable. Vous vous dépêchez de partir de cet endroit. Peu de temps après, la tempête s'arrête complètement vous laissant libre de reprendre la direction de Vatos. Rendez-vous au [54](#).

204

Vous saisissez le bord du couvercle et le tirez en gonflant vos biceps et forçant sur vos tendons, mais vous n'êtes tout simplement pas assez fort pour le faire bouger, surtout avec un seul bras. Si vous possédez une Potion de Puissance, rendez-vous au [101](#). Sinon, il n'y a rien que vous puissiez faire pour ouvrir le sarcophage. Déçu, vous vous dirigez vers la chambre précédente. Rendez-vous au [153](#).

205

«J'aurais probablement dû vous le dire,» dit Sussurus comme une autre flèche vient siffler au-dessus de votre tête. «Daneth-El est sacrée pour les Elfes Sylvains et ils ont juré de tuer les intrus.»

«Oui, vous auriez certainement dû me le dire!» lui reprochez-vous pendant qu'une autre flèche rebondit sur le pilier. Il est clair que vous ne pouvez pas rester ici. C'est seulement une question de temps avant que les archers vous contournent et vous serez alors une cible facile. Voulez-vous lever les bras en l'air en signe de reddition en espérant que les Elfes prennent pitié de vous (rendez-vous au [31](#)), ou allez-vous bondir hors de votre cachette et courir du plus vite que vous le pouvez vers la place de la ville et la sécurité du téléporteur (rendez-vous au [183](#))?

206

A vous deux, vous venez facilement à bout du Centaure, la Félinaure enragée l'achevant avec un coup vicieux de sa lame dans sa gorge. La créature se tourne alors vers vous, ses boucles blondes suspendues au-dessus de grands yeux émeraude. Elle hoche la tête vers vous et puis vers le corps du centaure puis

plonge au milieu des arbres et court vers le nord. Allez-vous la suivre? Si oui, rendez-vous au [123](#). Si vous ne le préférez pas, rendez-vous au [185](#).

207

Le grand oiseau déploie ses larges ailes, ses serres en avant et il est beaucoup plus grand que vous ne l'aviez d'abord pensé. Avant que vous ne puissiez prendre une position défensive, il vous saisit dans ses griffes avant de reprendre de l'altitude. Vous vous retrouvez suspendu dangereusement au dessus des Collines de la Pierre-de-Lune, le battement des ailes de l'Aigle Géant vous résonnant dans les tympans. Si vous avez une épée ou une hache, vous pouvez essayer d'attaquer le ventre mou de la bête car il vous porte en avant. Si vous souhaitez essayer cela, rendez-vous au [88](#). Si vous ne le souhaitez pas, ou si vous n'avez pas l'arme nécessaire, rendez-vous au [60](#).

208

La bagarre a rassemblé bon nombre de spectateurs et il faut peu de temps avant qu'une patrouille de gardiens vienne faire irruption au sein de la foule. «Ça suffit,» clame le chef. «Vous êtes tous en état d'arrestation.»

Vous êtes saisi et entraîné par plusieurs gardiens. La foule de badauds se disperse, marmonnant sur la façon dont la garde gâche toujours le plaisir. Rendez-vous au [170](#).

209

«Oh, épargnez-nous vos fausses démonstrations de charité,» crache Sussurus. «Vous les faiseurs de bien êtes tous les mêmes. Vous vous détournez de votre chemin pour aider les autres de sorte que vous puissiez dormir la nuit avec un sourire béat d'auto-satisfaction sur le visage ».

«Je vous assure que ma préoccupation pour mon ami est authentique, Ganjee,» dit Tynar. «Mais je ne m'attends pas à ce qu'une créature aussi malveillante que vous comprenne un tel concept.» Le prêtre se tourne alors vers vous. «Êtes-vous sûr que vous souhaitez voyager avec cet être maléfique? C'est seulement une question de temps avant qu'il ne vous trahisse. Si vous me le laissez, je pourrais peut-être trouver un moyen de le bannir vers les plans infernaux qui l'ont vu naître.»

«Hmmp,» marmonne Sussurus.

C'est est une suggestion tentante. Allez-vous laisser l'exaspérant Ganjee à Tynar? Si oui, rendez-vous au [27](#). Si vous préférez le conserver, rendez-vous au [73](#).

210

Une enquête rapide auprès des passants confirme vos craintes; les mendiants ont volé Sussurus pendant que vous étiez étourdi. Vous retournez sur la voie dans l'espoir de les repérer, mais ils ont disparu dans le dédale de ruelles que comporte cette partie de la ville. Vous êtes sur le point de renoncer à tout espoir quand une idée vient à vous. Tynar, un prêtre-guerrier et un ancien compagnon d'aventure, avait choisi de passer sa retraite dans cette même ville. Vous l'aviez complètement oublié jusqu'à maintenant et vous auriez pu lui demander de l'aide plutôt que de mendier pendant des heures. Vous vous dirigez vers le Temple de Telak pour voir si quelqu'un peut vous y indiquer sa demeure actuelle. Effectivement, un

213

remarque le Ganjee. «Vous avez réussi à nous faire capturer par ces espèces de poissons juste parce que votre cœur de bon samaritain vous pousse à aider chaque forme de vie pathétique que vous rencontrez.»

Le roi des Hommes-Poissons semble intrigué par Sussurus et se gratte le menton avec ses doigts palmés. «Je n'ai jamais vu un esprit parler comme ça avant! Vous souhaitez l'échanger?»

«L'échanger contre quoi?» Dites-vous, incertain. Si vous êtes leur prisonnier, pourquoi ne vous prennent-ils pas simplement le Ganjee? Peut-être qu'ils vous considèrent plus comme un invité plutôt que comme un détenu récalcitrant.

«N'importe Quoi! Peut-être une escorte pour retourner à la surface de votre monde» les yeux du roi sont fixés sur vous; il est clair qu'il est tout à fait conscient de votre impuissance à vous en aller sans son aide.

«Ma charmante compagnie ne va-t-elle pas vous manquer?», Demandez-vous.

«Bien sûr. Mais votre esprit continuera de nous distraire en votre absence ».

«Vous ne pouvez pas me laisser avec ces crétiens consanguins!» Se lamente Sussurus. «Nous trouverons un moyen de nous échapper. Nous formons une équipe imbattable vous et moi!»

Le roi et ses sujets continuent de vous sourire. Allez-vous leur laisser Sussurus (rendez-vous au [83](#)), ou refuser l'offre du roi (rendez-vous au [4](#))?

214

Lucretia se tient avec ses bras minces croisés et arbore une expression dénuée de tout humour. «Vous plaisantez,» ricane-t-elle. «Vous pensez que vous pouvez me défier sans votre sorcellerie? Au moins une fois que je vous aurai détruit, je pourrai me passer de toute cette histoire absurde de main coupée. Mourrez!»

Ses yeux verts deviennent rouges et un jet de flammes en jaillit. Vous esquiviez rapidement sur le côté et l'endroit où vous vous teniez juste avant est envahi par les flammes.

Si vous possédez un Anneau de Résistance au Feu, rendez-vous au [63](#). Si vous avez une Amulette Enchantée, rendez-vous au [75](#). Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [150](#).

215

Une flèche tirée de derrière un mur croulant d'une église vous frôle l'oreillecorne et vous fait couler une goutte de sang. Vous vous jetez derrière un pilier tombé tandis que deux autres flèches sont tirées d'autres endroits dans les ruines et rebondissent sur les pierres. Rendez-vous au [205](#).

216

Sans un mot, l'elfe laisse partir sa flèche. Plusieurs autres viennent des ruines, touchant chacune leur but. Ressemblant plus à un porc-épic qu'un homme, vous tombez au sol, raide mort.

217

Vous vous jetez sur le côté et le jet de flammes passe au-dessus de vous. Lucretia pousse un juron tandis que vous vous mettez sur vos pieds et couvrez la distance entre vous avant qu'elle ne puisse tirer de nouveau. Rendez-vous au [163](#).

218

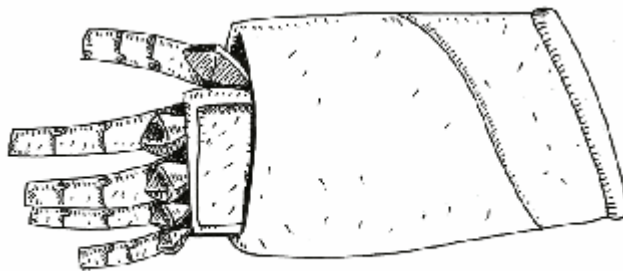
Vous sentez soudain une chaleur alarmante provenant de votre sac à dos. Vous le posez et en tirez l'Orbe. Il est tellement chaud qu'il vous fait presque mal au toucher. Sur une inspiration subite vous lancez l'Orbe dans la faille de l'armure du Juggernaut. Cela produit une petite explosion et les engrenages se dispersent. Le Juggernaut s'arrête immédiatement et la lumière dans ses yeux s'éteint. Vous entendez Sussurus vous maudire. Avec un sourire sinistre, vous escaladez le corps déchiqueté du Juggernaut vers lui. Rendez-vous au [92](#).

219

L'idée vous vient de sortir la Cor de Chasse de votre sac à dos et vous soufflez dedans ce qui provoque un puissant tourbillon d'air qui surprend le démon de fumée dans son attaque. Le vent devient plus violent et disperse la fumée partout dans la pièce jusqu'à ce qu'enfin la créature se dissipe dans un cri primordial lorsque les flammes des braseros s'éteignent. Quand le vent disparaît, il ne reste rien du démon hormis un Orbe Noir sur le sol de pierre. Vous le ramassez et vous trouvez qu'il est étonnamment lourd et chaud au toucher. Choisissez si vous souhaitez ou non le prendre avec vous avant de retourner à la pièce précédente (rendez-vous au [153](#)).

220

Heureusement, il reste encore un peu d'eau dans la gourde. Vous buvez avec modération, pleinement conscient que c'est tout ce qui fait la différence entre la vie et la mort pour vous. Rendez-vous au [231](#).



Le mendiant vous prend votre or sans même vous remercier puis tous les trois s'éloignent.

«Eh bien, ce fut une perte de temps», remarque Sussurus. «Alors, quelle est votre prochaine décision farfelue pour gagner de l'argent?»

Vous êtes sur le point de rétorquer quand une idée vous frappe. Un vieil ami aventurier, un prêtre-guerrier du nom de Tynar vit dans Zengis actuellement. Vous l'aviez complètement oublié jusqu'à maintenant. Il vous aidera sûrement surtout pour contribuer à combattre le mal. Vous vous dirigez vers le Temple de Telak pour voir si quelqu'un peut vous y indiquer sa demeure actuelle. Effectivement, un prêtre d'âge avancé est en mesure de vous dire où il vit. Vous suivez ses instructions qui vous mènent en cinq minutes aux quartiers riches de la ville, les masures du centre-ville sont remplacées par des maisons à deux étages bien aménagées. Vous finissez par frapper à la porte peinte en vert de votre vieil ami. Tynar ouvre la porte et un sourire éclaire son visage quand il vous voit. Votre ancien compagnon d'armes commence à avoir des marques du temps, de profonds sillons traversant son front, mais il a toujours les mêmes yeux bleus pétillants. «Qu'est-ce qui vous amène ici, mon ami?» demande-t-il. Puis il remarque votre main manquante et un regard d'inquiétude remplace sa bonhomie. «Je pense que vous feriez mieux de rentrer. On dirait que vous avez beaucoup de choses à me raconter.»

Rendez-vous au [84](#).

Vous agrippez le bord de la rampe avec votre main juste à temps et votre corps se balance dangereusement au-dessus de l'abîme. Vous levez les yeux pour voir Balthus qui rit triomphalement. «Adieu, paysan. Désolé de vous laisser ainsi ».

Il disparaît et vous pouvez entendre des voix grinçantes venant de plus bas : « On aurait dit le chef »

«Il est revenu pour nous punir de ne pas l'avoir protégé avant!»

«Courez!»

Indifférent aux soucis de ces créatures, vous tirez de toutes vos forces en faisant gonfler les veines de votre bon bras et vous réussissez finalement à balancer une jambe par-dessus le rebord de la rampe. Vous réussissez à vous hisser complètement et vous vous laissez rouler vers le mur en respirant lourdement. Une fois que vous vous êtes suffisamment remis de votre mésaventure qui vous a presque conduit à la mort, vous vous remettez sur vos pieds en suivant la rampe descendante qui serpente le long du bord du puits. Il n'y a aucun signe des êtres mystérieux que vous avez entendu parler et vous supposez qu'ils ont effectivement fui. Enfin, vous arrivez à un sol de pierre qui est recouvert d'une boue verte dégoûtante qui colle à vos bottes. Rendez-vous au [108](#).

Vous vous frayez un chemin à travers les mendiants en guenilles en ignorant leurs malédictions tandis que vous les poussez. «Cet esprit est ma propriété,» criez-vous au roi. «Je demande que vous me le remettiez.»

Le roi ricane et ses manières seigneuriales s'accommodent mal de sa condition modeste. «Saisissez ce lourdaud impudent!» commande-t-il.

Vous êtes attrapé par des dizaines de mains sales. Les mendiants attachent vos pieds à une corde suspendue au plafond. «Hissez-le! Hissez-le!» entonnent-ils. Un clochard souriant tire sur l'autre extrémité de la corde et vous êtes soulevé jusqu'à ce que vous soyez suspendu la tête en bas, les bras ballants. Vous voyez Tynar se précipiter à votre secours, mais d'autres mendiants le saisissent par les bras et se moquent de lui pendant qu'ils le retiennent. Vos tortionnaires attrapent de gros bâtons et commencent à vous battre vous envoyant valser d'avant en arrière. Vous commencez à vous sentir très, très mal. Lancez 4 dés. Si vous obtenez plus que votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [110](#). Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal, rendez-vous au [179](#).

224

Vous atteignez la porte de fer et l'ouvrez, vous entrez alors dans une petite pièce haute de plafond. La lumière déclinante du soleil filtre à travers de hautes fenêtres dans le mur du fond et vous frissonnez à cause de la baisse de la température. Une fosse circulaire se trouve au milieu de la salle. Curieux, vous marchez vers la fosse et regardez ce qui s'y trouve. Vous entendez alors un déclic suivi d'un bruit de grincement et vous voyez qu'un ascenseur circulaire monte vers le haut de la fosse pour s'arrêter devant vous dans un bruit sourd. Avec une certaine appréhension, vous montez dessus et il descend immédiatement dans l'obscurité. Après quelques secondes qui vous semblent être des heures, l'ascenseur atteint le fond et vous franchissez une arche de pierre pour pénétrer dans une salle caverneuse. Les murs de pierre s'étirent dans l'obscurité et des courants d'air glacés s'infiltrent de deux passages voûtés de chaque côté de la salle. Voulez-vous prendre le passage sur votre gauche (rendez-vous au [130](#)), ou sur votre droite (rendez-vous au [7](#))?

225

Après avoir entendu toutes les preuves contre vous, le magistrat tourne son regard vers vous et se racle la gorge.

«Bien que vous ayez agi en dehors de la loi,» commence-t-il, «en raison de vos bonnes actions passées, au fait que quelqu'un d'aussi respectable que Tynar se porte garant de vous; au vu des circonstances désespérées dans lesquelles vous avez été placé, la cour se doit d'être miséricordieuse. Votre punition prendra la forme de l'emprisonnement que vous avez déjà effectué et de la confiscation de tout l'argent en votre possession. La décision du tribunal est définitive.» Un coup de marteau sur son bureau sonne la fin de votre jugement. Vos deux gardes vous reconduisent à la prison où votre sac à dos et son contenu vous sont rendus. Cependant tout votre or est perdu tout comme Sussurus. Lorsque vous essayez de demander à votre geôlier de vous rendre le Ganjee, il se contente de rire.

«Nous ne pouvons pas laisser des condamnés comme vous en liberté avec des êtres magiques. Cet esprit est maintenant la propriété de la ville».

Quelque peu irrité, vous êtes escorté vers la sortie où on vous dit de déguerpir. Vous descendez les marches de pierre du tribunal vers Tynar, qui vous attend en bas. «Je ne pensais pas vous revoir dans de telles circonstances,» dit le prêtre. «Venez, rendons-nous à mon domicile. Je sens que vous avez beaucoup de choses à me raconter».

Il vous conduit à sa demeure dans un quartier riche de Zengis. Rendez-vous au [84](#)

226

Les Hommes-Poissons passent l'heure suivante à vous demander de les distraire et rient en produisant des

bulles tandis que vous faites maladroitement des acrobaties sous-marines pour leur amusement. La fille du roi est assise sur son trône et ses yeux globuleux s'élargissent de joie à la vue de votre humiliation. Finalement, ils commencent à se lasser de vous et un à un les sujets nagent au loin. Enfin, le roi se retire dans ses quartiers et les autres finissent par se disperser vous laissant libre de nager dans la ville aquatique comme vous il vous plaît.

La ville est merveilleuse, des trésors accumulés et recueillis au fond de la rivière servent de décorations dans toutes les habitations sphériques que vous observez. Le plus curieux de tous est un grand bâtiment présentant deux cheminées laissant échapper des courants de couleurs rouge et violette en se dispersant dans un arôme sucré. Des Hommes-Poissons sortent de la porte de ce bâtiment circulaire en serrant des flacons en verre de potions vertes et violettes. Certains boivent ces potions, d'autres s'en répandent sur leurs épaules avant de nager hors de la bulle. Vous vous demandez si ce bâtiment ne contiendrait pas une solution pour vous échapper de cet endroit et vous décidez d'aller voir de plus près. Comme vous faites votre chemin, vous apercevez une forme qui vous observe d'un coin sombre. Vous vous en rapprochez et vous reconnaissez les yeux globuleux de la princesse. Une pensée vous vient, si vous la preniez en otage, vous pourriez peut-être la forcer à vous ramener à la surface. Si vous voulez essayer, rendez-vous au [182](#). Sinon, vous vous dirigez vers l'étrange laboratoire. Rendez-vous au [22](#).

227

« Je suppose que je devrais vous indiquer la bonne direction pour aller à Vatos, » soupire Sussurus. « Bien que j'éprouve un grand plaisir à vous regarder vous démener et faiblir au soleil, il ne serait pas bon que vous finissiez en enveloppe desséchée, n'est-ce pas ? »

« Vous savez où elle se trouve ? »

« Bien sûr. Je sais tout ce qu'il y a à savoir sur Titan. »

« Alors, pourquoi ne pas l'avoir dit avant ? ! »

« Je crois que je viens de dire que j'aimais vous regarder souffrir sous le soleil. Qu'est-ce que vous ne comprenez pas là-dedans ? »

Le Ganjee vous dit alors quoi faire pour atteindre Vatos. L'horizon qu'il vous indique est aussi vide et monotone que n'importe quelle autre direction, mais vous n'êtes pas en mesure de mettre en doute sa parole. Vous vous dirigez donc dans cette direction en espérant que le plaisir qu'a Sussurus à vous tourmenter ne va pas finir par vous coûter la vie.

Une heure de marche plus tard, le vent commence à se lever et des grains de sable viennent vous piquer les yeux. Il semble qu'une tempête de sable se prépare. Si vous avez un manteau, rendez-vous au [10](#). Sinon, rendez-vous au [203](#).

228

« Très bien, » vous relâchez la princesse et la poussez vers les Hommes-Poissons. Une femelle vient à sa rencontre et l'entraîne en sécurité. Le soldat qui vous a ordonné de la libérer vous adresse un large sourire.

« Tuez-le. »

Les Hommes-Poissons sont bien meilleurs que vous pour combattre sous l'eau et vous êtes désespérément en infériorité numérique. La lutte ne dure pas longtemps.

Les yeux de Leesha s'élargissent à la vue de l'étrange épée. «Non», souffle-t-elle. «Une dent de Ver des Sables.»

Vous tirez l'épée de votre dos et elle recule, ses yeux craintifs se portant plusieurs fois vers le mur à sa gauche où une porte secrète est sans doute cachée. Déterminé à ne pas la laisser s'échapper si facilement, vous l'acculez dans un coin.

«Soyez maudit!» geint-elle. «Je vais vous montrer qu'une noble peut se battre sauvagement!» Elle lève sa faucille et essaie de vous atteindre au visage.

LEESHA

HABILETE 7

ENDURANCE 7

Si vous réduisez son ENDURANCE à 1 point , rendez-vous au [121](#).

230

Heureusement plus aucun garde ne fait son apparition, vous laissant libre de chaparder une potion. Vous vous souvenez d'avoir vu que les Hommes-Poissons à l'extérieur buvaient des potions vertes et violettes, vous décidez que celles-ci seraient les plus à même de vous aider à survivre en dehors de la bulle. Voulez-vous essayer une potion verte (rendez-vous au [164](#)), ou une potion violette (rendez-vous au [6](#))?

231

Juste au moment où vous sentez que vous n'allez pas pouvoir faire un pas de plus, vous apercevez une forme à travers la brume de chaleur constante. Vous avancez dans cette direction, la langue pendante comme un chien. Comme vous vous rapprochez, la forme devient plus distincte, prenant l'apparence d'une grande ville aux fortifications de pierre présentant des bâtiments à toit plat et des minarets pointus.

"Vatos!"

«Attendez, où allez-vous? », demande Sussurus alors que vous vous dirigez vers la porte d'entrée. «Les rues principales et les couloirs de Vatos grouillent de monstres. Il y a un passage secret qui mène dans le temple lui-même. »

Il vous dirige vers un monticule couvert de sable directement derrière la ville. Effectivement, il y a une porte en chêne menant au monticule. Vous essayez de tourner la poignée de cuivre, mais la porte est verrouillée. Un bon coup de botte permet de l'ouvrir cependant, et vous entrez dans une chambre agréablement fraîche. Des torches sont fixées sur les murs de pierre et éclairent un ensemble de marches menant vers le bas. Une fontaine de pierre est remplie d'eau et vous y buvez avidement jusqu'à ce que vous sentiez que vous pourriez éclater. Vous prenez un moment pour savourer de ne plus être soumis à la chaleur torride du désert et vous descendez ensuite les marches. Elles vous conduisent profondément jusqu'à ce que vous arriviez à un couloir de pierre. Ses murs sont décorés de hiéroglyphes dépeignant d'horribles tortures et des dieux et déesses obscènes. Ne tenant pas trop à les observer en détail, vous vous dépêchez le long du corridor. A mi-chemin, vous arrivez à une porte en fer à votre droite. Voulez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [11](#)), ou continuer le long du corridor (rendez-vous au [91](#))?

La douleur se propage à votre épaule, votre bras droit pend inutilement mais vous souffrez toujours malgré la paralysie. Vous tombez à genoux et le mal se répand maintenant à travers le reste de votre corps, votre bouche molle se met à saliver. Vous regardez la feuille de papier qui repose sur le sol et vos yeux inondés de larmes sont à peine capables de lire le message qui y est inscrit.

Ma chère Lucretia

J'espère que vous avez apprécié ce présent que je vous ai laissé. Maintenant, je suis sûre que la douleur est presque insupportable. Le venin de l'Aspic de Cobalt est le plus meurtrier de Titan. La paralysie qui se répand le long de votre bras gagnera bientôt votre corps tout entier. Votre cœur sera votre dernier organe atteint et puis, ma chère, vous ne serez plus. Je suis désolée que notre relation se finisse de cette façon mais la Grande Prêtresse de Vatos ne peut pas partager son droit d'aïnesse avec une parvenue comme vous. Ne vous inquiétez pas; vous avez laissé Allansia dans de bonnes mains.

Leesha, Grande Prêtresse de Vatos

Dans votre dernier souffle, vous maudissez l'intrigante prêtresse et l'ensemble des circonstances qui ont causé votre mort. Puis vous tombez sur le côté, la bouche grande ouverte et vos yeux fixant le vide.

233

Avec horreur vous secouez votre gourde – elle est vide! Accablé par le désespoir, vous la jetez au loin avec un soupir. Vous savez maintenant qu'à moins d'atteindre Vatos bientôt, vous mourrez presque certainement de soif. Après environ une demi-heure de marche pénible sous le soleil brûlant, votre gorge se serre et vos membres sont de plus en plus faibles. Peut-être avez-vous quelque chose que vous pourriez boire? Si vous avez une potion rouge et souhaitez la boire, rendez-vous au [64](#). Sinon, vous avez peut-être une potion bleue et souhaitez l'essayer, rendez-vous au [3](#). Si vous avez ni l'une ni l'autre, ou vous préférez ne pas les ingérer, il n'y a rien d'autre à faire que de grimacer et supporter ce calvaire. Rendez-vous au [21](#).

234

Vous voyagez pendant des heures, escaladant dune après dune sans rien d'autre que des cactus à regarder. Le soleil tape impitoyablement et même si vous essayez de résister, vous buvez une bonne quantité de votre eau tandis que vous avancez. Les sables se déplacent sans relâche sous vos pieds et vous progressez très lentement. Soudain, le sol semble bouger, le sable glisse vers le bas et un grand tertre fait son apparition. Tout à coup, un grand ver en sort, sa face aveugle se concentrant sur vous avec sa bouche cavernieuse remplie de dents acérées. C'est un Ver des Sables Géant! Si vous possédez un Cristal de Glace, rendez-vous au [52](#). Sinon, vous aurez à combattre le prédateur le plus redouté du Désert des Crânes.

VER DES SABLES GEANT HABILETE 10 ENDURANCE 20

Si vous réduisez l'ENDURANCE de la gigantesque créature à quatre points ou moins rendez-vous au [132](#).

235

Votre main explose dans une éruption de sang et d'os et une boule de lumière verte émerge de ses restes pour s'envoler au loin. Sussurus et vous la regardez passer.

«Eh bien, eh bien, » dit le Ganjee. «Il semble que la clé n'a nulle part où aller maintenant que son réceptacle a été détruit par son maître. Qui sait ce qui va lui arriver maintenant? » soupire-t-il. «Je suppose que c'est le prix à payer de mes plans pour asservir Allansia. Eh bien, vous autres mortels n'êtes pas dignes d'être gouvernés par un être tel que moi. Sinon, que puis-je ajouter? Cela a été amusant, humain. Si jamais vous passez dans les Plans Infernaux, venez donc me voir. »

Sur ces mots, votre compagnon de voyage flotte au loin, vous laissant debout sur la tête du Juggernaut avec les restes sanglants de votre main devant vous. Au moins Allansia sera à jamais à l'abri de la colère du Juggernaut maintenant que la clé est perdue. Et peut-être que si vous cherchez le Grand Enchanteur de Yore, il pourrait être en mesure de trouver un moyen pour que vous retrouviez vos talents magiques. Mais avant cela vous allez devoir résoudre un problème : comment diable allez-vous descendre d'ici ?!

