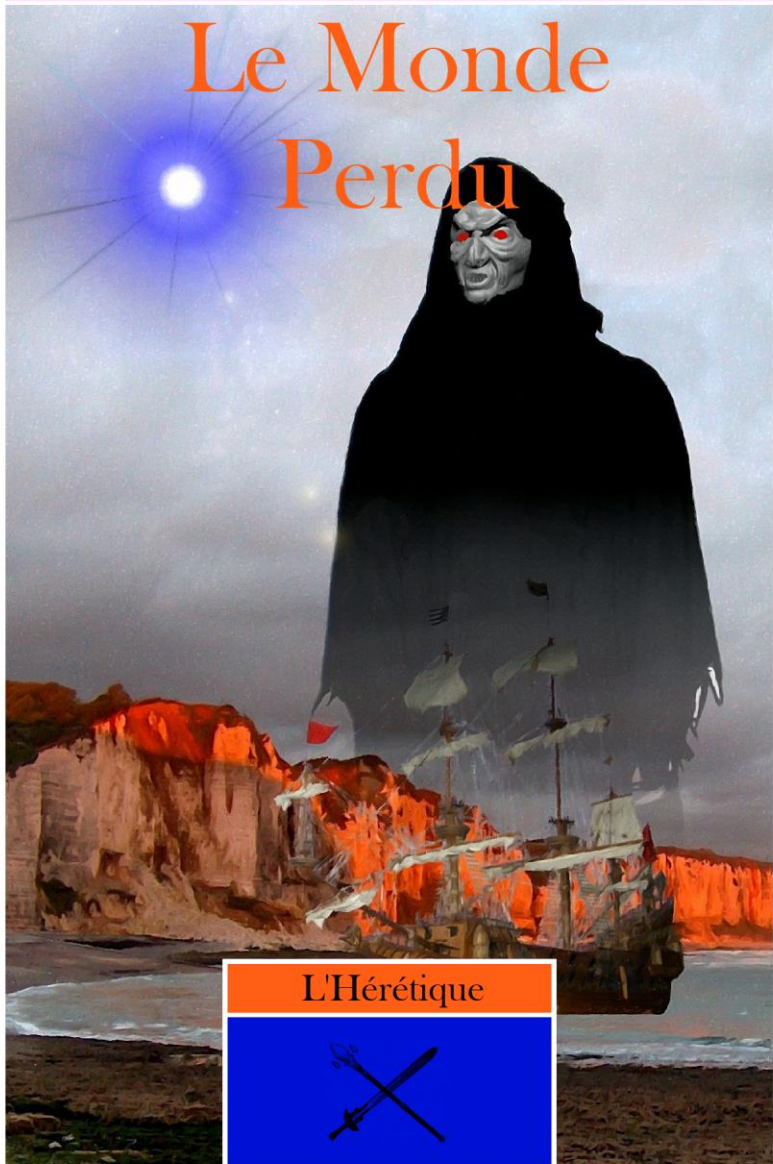


UN LIVRE DONT VOUS ETES LES HEROS

ALEXANDER ABATI

# Le Monde Perdu



L'Hérétique





libri **NOSTRI**

*En souvenir d'une aventure  
qui ne finit jamais*

Première édition en italien: septembre 2014

Première édition en français: avril 2018

© 2014, Alexander Abati pour le texte

© 2014, Alexander Abati pour l'illustration de couverture  
2014, Librogame's Land, [www.librogame.net](http://www.librogame.net)

Projet graphique: Alexander Abati

Couverture imprimable: Alexander Abati

Révision par Alessandro Viola et Adriano Ziffer

Traduction de l'italien: Alessandro Perna

Relecture en français: Roberto Lomartire

Merci à Dagonides pour ses conseils

Ce livre est destiné uniquement à un usage personnel, il en est interdit la  
vente ainsi que toute modification même partielle

Les images présentes sont des élaborations des photos disponibles sur  
Internet et donc supposées de domaine public. Les sujets ou auteurs qui  
s'opposent à leur utilisation sont invités à le signaler à l'adresse e-mail  
[a.abati@tin.it](mailto:a.abati@tin.it), afin de procéder à un retrait immédiat.

Il est spécifié que l'unique responsable est l'auteur du présent livre et que le  
staff de Librogame's Land est déchargé de toute responsabilité.

# LE MONDE PERDU

ALEXANDER ABATI

Illustrations de Alexander Abati



**librogame's LAND**

[www.librogame.net](http://www.librogame.net)

## L'HISTOIRE

### LE MONDE PERDU

Avec ce livre dont vous êtes le héros, vous entrez dans le monde fantastique de Ioscan où vos choix détermineront le sort d'un aventurier qui jouera un rôle clef dans l'histoire de cette planète et sera commémoré dans les siècles à venir.

Comme dans la plupart des livres dont vous êtes le héros, la chance aura un certain rôle, armez-vous de 2 dés de 6 et préparez-vous à lire la section des règles.

Si vous n'en avez pas à proximité, vous pouvez utiliser ceux imprimés dans les dernières pages du livre. Fermez les yeux et pointez un crayon sur la page autant de fois que le nombre de dés à lancer.

### LES REGLES

Les règles sont divisées en trois parties:

- Caractéristiques et choix du personnage
- Règles de combat
- Équipement

### CARACTERISTIQUES DU PERSONNAGE

Votre personnage se caractérise par cinq paramètres:

Esprit, Force, Agilité, Énergie et Autorité.

**Esprit:** indique votre talent pour la sorcellerie, votre connaissance des forces de la nature et votre capacité à résister aux pouvoirs magiques. Une valeur élevée dans cette caractéristique reflète une bonne connaissance des arts magiques pour les utiliser contre les ennemis et une plus grande protection contre les sorts offensifs de ces derniers, ainsi qu'une capacité à résister à la douleur et aux privations auxquelles vous ferez face pendant l'aventure.

**Force:** traduit votre aptitude dans la réussite d'épreuves physiques comme par exemple défoncer une porte. Une valeur élevée dans cette caractéristique offre également des avantages lors des combats.

**Agilité:** votre coordination, votre dextérité et en particulier la capacité d'échapper aux dangers.

**Énergie:** représente votre capacité à survivre, votre résistance aux blessures que vous recevez, votre aptitude à surmonter toutes les difficultés. Elle a une fonction très importante, car si elle atteint 0, votre personnage meurt et votre aventure se termine. Ce paramètre varie souvent tout au long de l'histoire, mais ne pourra jamais dépasser sa valeur initiale.

**Autorité:** reflète votre charisme, votre capacité à convaincre à la fois vos adversaires et vos compagnons de voyage. Elle a une fonction cruciale étant donné qu'une valeur élevée dans cette caractéristique vous permettra d'imposer votre propre volonté aux autres.

Notez que: Esprit, Force, Agilité et Autorité peuvent dépasser leur valeur initiale.

## CHOIX DU PERSONNAGE

Dans la série *l'Hérétique*, vous avez le choix entre six classes d'aventuriers. Chacune possède des pouvoirs spéciaux ou des sorts qui seront expliqués en détail pendant l'aventure. Les aventuriers que vous pouvez choisir sont les suivants:

### MAGICIEN

Vous êtes un expert des arts magiques, avec quelques rudiments d'alchimie. Vous avez une certaine difficulté lors de confrontations au corps à corps, mais ce défaut est compensé par vos compétences magiques car vous

pouvez lancer des sorts offensifs et défensifs.

### CARACTERISTIQUES

Esprit	12
Force	5
Agilité	9
Énergie	20
Autorité	11

### MOINE

Vous possédez une vaste culture qui vous permet d'exceller dans les disciplines scientifiques. Vous avez des difficultés pour les combats, mais vous vous débrouillez bien avec toutes les autres caractéristiques et vous pouvez entrer en contact avec le Dieu Ekerion, pour obtenir son aide en cas de besoin.

### CARACTERISTIQUES

Esprit	11
Force	6
Agilité	10
Énergie	20
Autorité	10

### VOLEUR

Votre entraînement vous permet de vous déplacer furtivement n'importe où. Votre agilité est votre meilleure arme lors des combats.

### CARACTERISTIQUES

Esprit	8
Force	8
Agilité	12
Énergie	20
Autorité	9



## LUTIN

Votre petite taille vous limite lors des combats, mais votre agilité vous permet d'éviter facilement les attaques physiques. Vous êtes en outre en mesure de lancer certains sorts.

### CARACTERISTIQUES

Esprit	10
Force	5
Agilité	11
Énergie	22
Autorité	10

## GUERRIER

Vous êtes une furie indomptable, et même les adversaires les plus terribles pâlisent devant vous, mais vous êtes complètement dépourvu de culture tandis que la magie vous est étrangère.

### CARACTERISTIQUES

Esprit	5
Force	12
Agilité	9
Énergie	22
Autorité	10

## DÉMON

Ce personnage est le plus mystérieux car il a un passé sombre, fait d'asservissement et de mort.

Vous êtes un vétéran de la Guerre des Races, évoqué par les Magiciens impériaux pour conquérir le monde connu, et à la fin de la guerre, vous avez mis votre épée au service du plus offrant.

Vous êtes en lutte constante pour affirmer votre côté positif sur celui obscur et vous pouvez lancer des sorts.

Votre force est exceptionnelle, mais l'environnement hostile dans lequel vous vous trouvez vous rend vulnérable aux attaques physiques.

### CARACTERISTIQUES

Esprit	9
Force	12
Agilité	8
Énergie	18
Autorité	9

### REGLES DE COMBAT

Pour simuler un combat, on utilise des dés à six faces. Au cours du récit, vos adversaires seront décrits comme suit:

Orque:            Combativité 8            Énergie 10

Comme vous pouvez le voir, vous avez chacun une valeur d'Énergie, qui si elle arrive à 0 décrètera la mort du combattant.

Si l'Énergie de votre adversaire atteint 0, vous pouvez continuer l'aventure, sinon, votre personnage meurt et vous devrez recommencer depuis le début.

Comme vous pouvez le constater, votre adversaire a une certaine valeur de **Combativité**. Vous êtes par contre doté de 3 valeurs qui peuvent remplir cette fonction: Esprit, Force et Agilité.

Sauf dans certaines circonstances où le texte vous donnera des indications précises, c'est à vous de décider quelle valeur utiliser dans chaque combat (évidemment, il est plus avantageux d'utiliser la valeur la plus élevée).

L'affrontement se déroule ainsi:

- 1) Lancez deux dés pour vous et ajoutez votre valeur de Combativité.
- 2) Lancez deux dés pour votre adversaire et ajoutez sa valeur de Combativité.
- 3) Comparez les deux scores. Celui qui obtient le meilleur score aura gagné cet assaut, et la quantité de dommages causée à l'adversaire (en points d'Énergie) sera précisément la différence entre les deux scores.

Exemple

Moine:	Combativité (Agilité)	10	Énergie	22
Orque:	Combativité	8	Énergie	10

- 1) Vous lancez les dés pour le Moine et vous obtenez un 2 et un 3. Donc 10 points de Combativité plus 5 points aux dés = 15.
- 2) Vous lancez les dés pour l'Orque et vous obtenez un 6 et un 4. Donc 8 points de Combativité plus 10 points aux dés = 18.
- 3) Comparez le score de 15 du Moine avec le 18 de l'Orque et vous obtiendrez que l'Orque inflige trois points d'Énergie de dégâts au Moine (18-15)
- 4) Cet assaut se termine et un nouveau recommence à partir du point 1, non sans avoir préalablement mis à jour la valeur d'Énergie de celui ayant subi le dégât (dans l'exemple, on considère que le Moine a perdu 3 points d'énergie).

## REGLES SUPPLEMENTAIRES LORS DES COMBATS

1) En combattant avec plusieurs adversaires, il sera indiqué dans le texte si vous devez les affronter simultanément ou l'un après l'autre. Dans ce dernier cas, après avoir supprimé le premier, vous pouvez procéder avec le suivant. Par contre, lors d'un combat simultané, à chaque tour vous devez lancer les dés pour vous et pour chacun des adversaires. Vous ne pouvez en blesser qu'un (décidez lequel vous voulez attaquer avant de lancer les dés), alors qu'ils pourront vous infliger des dégâts multiples.

2) Lorsque votre valeur d'Énergie passe en dessous de la moitié de sa valeur initiale (avant ou pendant un combat), lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur actuelle d'Esprit. Si le nombre obtenu est inférieur à 16, pour tout le reste du combat vous devez soustraire 1 point à votre Combativité, à cause de la faiblesse qui vous empêche d'être concentré et réactif pendant le combat.

À la fin du combat, cette pénalité disparaît. Si vous n'avez pas récupéré de l'Énergie avant le combat suivant, vous devrez lancer à nouveau les dés et tester votre Esprit.

3) Comme vous le verrez plus loin dans la section Equipement, chaque personnage a des armes pour faire face aux adversaires. Dans le cas de combats corps à corps, les armes suivantes peuvent être utilisées, certaines ayant un modificateur d'attaque, qui correspond à un bonus à ajouter à la Combativité et/ou aux dommages que vous infligez.

	<i>Bonus Combativité</i>	<i>Bonus Dommages</i>
<b>Bâton à deux mains</b>	0	+1
<b>Dague</b>	0	0
<b>Poignard</b>	0	0
<b>Epée</b>	+1	0
<b>Massue</b>	0	+1
<b>Grande épée*</b>	+1	+1

*\*En raison de la mauvaise maniabilité de la Grande Épée, vous subissez une pénalité d'un point d'agilité pendant la durée du combat.*

4) En plus des armes pour le corps à corps, vous pouvez également utiliser celles pour les attaques à distance, c'est-à-dire avant un combat. Lorsque vous décidez de vous en servir, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Agilité: Si vous obtenez plus de 15, vous aurez infligé 2 points de dommage à l'adversaire.

Les armes pour les attaques à distance sont les suivantes:

- **Poignard** (que vous ayez touché la cible, ou que votre adversaire ait réussi à esquiver, vous devez considérer l'arme perdue jusqu'à la fin du combat, et à moins d'être en possession d'une arme de réserve, vous devrez affronter l'ennemi à mains nues).
- **Arc** (ne peut être utilisé que si vous possédez au moins une flèche)

5) Si lors d'un combat vous n'avez pas d'armes de corps à corps et que votre Combativité est représentée par la Force ou l'Agilité, vous perdrez 2 points de Combativité jusqu'à ce que vous en ayez trouvée une autre.



## EQUIPEMENT

Les armes pour le corps à corps les plus répandues sur Ioscan sont les suivantes:

- Épée (Guerrier, Voleur)
- Grande Épée (Guerrier)
- Arc (Voleur, Lutin, Moine)
- Poignard (Démon, Lutin, Voleur, Moine, Magicien, Guerrier)
- Dague (Magicien, Moine, Démon)
- Massue (Guerrier, Démon, Moine, Voleur)
- Bâton à deux mains (Moine, Magicien)

Entre parenthèses sont indiqués les personnages capables d'utiliser ces armes: certaines classes ne possèdent pas la Force ou Agilité adéquate pour l'arme en question ou ne prévoient pas d'entraînement spécifique pour les utiliser. Une fonction particulière, comme indiqué plus haut, est réservée à l'Arc et au Poignard qui peuvent être utilisés comme armes de distance.

Maintenant vous pouvez choisir une des armes qui vous sont accessible. Si vous choisissez l'Arc, vous disposez aussi de 4 flèches qui seront placées dans votre carquois (vous pouvez en transporter un maximum de 10 et ne prennent pas de place dans votre besace).

Le nombre maximum d'armes qu'un personnage peut transporter est de 2 (y compris l'Arc), si vous en possédez déjà deux et que vous avez la possibilité d'en acquérir une autre (en l'achetant ou en la trouvant) et que vous voulez la garder, vous devez en abandonner une autre au choix.

Vous pouvez en outre transporter jusqu'à un maximum de 8 autres objets (par exemple des potions, talismans et clefs), que vous transporterez dans les poches de votre habit et dans une besace si petite qu'elle ne vous gênera pas lors de vos mouvements. Notez ces objets dans la section ÉQUIPEMENT de la feuille d'aventure. Vous commencez l'aventure avec une dose d'Herbe Médicinale (qui restaure votre Énergie à son niveau initial), une Torche et un Briquet d'Amadou, ainsi que d'autres éléments qui seront décrits dans la suite du récit.

Tous les objets que vous pouvez ajouter à votre équipement ont leur nom qui débute par une majuscule. Vous avez aussi une petite bourse que vous utilisez pour transporter les pièces d'or qui sont le moyen le plus répandu pour effectuer des transactions sur Ioscan.

Vous commencez l'aventure sans argent, mais vous aurez la possibilité de remplir votre bourse plusieurs fois pendant l'aventure.

# FEUILLE D'AVENTURE

NOM:

Classe:

## CARACTERISTIQUES

Esprit

Force

Agilité

Autorité

Energie

## CARACTERISTIQUES SPECIALES

## EQUIPEMENT

1

2

3

4

5

6

7

8

## ARMES

1

2

## BOURSE

## FLECHES

## NOTES



# REGISTRE DES COMBATS

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

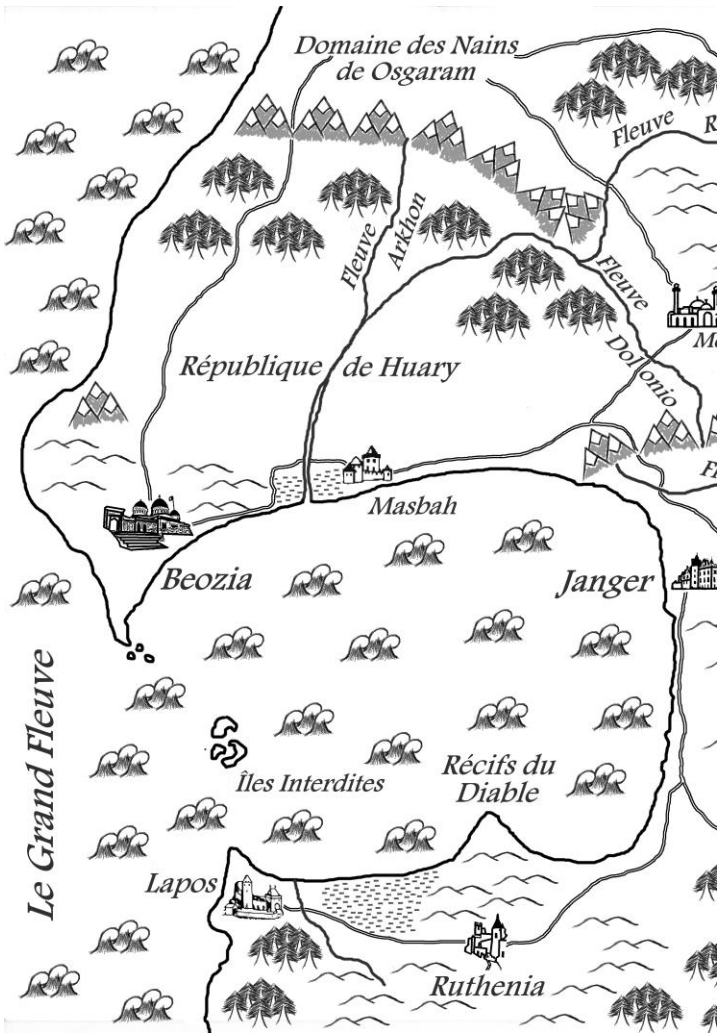
Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie

Paragraphe  
Combativité  
Energie



Domaine des Nains  
de Osgaram

Fleuve R

Fleuve  
Arkthon

Fleuve  
Dolonio

République de Huary

M

Masbah

Beozia

Janger

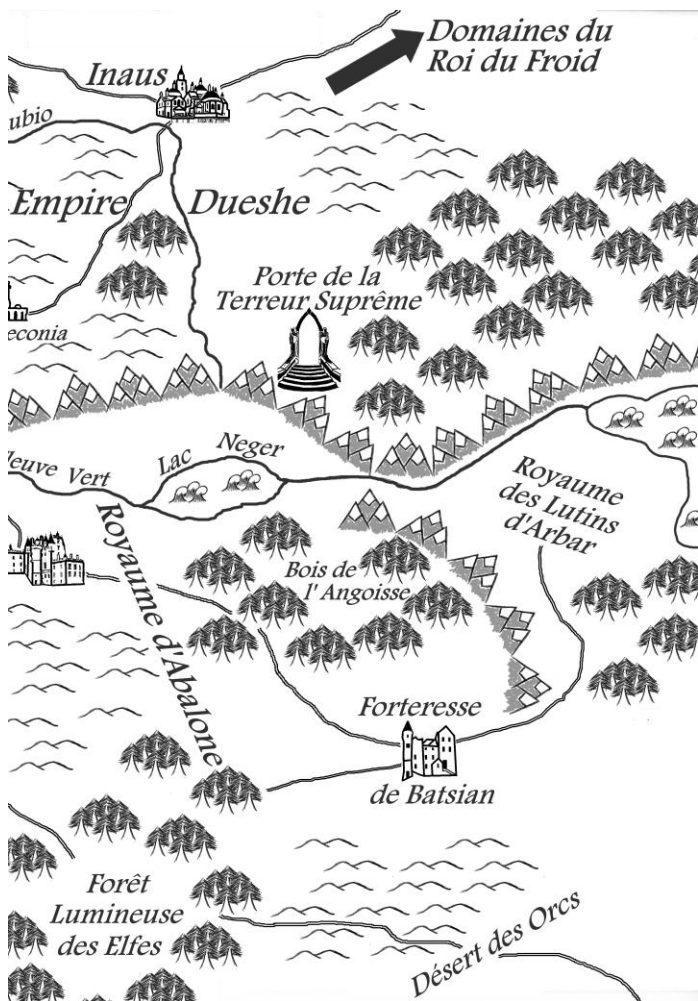
Le Grand Fleuve

Îles Interdites

Récifs du  
Diable

Lapos

Ruthenia



## LE MONDE PERDU

À l'aube des temps, quand Ioscan était encore une planète désertique, ses habitants étaient des êtres minuscules, qui auraient engendré ensuite toutes les autres créatures qui actuellement la peuplent.

Des redoutables et féroces reptiles Morsion naquirent les hommes-lézards, qui règnent sans partage dans les marais et les zones reculées des terres.

Des Avontos, créatures dotées d'ailes, dérivèrent les hommes-oiseaux, qui, des hauts pics des montagnes enneigées, planent dans le ciel et refusent obstinément tout contact avec les autres races.

Enfin, des Visticon, animaux à sang chaud, voraces et capables de coloniser chaque coin isolé de Ioscan, naquirent les actuels humanoïdes: hommes, elfes, nains et lutins.

Morsion, Visticon et Avontos se croisèrent entre eux au cours des siècles, engendrant à leur tour des créatures étranges telles que orques, hommes-poissons et dragons, qui selon le cas peuplent les terres, les eaux et les cieus de Ioscan. Ioscan n'a jamais connu la paix, et les légendes font mention de nombreuses guerres catastrophiques, au terme desquelles seulement les plus forts de chaque espèce réussirent à survivre, retranchés dans des forteresses difficilement accessibles par leurs ennemis naturels.

C'est ainsi que sont apparus les fondations des premiers États modernes. La forte compétition a aiguisé les talents de chaque membre de la communauté, amenant au développement de nouvelles connaissances tels que la magie, la science et les arts.

Pour ce motif, pendant de longs lustres, les États, isolés les uns des autres, ont uniquement maintenu un

contrôle direct sur le peu de territoires occupés, laissant libres de très vastes étendues, lieux de raids de brigands, animaux féroces et monstres effrayants.

Avec le temps, les communautés ont pris courage, et des groupes de téméraires ont commencé à explorer les landes alentours, établissant de nouveaux villages, et fédérant sous un seul drapeau les villes et les campagnes, pour aboutir aux États qui forment maintenant le monde connu.

L'appartenance à une religion fut un élément fondamental dans l'agrégation des communautés. Quatre religions monothéistes dominent la vie entière et l'organisation des gouvernements, en contrôlant parfois directement les seigneurs en place. Les quatre Hauts Prêtres de Rhodio, Barlesh, Ekerion et Aritno déchaînent de temps à autre des guerres entre eux pour consolider leur droit à représenter l'unique religion d'État. Mais dans les faits, chacun d'eux cherche à lier son propre pouvoir religieux à celui politique de l'État où il est présent.

Parmi ceux-ci, les plus importants sont: la République de Huary, riche territoire dont les points de forces sont son sens du commerce et sa stratégie diplomatique, le Royaume des Lutins d'Arbar, où se concentre la majorité de ces créatures magiques, le Royaume d'Abalone, doté de nombreuses ressources naturelles et souvent en guerre avec ses voisins, et enfin l'empire de Dueshe, fertile territoire au nord de Huary et Abalone, pourvu d'une puissante armée.

Avec autant de puissances et de factions rivales, la paix ne pouvait durer.

La recherche incessante de la suprématie sur ses propres voisins, caractéristique commune à chaque

forme de vie sur Ioscan, a conduit quelques sorciers fous à user de mesures extrêmes.

Aux ordres de l'empereur de Dueshe, homme sans scrupules, ils utilisèrent leurs arcanes secrets pour évoquer de terribles démons depuis les profondeurs infernales et en faire des armes de guerre.

S'ensuivit ainsi un long et sanglant conflit qui porta la planète au bord d'une destruction quasi-totale.

Quasiment toutes les races prirent part à la guerre: d'un côté l'Empire de Dueshe avec ses sorciers fous, Démons et Orques, et de l'autre les hommes libres de Huary et Abalone, ainsi que quelques sporadiques groupes de Lutins, Elfes et Nains mercenaires, tandis que les églises de Ioscan et les Magiciens restaient neutres, incapable de définir une position commune d'intervention.

Malgré la rivalité qui depuis toujours les séparaient, pour la première fois dans l'histoire de Huary et Abalone, les deux pays s'allièrent pour affronter un ennemi commun, l'enjeu étant leur propre survie.

Au fur et à mesure que les années passaient, l'Empire vit disparaître toute possibilité de victoire. Les plus forts d'entre les démons avaient périés, privant l'empereur de ses meilleures armes.

D'une certaine façon on arriva à une paix sans vainqueurs, tant étaient les dévastations dues à la Guerre des Races, comme l'histoire s'en souviendra.

Les hommes commencèrent à reconstruire la planète, et les démons, qui avaient perdu leur état de demi-dieux, devinrent semblables au commun des mortels et intégrèrent la société des humains.

L'Empereur fut obligé de démanteler son armée, condamnant à mort les sorciers fous afin de faire

disparaître leurs terribles secrets.

C'est dans cette période que votre aventure se déroule.

Après la crise engendrée par la guerre, les commerces ont refléuri et la société aussi a évolué rapidement.

Les quatre religions ont fait encore plus de prosélytes pendant les années noires de pauvreté et famine, la foi étant le seul salut pour les désespérés auxquels la dévastation avait tout enlevé.

La science et la magie ont atteint des niveaux très élevés et, grâce aux nouvelles découvertes scientifiques, on a réussi à comprendre qu'au-delà du Grand Fleuve il pourrait y avoir un Nouveau Monde, une terre encore inconnue.

Votre but est celui de le rejoindre, et de ramener des preuves de son existence dans la capitale du royaume d'Abalone, Janger!



# 1

Vous marchez péniblement le long des quais du port de Janger, alors que la tempête menace; déjà au loin on voit les premiers éclairs et on entend le tonnerre. Vous êtes entouré d'un groupe de marins ivres et de passants qui ne se soucient pas le moins du monde de vous. Un faible rayon de soleil filtrant de la brume indique qu'ils manquent encore deux heures au rendez-vous qui décidera de votre destin. Vous vous baladez dans les rues sales et étroites de la ville, où vous rencontrez constamment des enfants crasseux qui quémandent et que vous devez à chaque fois repousser avec une bourrade, jusqu'à ce que vous estimiez que l'heure du rendez-vous est arrivée. Vous vous dirigez à pas rapides vers le navire, *l'Andromède*, attendant patiemment les personnes que vous devez rencontrer. Mais vous, qui êtes-vous?

Si vous avez choisi d'interpréter un magicien, rendez-vous au **441**.

Si vous avez opté pour le Moine, rendez-vous au **189**.

Si vous préférez le Voleur, rendez-vous au **6**.

Si vous êtes un Lutin, rendez-vous au **460**.

Si un Guerrier, rendez-vous au **190**.

Et enfin si vous êtes un Démon, rendez-vous au **375**.





## 2

Ce chemin mène au sud, mais, après quelques minutes passées à traverser les dangereuses broussailles, un événement vous fait tout de suite regretter ce choix.

Vous venez de tomber dans un marais de sables mouvants!

Pour vous en sortir lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité.

Avec un total de 15 ou plus, vous réussissez à sortir des sables mouvants et à aider vos compagnons, retournez au paragraphe **31** pour y faire un autre choix, sinon votre aventure se termine ici.



## 3

Vous dégainez votre arme et lancez un cri de bataille: « Vous ne m'aurez jamais vivant! »

Vos cinq compagnons se mettent en position de défense et font face à votre assaut.

Malheureusement ils sont trop nombreux et, malgré votre habileté en bataille, vous n'avez aucune chance contre eux.

Ils ne vous laissent pas l'occasion de vous rendre et, suite à un coup bien centré, vous perdez connaissance pour ne plus jamais vous réveiller.

Votre aventure se termine ici.

« Cela me paraît une idée excellente, réplique un de vos compagnons, mieux vaut abandonner ce plouc de Lisander à sa guerre. Vite, ramassons nos affaires et rejoignons les Arpachi! »

Vous êtes tous d'accord pour quitter le camp immédiatement. Grâce à la faveur des ténèbres, personne ne remarquera votre absence jusqu'à l'aube et à ce moment-là, vous serez déjà loin.

Vous laissez derrière vous cette horrible armée de reptiles et conduisez vos compagnons là où vous aviez été capturé par les hommes-oiseaux.

Dès qu'ils vous voient, ils comprennent déjà votre réponse.

Trois d'entre vous sont immédiatement soulevés par des bras incroyablement forts, prenant lentement de la hauteur. Dans l'obscurité de la nuit, vous ne pouvez pas voir où ils vont, mais le vide que vous ressentez dans l'estomac vous permet de vous rendre compte que vous êtes à plusieurs centaines de mètres de hauteur. Le froid de la montagne est intense et vous êtes sur le point de demander à l'homme-oiseau de s'arrêter pour que vous puissiez revêtir quelque chose de plus épais, quand il atterrit doucement de son propre chef, vous déposant sur un doux fond enneigé en face de l'entrée d'une caverne naturelle. Une faible lueur, à peine perceptible, indique que vous n'êtes pas seul. Peu de temps après, les deux autres camarades qui ont partagé le premier vol avec vous, atterrissent étonnés, se serrant dans leurs vêtements pour se défendre du froid piquant de la nuit.

Les trois derniers ne tardent pas à vous rejoindre, après

quoi, vous êtes conduits à l'intérieur de la caverne où se trouvent les survivants de la bataille d'aujourd'hui.

Un vieux courbé vient à votre rencontre avec un regard sévère, pendant que les trois guerriers Arpachi lui font rapport. Enfin, il s'adresse à vous avec des mots méprisants mais toutefois rassurants.

Il est le chef du village et vous dit que ce n'est pas la première fois que les Burmini, leurs ennemis mortels, osent attaquer les frontières du Royaume Arpaco, mais aujourd'hui, c'est sûrement la première fois qu'ils ont réussi à conquérir un avant-poste avec autant de facilité. Le village qui domine la vallée en contrebas est maintenant réduit à des cendres fumantes et de nombreux guerrier valeureux sont morts, en essayant de sauver les femmes et les enfants.

Il vous tient responsable de leur mort, mais il est un homme d'honneur et vous a promis la vie sauve pour votre trahison et n'a pas l'intention de rompre sa promesse.

À l'aube, vous serez conduit à la capitale du Royaume, située au cœur de la chaîne de montagnes, où vous allez conférer avec le Roi Yeux Lumineux et vous pourrez demander tout ce que vous voudrez, afin que vous abandonniez cette guerre.

Les hommes-oiseaux n'ont pas beaucoup envie de parler, évidemment secoués par la destruction du village, et vous laissent tranquilles pour méditer sur vos lourdes responsabilités.

Vous essayez de fermer les yeux pour dormir un peu, mais vous continuez à revoir en vous leurs yeux désespérés et, quand finalement le soleil pointe, vous vous sentez soulagé. Enfin, vous pourrez laisser ces misérables à leur destin et réclamer votre juste prix du

trésor royal.

Six hommes-oiseaux robustes se préparent au départ. Chacun d'entre eux supportera votre poids pour un vol qui se révélera certainement excitant.

D'en haut le paysage est merveilleux et au loin vous pouvez même apercevoir la jungle au-delà de laquelle est amarré *l'Andromède*.

Vous traversez de nombreuses villes Arpachi, qui reflètent le grand peuple qui les a construites. Dans chaque recoin, les bâtiments sont grands et richement décorés de couleurs vives et la capitale Dorothis est encore plus extraordinaire. Au fur et à mesure que vous vous approchez, vous admirez les flèches dorées et la capacité avec laquelle les maisons ont été construites le long des pentes de la montagne. Une grande place au cœur de la ville grouille d'hommes-oiseaux, dont certains s'envolent à votre rencontre.

Ce sont les gardes de la ville venus vous accueillir. Lorsque finalement vous touchez le sol, vous êtes presque heureux d'avoir remis pied à terre, à cause du vide à l'estomac qui vous a quelque peu perturbé.

Les guerriers ailés parlent avec les gardes, et finalement s'envolent à nouveau, alors que ces derniers vous invitent à les suivre vers le palais royal. Vous aurez une audience immédiate et vous êtes certain que vous serez également interrogé sur les forces Burmine. La façade du palais a plusieurs ouvertures, toutes gardées par des hommes fortement armés, mais ils s'écartent pour vous laisser entrer sans problèmes.

La salle des audiences est énorme, et, dès votre entrée, planent du haut quelques Arpachi portant des couvre-chefs colorés. Ce sont les dignitaires les plus importants du Royaume, qui vous entourent sans

proférer mot.

Après quelques instants, Yeux Lumineux en personne descend, suivi d'un cortège de femmes-oiseaux. Son plumage a un teint doré et la lumière du soleil, qui filtre des ouvertures de la salle, se reflète dans toutes les directions le faisant paraître comme l'incarnation de la richesse.

Les Arpachi présents s'inclinent et vous faites de même. Vous vous relevez tous à un signe de sa tête et il s'adresse à vous de façon directe. Il n'a que des mots méprisants envers vous, mais loue votre repentir et vous demande de partager tout ce que vous avez découvert sur les forces des reptiles.

Vous prenez la parole, vous justifiant devant Yeux Lumineux en disant que vous vous étiez perdus dans le territoire occupé par les reptiles, qu'ils vous ont obligé à combattre sous menace de mort.

Le Roi reste impassible et, avec un regard de plus en plus préoccupé, vous écoute parler de sauriens géants, reptiles volants et d'étendues de camps Burmini qui se perdent dans l'infini.

Enfin, il prend la parole pour conclure la conversation, vu que maintenant il devra méditer des décisions cruciales pour sauver le Royaume. Vous recevrez un objet de votre choix du trésor royal, puis serez transporté où vous voudrez. La menace finale inclus que si vous vous mêlez à nouveau de leurs affaires, il ne sera plus aussi clément avec vous.

Un soldat vous indique de le suivre et ainsi vous prenez congé du souverain de ce remarquable royaume.

Le trésor a été accumulé sur plusieurs siècles par la maison régnante et de nombreux objets ont été

soigneusement positionnés afin d'en exalter la splendeur. Certains sont magiques et ont été créés par les artisans Arpachi, d'autres sont d'or pur et de pierres précieuses, et, à Abalone, vaudraient une fortune. D'autres encore sont d'une qualité si remarquable qu'ils donnent d'important bonus au combat.

Vous pouvez choisir l'un des objets suivants:

- une Baguette Magique
- une Amulette avec l'effigie du Dieu Ekerion
- un Pendentif Hypnotique
- une Grande Épée de métal inconnu
- une Verge de la Nature
- une Fiole Démoniaque.

Rendez-vous ensuite au paragraphe **470**, pour une description détaillée de votre choix.



L'homme-lézard s'enfuit entre les arbres avec une agilité insoupçonnée. Vous donnez un rapide coup d'œil au cadavre de son compagnon et, si vous le désirez, pouvez prendre sa lance pour l'utiliser comme bâton de combat (avec les mêmes caractéristiques que le Bâton à deux mains décrit dans la section des règles). Il ne possède aucun autre bien digne d'intérêt, vous reportez donc votre attention sur la prairie où pâturent les nombreux animaux.

D'un coup, du côté est, réapparaît l'homme-lézard que vous avez laissé s'enfuir. Il émet un long sifflement et indique avec insistance dans votre direction. A son commandement, certaines de ces étranges créatures commencent à se diriger vers vous, avec une attitude pas franchement amicale. Au milieu des arbres, peu sont les animaux capables de vous affronter, alors que les plus grands ne peuvent même pas entrer dans le bois. Malgré cela la meute est très nombreuse et le risque de succomber est bien réel.

Si vous voulez fuir dans la direction opposée, en reparcourant la route que vous venez de faire et espérer ainsi semer vos adversaires, allez au 74.

Si courageusement vous décidez de les affronter au rempart des arbres, allez au 24.

Si enfin vous voulez en terminer avec ces reptiles répugnants vous pouvez sortir à découvert et les exterminer une fois pour toutes.

Rendez-vous au 427.





Vous êtes le Voleur le plus connu de Janger. Vous avez entendu parler de cette expédition à la recherche de nouveaux continents, mais surtout vous avez été convaincu par les immenses trésors que vous pourrez trouver pendant le voyage. Et vous avez toujours eu un rapport très particulier avec l'or...

Votre jeunesse a été tranquille à Janger et comme tous les enfants de la rue vous avez acquis la capacité de vous rendre presque invisible dans la foule et de pouvoir fouiller prestement les poches des passants.

Mais vous avez transformé ce simple mode de vie en un vrai art: en soutirant l'argent gagné qui sait de quelle façon, à qui en a trop, vous pouvez redistribuer tout le superflu aux plus pauvres. Vous êtes reconnu donc comme un bienfaisant par les gens communs, qui ne lésinent pas en remerciements quand ils vous rencontrent.

Votre rapidité et votre coordination vous permettent d'attaquer simultanément avec les deux mains, si toutefois vous possédez deux armes de corps à corps. Quand vous utilisez l'Agilité au combat, chaque assaut se déroule en deux attaques. Le premier suit les règles normales, alors que le second, effectué de la main gauche, ne vous cause aucun dommage, donc si le lancer de dés indique que votre adversaire vous a blessé, en réalité cela n'arrive pas et vous ne perdez aucun point d'Énergie.

Pendant que vous vous dirigez vers le navire qui vous portera à la recherche du nouveau monde, vous

remarquez que de nombreux gardes l'entourent: apparemment l'événement est très important et le roi ne veut pas que quelque chose se passe mal...

L'heure du départ se rapproche et vous devez faire attention, votre visage est connu en ville; certainement les gardes vous reconnaîtraient et vous transporteraient en prison.

Vous pouvez tenter de passer inaperçu entre les patrouilles au 141, ou de vous approcher d'un garde pour essayer de le corrompre au 325.



7

Vous sortez la gemme colorée à l'intérieur de laquelle vous pouvez voir l'image du reptile volant que vous aviez éliminé. Peut-être vous sera-t-elle utile en cet instant. Vous la jetez violemment à terre, la réduisant en mille morceaux (effacez-la de votre équipement). Une fine brume se forme, se condense petit à petit et se matérialise dans l'animal qui vous observe en attente de vos ordres. Vous désignez un des reptiles volants et il s'envole immédiatement, engageant un furieux combat avec son semblable. Vous les voyez s'infliger mutuellement de nombreuses blessures et s'entremêler dans une danse macabre tout en perdant de l'altitude. Les deux précipitent droit dans les flammes et se consomment avec des cris désespérés.

Notez dans votre feuille d'aventure que vous avez éliminé un des reptiles volants et retournez au 469.

## 8

« Maître, vos œuvres sont grandioses est c'est un plaisir de vous écouter. Décrivez-nous d'autres de vos créations s'il vous plaît. »

Geo sourit avec satisfaction à votre demande et, s'adressant à Desideria, dit: « Sœur, nous ne recevons jamais de visites d'étrangers, mais celui-ci est certainement une personne bien élevée et respectueuse de la culture des autres. Son pays de provenance doit certainement être un grand royaume! »

Il poursuit donc en détaillant tout ce qu'il a fait dans la vie. Des édifices extraordinaires tels que tours, temples, bibliothèques et palais, grands jardins publics et botaniques. Voire même un bois situé dans la zone est de la cité, peuplé d'animaux qui cohabitent pacifiquement avec les citoyens.

Desideria décrit les merveilles qu'elle a vu s'ériger depuis qu'elle était enfant et qu'elle a pu visiter, tout comme les autres habitants de Perfectia. Quelques heures passent sans que vous vous en rendiez compte, après quoi vous décidez que le moment de partir est arrivé.

« Douce Desideria, laissons le maître à son travail, nous lui avons déjà pris tant de son précieux temps... »

Geo vous salue et remercie de l'intérêt que vous lui avez porté, et vous vous surprenez de plus en plus du paisible de ce lieu et de ses habitants.

La main dans la main de Desideria, rendez-vous au 29.

## 9

Vous reviens en mémoire le précieux liquide obtenu du maître Atomio. Vous pourriez imprégner un morceau d'étoffe avec l'Huile de Pierre et puis l'enrouler à une flèche. Après lui avoir mis feu, vous n'aurez que quelques secondes pour décocher le projectile vers la créature volante, mais vous êtes sûr que le dommage infligé au reptile l'empêchera de continuer l'assaut.

La fiole contient une quantité suffisante pour 2 attaques.

Si vous procédez ainsi, allez au **351**, si vous préférez essayer une autre méthode retournez au **469**.

## 10

Yeux Lumineux est très heureux de vous décrire l'histoire de son Royaume. Les légendes racontent qu'il y a de cela bien des années, un groupe de Avontos habitait une terre lointaine, mais à cause de leur nature guerrière et conquérante ils étaient continuellement en bataille avec les hommes. Une forte coalition de ces derniers les battit et les contraignit à l'exile au-delà de la mer. Ils appareillèrent à bord de petites embarcations, sans savoir du tout où ils allaient accoster. Ils n'étaient point d'habiles marins et furent soumis aux caprices des vagues et des intempéries. Seuls les plus forts d'entre eux atteignirent enfin une plage déserte où ils décidèrent de s'arrêter. De là, ils explorèrent la zone petit à petit et, quand ils virent les sommets enneigés où vous vous trouvez maintenant, décidèrent que cet endroit serait leur nouveau royaume.

De là-haut, profitant de leur habileté naturelle à voler, ils gouvernèrent sur vaste territoire pendant beaucoup d'années, prospérant et bâtissant de nombreuses villes. Les montagnes étaient riches d'or et de précieux, alors que les vallées ont toujours été pleines de gibier et les terrains fertiles ont été colonisés pour nourrir une population croissante.

Le premier souverain du Royaume, Larges Ailes, était un chef guerrier qui a transmis le pouvoir jusqu'à Yeux Lumineux, vingt-sept générations après.

L'importante expansion territoriale a buté sur de nombreux obstacles, parmi lesquels les hommes-lézards qui habitaient ces lieux bien avant l'arrivée des Arpachi. Bon nombre de guerriers sont tombés dans les deux camps à cause d'une inimitié qui n'a jamais décliné.

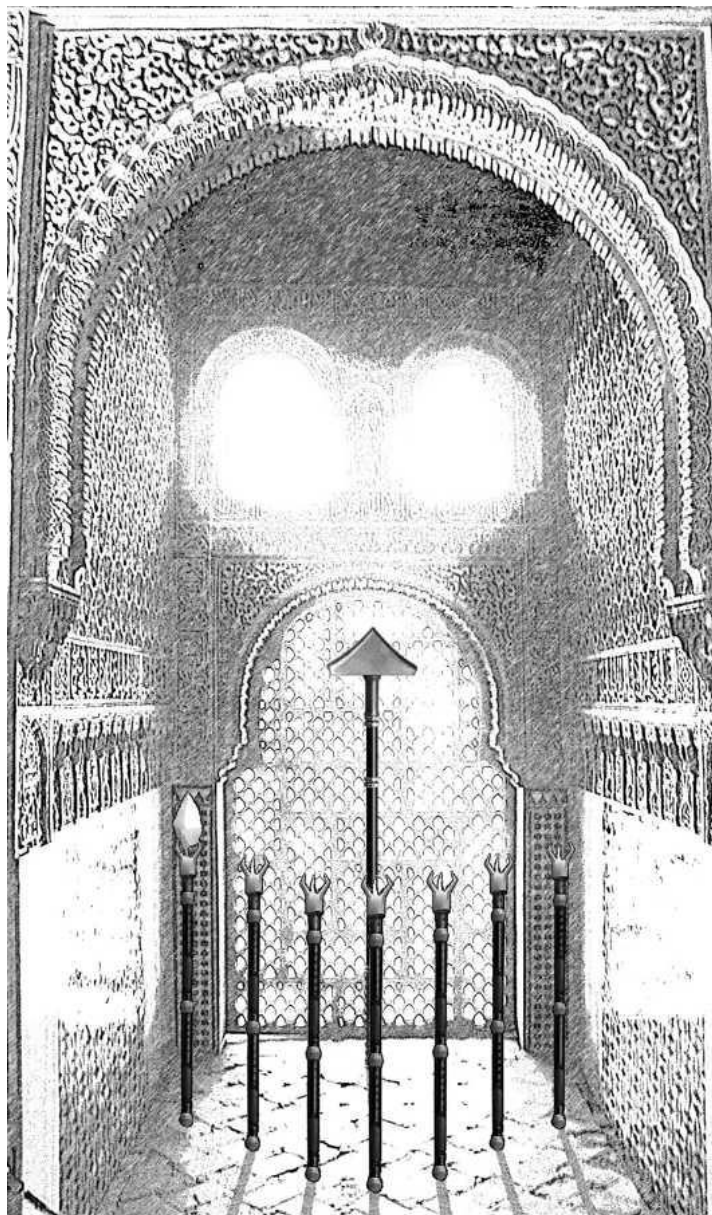
L'épisode de hier est seulement un des nombreux qui remplissent l'histoire de ces peuples. Episodes qui probablement se répéteront encore dans le futur.

Le Roi vous accompagne enfin vers la salle du trésor. Rendez-vous au paragraphe **549**.

## 11

La princesse est en train d'insuffler ses pouvoirs dans votre corps, qui est en train de devenir de pierre. Bien qu'essayant de dominer la douleur, vous ne réussissez pas à vous retenir et vous tombez violemment par terre. Par chance vous n'éprouvez aucune douleur et perdez rapidement vos sens, pour ne plus jamais vous réveiller.

Votre aventure se termine ici, avec une épreuve bien trop difficile pour vous.



## 12

A midi le prisme devrait sortir du cône d'ombre de la flèche et permettre aux sept rayons lumineux de frapper la pierre, pour ensuite confluer sur l'arène. Vous rendant compte que les heures sont en train de passer rapidement, vous décidez de laisser les pierres sur leurs supports et de retourner dans l'arène pour observer l'effet des rayons de lumière.

Dès que le soleil rejoint son zénith, les sept couleurs irradient, frappent les pierres que vous avez placées, focalisant l'énergie vers le lieu où vous vous trouvez.

Pour compléter correctement la procédure, les gemmes doivent être dans un ordre bien précis.

Numérotez-les de la façon suivante:

Pierre verte 5

Pierre rouge 4

Pierre indigo 3

Pierre jaune 2

Pierre orange 1

Pierre bleue 0

et disposez-les l'une après l'autre à côté de la violette.

Lisez ainsi les trois premiers numéros en séquence et Rendez-vous au paragraphe correspondant.

Si vous les avez bien positionnées, la suite du récit aura du sens. Dans le cas contraire, il ne vous reste plus qu'à vous rendre au **138**.

## 13

De temps en temps vous tombez sur des meutes d'animaux, des mammifères probablement, qui s'éloignent en flairant votre odeur. En cas de manque

de nourriture, pour capturer des proies vous devriez être des chasseurs chevronnés. Vous n'avez pas beaucoup envie de parler et votre seule pensée est de mettre pied sur une terre moins hostile.

Alors que vous poursuivez vers le sud, vous apercevez à l'horizon la ligne sombre et irrégulière d'une jungle. Vous ne devriez pas être loin de la mer et au coucher du soleil la végétation se fait plus verdoyante et dense. Face à vous, une impénétrable rangée d'arbres vous déconseille de poursuivre dans le noir.

Pendant la nuit vous restez en alerte et, malgré les lugubres bruits qui proviennent de la jungle, vous n'êtes dérangés par personne.

A l'aube vous décidez enfin à affronter l'énième menace et de traverser les épais fourrés.

A votre passage, vous voyez et entendez de nombreux petits animaux, qui se cachent sous les feuilles, effrayés par votre présence. Le chaud humide est insupportable et les moustiques rendent l'avancée encore plus pénible, mais par chance le terrain est solide et il n'y a aucun risque de sables mouvants.

Vous poursuivez ainsi pendant quelques heures et, enfin, à mi-journée, sortez de ce cauchemar vous retrouvant sur un éperon rocheux au bord de la mer.

Ce n'est pas l'endroit où *l'Andromède* est amarré, mais certainement vous n'êtes pas loin du but!

Vous vous consultez pour décider par où descendre le promontoire. L'avis commun est que vous devriez aller vers l'ouest, vous examinez attentivement la hauteur et convenez que la meilleure idée est d'attacher une corde à un arbre puis de descendre en rappel un par un. En effet, quelques dizaines de mètres plus bas une étroite bande de pierre à aiguiser serpente sous la falaise et en



file indienne vous devriez réussir à la parcourir aisément. Au loin, la mer s'efface sous l'arc que le soleil dessine dans le ciel.

Vous nouez une robuste corde à l'arbre et l'un après l'autre vos compagnons descendent à terre. Il est évident qu'une chute de cette hauteur serait fatale pour quiconque.

Vous n'êtes plus que deux maintenant, vous et celui que vous soupçonnez être un espion et qui a déjà mis votre vie en danger en diverses occasions. Avec un geste il vous invite à descendre, sans dire mot.

Si vous acceptez, rendez-vous au 482, si vous insistez pour être le dernier, rendez-vous au 364.

## 14

Les deux autres conseillers aussi se rallient à vous! Vous soupirez de soulagement et jetez un coup d'œil rapide à votre adversaire, Zipher, qui ne cache pas sa désapprobation.

« Soit!, déclare-t-il amère. Laissons le sorcier jouer à l'explorateur, tandis que nous nous consacrerons à l'administration du royaume. Partez pour votre route et veillez à nous rapporter de bonnes nouvelles, autrement ne revenez plus jamais dans cette salle! »

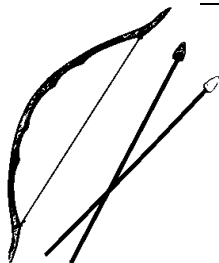
Vous voudriez lui répondre sur le même ton mais vos préoccupations sont maintenant tournées uniquement sur votre la mission. Il est tard et l'équipage de *l'Andromède* vous attend pour appareiller.

Vous prenez congé du Conseil et retournez au port. Sur le quai où est amarré votre navire, vous apercevez cinq personnages assez curieux. Ils se rapprochent de vous et vous demandent si vous êtes le capitaine de

*l'Andromède* et, après un signe positif de votre part, vous suivent dans la cabine où vous présentez les détails du voyage ainsi que vous-même. Vous êtes en train de parler avec un puissant Guerrier, protégé par une lourde armure, un vétéran de nombreuses batailles qui sera sûrement utile lors des combats; puis il y a un type louche et discret, que vous n'avez aucune difficulté à identifier comme Voleur: c'est un type dangereux, mais doué de capacités indispensables. Il y a ensuite un Lutin, apparemment jeune pour ce que vous pouvez en déduire, même en sachant que les membres de sa race ne subissent pas de modifications physiques apparentes dans le cours de leur vie. A votre côté est assis un étrange individu: un Moine qui semble assez chancelant et faible; mais vous avez déjà eu l'occasion de coopérer avec des types de ce genre et vous savez que ce sont de valides partenaires, avec des notions de base de Magie Blanche.

Enfin il y a un Démon sans visage. Ces individus vous ont toujours terrorisés, mais vous savez que s'ils vous jurent loyauté ce sont des alliés irremplaçables.

Après avoir convenu leur rétribution, c'est-à-dire 5 pièces d'or par jour plus une partie des trésors que vous découvrirez éventuellement ensemble, vous vous préparez au départ. Rendez-vous au **588**.



## 15

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à vos points d'Énergie. Si le total est égal ou supérieur à 25 rendez-vous au 458, autrement au 475.

## 16

Vous laissez l'ordre au commandant en second d'accueillir les aventuriers et vous vous dépêchez vers le Palais Royal, distant seulement quelques minutes du port.

Là vous êtes accueilli par un va-et-vient de serfs en proie à une crise de nerfs, pendant que les Gardes Royaux vous laissent entrer dans le hall principal du Palais, où vous retrouvez le premier ministre Zipher qui vous regarde d'un œil inquisiteur.

« Sorcier, dit-il avec une ironie à peine voilée et du mépris, j'ai le regret de vous informer que sa majesté notre Roi Miron, est tombé malade cette nuit et n'est pas apte à remplir ses fonctions. Je vous ai fait appeler pour vous informer qu'en cas d'indisponibilité, même temporaire, du souverain à exercer son pouvoir, notre loi impose que chaque décision soit prise à majorité par le Conseil des Ministres qui, comme vous le savez bien, j'ai l'honneur de présider. Je sais que votre navire est sur le point de lever l'ancre pour votre délirante recherche, mais les financements que nous vous avons promis sont maintenant nécessaire pour mieux armer nos soldats. Ils seront bientôt mobilisés pour l'expansion au sud que planifie sa Majesté le Roi.

- Ce n'est pas possible, vous l'interrompez, furieux, des mois de préparations jetés par la fenêtre! J'exige

audience au Conseil des Ministres! Tout est prêt et nous ne pouvons retarder le départ, sinon nous risquons d'arriver deuxièmes dans la découverte du Nouveau Monde. »

Sa réplique est acide et directe:

« Soit, sorcier fou! Mais sache que je possède beaucoup d'influence sur le Conseil et je ne te permettrai pas de distraire les pauvres finances d'État en opérations peu concluantes.

- Bakra!, crie-t-il envers son assistant, convoque le Conseil pour midi, concédons à ce fou de se ridiculiser devant les puissants du règne! »

Mauvaises nouvelles, il ne vous reste que peu de temps pour préparer un discours convainquant à présenter au Conseil, et de plus vous savez que l'influence de Zipher sur celui-ci est très forte.

Quelques minutes avant l'heure convenue, les quatre ministres sont déjà dans la salle du conseil et vous avez un peu de temps pour parler en privé avec un seul d'entre eux avant le début de la séance. Ça pourrait être une bonne opportunité pour sonder les opinions et rallier certains d'entre eux à votre cause. Mais cela pourrait aussi être considéré comme une tentative de corruption...

Si vous préférez aller directement au Conseil rendez-vous au **193**, autrement vous pouvez choisir avec qui vous isoler.

Si vous choisissez le Ministre du Trésor, allez au **594**.

Si vous préférez le Ministre de la Guerre, allez au **184**.

Si vous optez pour le Ministre de la Culture et Magie, allez au **82**.

Enfin vous pouvez choisir le Ministre du Commerce, allez au **329**.

## 17

La petite créature vous regarde et, malgré la haine qu'elle nourrit envers vous, ne peut rien contre vous.

Sa vie est en votre pouvoir.

Si vous la tuez, allez au 303, si par contre vous voulez continuer à lui parler, rendez-vous au 462.

## 18

« Etranger, votre requête mérite d'être examinée avec plus d'attention que ce dont je puisse vous dédier en ce moment. Je vous demande de revenir lors d'une autre occasion et, si je le pourrai, je n'hésiterai pas à vous montrer les pouvoirs du Feu. Maintenant, si vous permettez, j'aimerais être laissé tout seul. »

Sa réponse n'admet aucune réplique. Si malgré tout vous voulez le contraindre à vous donner quelque pouvoir spécial, allez au 417. Si par contre vous le laissez à ses devoirs, vous quittez le Palais Royal en compagnie de Desideria. Rendez-vous au 163.

## 19

En considérant la situation, vous pensez qu'il serait mieux de vous couvrir plus, afin de vous protéger des dangereuses radiations solaires, qui pourraient vous brûler. En effet, rapidement, la peau de vos compagnons se couvre de cloques leur causant une forte douleur. Ils maudissent leur légèreté, alors que vous, satisfait de la décision prise, vous vous mettez à la tête du groupe, les incitants à avancer.

Rendez-vous au 411.

## 20

Vous levez les mains vides et vous vous arrêtez pour montrer votre intention aucunement belliqueuse. Les deux se regardent l'un l'autre d'un air dubitatif, puis ils lancent un cri qui résonne dans vos oreilles comme une provocation. Tout de suite après, ils se jettent vers vous en vous empêchant de fuir.

Malheureusement il vous faudra quelques secondes pour dégainer votre arme, vous ne pourrez pas infliger de dégâts à vos adversaires lors du premier assaut.

Rendez-vous au **131**.

## 21

Votre adversaire, blessé à mort, essaye de s'enfuir en dépliant ses ailes pour tenter de prendre son envol. Vous le regardez s'élever de quelques mètres, mais tout de suite après il précipite en vrille, s'écrasant quelques dizaines de mètres plus bas.

Entretiens, Lisander a réussi à entrer dans le village via la brèche créée par les sauriens et prend le commandement. Rendez-vous au **73**.

## 22

Avec le fracas de la bataille qui vous assourdit, vous attirez l'attention de vos compagnons, eux aussi engagés dans des combats inégaux. Désormais, le sort en est jeté: vous devez absolument fuir de ces traîtres territoires où tout le monde veut votre mort.

« Fuyons, mes amis! Suivez-moi! »

Vous courez à en perdre haleine vers le sud, loin de la

montagne désormais recouverte de cadavres, avec derrière vous le groupe qui se fraye un chemin à coup de têtes tranchées.

Avec difficulté vous parvenez à prendre de l'avance sur les quelques poursuivants encore intéressés à vous et, après quelques minutes, vous vous arrêtez dans un bosquet pour reprendre votre souffle, vos sens en alerte pour affronter n'importe quel danger.

Personne ne vous dérange et finalement vous pouvez vous regarder dans les yeux et remercier les dieux pour vous avoir encore une fois sauvé d'une mort certaine.

Toutefois, entre le salut et vous il y a encore une multitude de guerriers ennemis que vous devez éluder. Le soleil est encore haut dans le ciel et avant qu'il ne fasse nuit vous devez réussir à mettre le plus de distance possible entre eux et vous.

Un faible bruit de ruissellement d'eau vous sort de vos pensées et, quand vous allez vérifier sa provenance, une idée audacieuse vous vient à l'esprit. Une petite rivière s'écoule tranquille vers le sud. Son lit n'est pas très large, mais est probablement suffisant pour y faire naviguer une paire de radeaux qui pourront vous transporter loin d'ici.

Le risque de trouver des cascades, ou de vous retrouver exposés à une attaque ennemie est élevé, mais cela vaut la peine d'essayer.

Vous partagez votre idée avec vos compagnons, qui l'approuvent comme étant la seule voie de fuite possible. Vous mettez les bouchées doubles pour couper des troncs et les lier ensemble avec des cordes.

Si vous utilisez une arme blanche, son fil s'use inexorablement et tant que vous ne l'aurez pas faite aiguiser, une fois rentré à Janger, elle infligera 1 point

de dommage en moins que d'habitude. Si par contre vous utilisez une autre arme (comme le Bâton à deux mains, la Massue ou l'Arc), vous ne pouvez contribuer à la coupe du bois nécessaire. Vos compagnons marmonnent entre eux, vous qualifiant de « fainéant » et vous devez perdre 1 point d'Autorité. Finalement vous transportez les troncs et les liez ensemble.

Quand le soleil commence à se coucher, vous avez terminé l'œuvre avec succès et vous vous préparez à la descente dans l'eau. Rendez-vous au 267.

## 23

Une fine fumée grisâtre se lève du cadavre de l'étrange animal. Au même moment vous percevez des étranges grincements provenant de la besace. Vous y jetez un coup d'œil et voyez la pierre qui vibre, comme animée de vie propre. Vous la sortez pour vérifier quel danger il pourrait y avoir et, instantanément, la vapeur générée par le reptile volant est absorbée par la gemme, qui scintille, pour s'éteindre juste après. A l'intérieur vous voyez une représentation à petite échelle de l'animal tué, qui bouge et se tortille.

Vous avez capturé son essence et vous pourrez le rappeler à la vie quand vous voudrez, pour lui faire suivre vos ordres, y compris la possibilité de l'utiliser au combat, avec les valeurs suivantes:

Reptile Volant:    Combativité    9    Énergie    12

Notez dans la feuille d'aventure que vous possédez maintenant une Gemme de l'Âme.

Après quoi, Rendez-vous au 493.



Vous faites comprendre à vos compagnons que ce n'est pas le moment de fuir. A l'abri des arbres, seules les créatures plus petites pourront entrer et vous n'aurez pas de difficultés à les vaincre. Vous dégainez votre arme, vous préparant à entrer au contact avec les animaux, imité immédiatement par vos compagnons. L'homme-lézard reste précautionneusement à distance en sifflant des ordres qui vous sont incompréhensibles. Diverses créatures hésitent à entrer dans le bois, se rendant compte qu'elles ne pourraient s'y mouvoir aisément; seul s'y aventure un petit groupe d'animaux qui sautillent sur les pattes postérieures et se hissent en s'appuyant sur une queue puissante. Deux d'entre elles vous font face. Il vous est impossible de fuir.

Reptile 1:	Combativité	6	Énergie 8
Reptile 2:	Combativité	6	Énergie 6

Etant donné le lieu exigu, vous ne pouvez profiter pleinement de votre Agilité. Pour ce combat réduisez-la de 2 points.

Si vous arrivez à les vaincre, rendez-vous au **360**.



## 25

Après une dure journée de navigation vous arrivez enfin à Lapos.

C'est le soir et vous avez beaucoup de travail pour contacter les charpentiers et artisans en charge de réparer le navire. Mais il est tard et vous préférez reporter le tout au lendemain.

Vous vous réveillez un peu après l'aube et plein de force (récupérez 2 points d'Énergie), vous trouvez rapidement les personnes dont vous avez besoin et les payez en avance, en espérant qu'ils fassent un bon travail. Après avoir réglé cette affaire, vous décidez de faire une petite visite au marché pour voir ce qui pourrait être utile. Vous prenez avec vous 30 pièces d'or et allez au 499.

## 26

Les cris des trois femmes-oiseaux ont attiré l'attention des guerriers ailés. Deux d'entre eux se séparent du groupe occupé à débusquer les archers de la forêt, pour venir leur prêter main forte. Pendant ce temps l'incendie de la barricade a atteint une violence extrême. Vous savez que l'armée de Lisander n'est pas loin mais il est trop tard, votre sort est fixé.

Vous combattez avec courage et détermination, mais vous êtes renversé par un nombre d'ennemis bien supérieur à celui que vous pourriez affronter.

Si vous êtes un moine et que vous pouvez encore demander de l'aide à Ekerion, rendez-vous au 101, sinon, votre aventure se termine ici.

En quelques minutes vous êtes déjà prêt à prendre votre position à la tête de l'armée qui avance, entouré de sauriens qui vous regardent d'un air inexpressif. Leurs « bergers », comme on les appelle, les incitent à déraciner arbres et écraser tout obstacle, vu que le facteur temps sera crucial aujourd'hui. Au cours de la journée vous devrez remonter la pente pour quelques centaines de mètres, jusqu'à arriver au village, qui est situé sur une large clairière à mi montagne. Une fois là-haut, vous ne devriez avoir aucun problème à éliminer les adversaires, qui sont en infériorité numérique. De là partira l'invasion du royaume Arpaco, qui devrait capituler en quelques jours, selon les dires de Lisander.

Votre esprit divague en pensant aux fabuleux trésors et inimaginables richesses: armes précieuses, armures encore plus raffinées, bijoux et objets magiques vous attendent dans le royaume des hommes-oiseaux...

Un large fleuve est le premier obstacle qui se place entre les montagnes et vous, mais avec l'aide des sauriens géants, vous le traversez sans même vous mouiller la pointe des pieds. Vous observez la pente à l'est qui est celle que vous allez affronter. De sporadiques arbres parsèment un parcours qui, pour le reste, est assez nu et constitué de cailloux et pierres. Il n'est pas très raide et vous comprenez pourquoi Lisander a choisi cette option: le soleil l'illumine complètement et les lézards tirent leur énorme force de la chaleur de ses rayons. Au fur et à mesure que vous montez, vous regardez derrière vous et êtes presque effrayé par l'énorme étendue de corps verts qui

s'avance. Bien que sommairement armés, aucun homme-lézard ne s'arrêtera, et ce jusqu'à la mort.

Quelques aigles tournoient haut dans le ciel, au-dessus de vos têtes, épiant tous vos mouvements. À l'improviste des sauriens volants prennent leur envol. Ils sont huit à lancer la première offensive. C'est le signal du début de la bataille...

Vous pouvez à peine voir les combats, mais vous vous rendez compte que les hommes-oiseaux aussi commencent à opérer sérieusement. Un groupe bien armé se jette sur vos alliés volants, les repoussant et les obligeant à se retirer. Le contrôle des cieux est encore solidement dans leurs mains.

D'en haut, ils vous jettent des pierres qui en tombant font un bruit infernal. Certains sauriens se font écraser, mais ils ne sont qu'une goutte dans cette mer d'écailles vertes. Vous êtes effleuré plusieurs fois par des rochers de taille moyenne mais, par chance, vous vous en sortez sans la moindre égratignure.

C'est en fin de matinée, que vous commencez à ressentir l'approche du moment crucial de la bataille. Ils ne manquent que quelques dizaines de mètres de dénivelé et vous serez enfin en contact avec vos ennemis.

Vous regardez une dernière fois vers le haut, mais ce que vous voyez vous glace le sang.

Une barrière de feu s'érige entre le village et vous. Une barricade de bois a été construite sans que vous vous en rendiez compte et vient d'être incendiée afin d'empêcher l'avancée vers le village. Les sauriens s'arrêtent contrariés, incertain de ce qu'il faut faire.

Vous vous frayez un chemin sur votre droite pour vérifier s'il y a un parcours alternatif, mais vous ne

trouvez qu'une dure paroi verticale, sans aucun point d'appui.

Vous courez sur le versant sud, au moment même où le soleil est obscurci par de nombreux guerriers ailés qui partent à l'attaque. En un clin d'œil ils planent sur l'arrière-garde Burmine, attaquant du bas et la poussant vers le haut. Ils sont en train de vous écraser! Ils sont moins nombreux que vous, mais en combattant dans un espace restreint et grâce à la possibilité de s'éloigner rapidement en cas de blessure, ils vont vous mettre en sérieuse difficulté.

Dans la vallée en bas, la bataille fait rage et vous entendez de moins en moins nettement les bruits des tambours à cause des cris des soldats blessés.

Du côté sud, le versant est à précipice et descend dans un ravin dont vous percevez à peine le fond.

Vous êtes foutu!

Vous devez excogiter quelque chose, avant que les Burmini ne soient éliminés un par un.

Si vous possédez le Pouvoir de l'Eau, allez au **455**.

Si vous avez de la Poudre Noire, allez au **268**.

Si vous avez Gemme de l'Âme et que vous y avez piégé un saurien volant, allez au **149**.

Si vous pouvez invoquer le Dieu Ekerion, allez au **562**.

Si enfin vous ne pouvez choisir aucune de ces options, rendez-vous au **91**.



« Ma Reine, si le Prince Feu ne peut le faire raisonner, vous devriez peut-être essayer vous-même, ou l'une des princesses! Vous devriez avoir plus d'ascendant sur lui, par rapport à l'héritier du royaume!

- Voyageur, nous sommes tous perdus. Laissez-moi à ma tragédie personnelle et, si vous le pouvez, fuyez de cette cité. Personne d'autre ne pourra croire à cette histoire... »

Après avoir dit ces mots, elle appelle Ancilla et vous invite à sortir. Désormais il n'y a plus rien à faire ici, vous vous faites donc accompagner par Desideria, avec qui vous partagez la conversation eue avec Amour.

« Etranger, tu dis des choses bien étranges! Mais comment penses-tu que nous puissions revivre éternellement le même jour? Et le Roi fou! Tu dois être bien fatigué de ton long voyage, maintenant allons à l'école de philosophie, où le maître a préparé un accueil digne de vous voyageurs. »

Malgré vos efforts, vous n'arrivez pas à la convaincre. Si vous allez avec Desideria rejoindre vos compagnons, allez au **163**, si par contre vous suivez le conseil de la Reine Amour et cherchez un moyen pour fuir la cité, rendez-vous au **172**.

Vous passez plusieurs heures en compagnie de Desideria, vous promenant main dans la main dans la cité et conversez avec plaisir de tout et de rien.

Vous lui demandez avec une pointe de timidité si elle est fiancée et elle vous répond qu'elle a dédié toute sa

vie à la connaissance.

« Pourquoi ne te joins-tu pas à mon aventure et m'accompagne dans cette exploration? l'incitez-vous.

- Non, étranger, cette vie ne fait pas pour moi, mais quand tu seras de retour ici, viens me trouver et raconte-moi tout! »

Elle vous sourit avec douceur.

Le soleil est en train de se coucher quand vous décidez de retourner à l'école de philosophie du maître Savio.

Rendez-vous au paragraphe **163**.

### 30

« Compagnons, ces créatures sont en possession de l'or le plus pur de ce monde. Nous devons les poursuivre et les contraindre à nous en donner plus. Dépêchons-nous! »

Votre ordre n'admet pas de répliques et en file indienne commencez à remonter la montagne, en cherchant le parcours le moins ardu.

L'escalade est tout autre qu'aisée et vous êtes souvent obligés de vous arrêter pour reprendre votre souffle et manger. Pendant ce temps le soleil dessine son arc lumineux dans le ciel et ses rayons perlent de sueur votre visage.

Vous n'échangez que peu de mots pendant l'escalade, vous devez économiser votre précieux souffle.

Juste devant vous se trouve le membre de l'expédition qui, jusqu'à présent, s'est comporté de façon suspecte et qui se retourne de temps en temps dans votre direction, comme si pour observer votre comportement.

En cachette, vous gardez un œil sur lui et, de cette

façon, quand vous le voyez mettre un pied sur une pierre instable, vous êtes déjà en alerte.

Mais son mouvement est anormal, vous le voyez clairement pousser la pierre vers le bas, vers vous! Lancez deux dés et ajoutez 2 au total obtenu.

Si le résultat est supérieur à votre valeur d'Agilité vous perdez 3 points d'Énergie car la pierre vous frappe en pleine tête, causant une vilaine blessure.

Si par contre c'est inférieur ou égal, vous réussissez à l'esquiver d'un poil et récupérez votre équilibre indemne.

Vous ne pouvez de toute façon vous retenir: « Eh, fait attention! Tu as vraiment risqué de me tuer! »

Sa réplique ne se fait pas attendre: « C'est toi qui nous a conduit ici. Tu veux nous faire tous mourir! » et il termine en dégainant son arme et en l'agitant de façon menaçante vers vous.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **76**, autrement au **451**.



**31**

Vos compagnons vous laissent le choix de la direction à prendre.

Si vous choisissez le nord allez au **467**, si c'est le sud allez au **2**, si vous optez pour l'ouest, au **246**.



## 32

En proie à l'angoisse, vous vous retournez et entendez un cri rauque résonner dans l'air. Vous vous trouvez en face au plus terrible humanoïde que vous n'ayez jamais rencontré.

Il est complètement chauve et gonflé de muscles, ses puissants biceps sont recouverts de cicatrices et de tatouages représentant d'étranges monstres. Voici ses caractéristiques:

Commandant Pirate:    Combativité 9    Énergie 12

Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez prendre l'Épée qu'il utilisait. Puis Rendez-vous au **60**.

## 33

Silencieux, les archers sortent à découvert et prennent position sur une vaste clairière qui était impossible de voir d'en bas. Dans ce large talus les hommes-oiseaux ont construit leur village, constitué de nombreuses basses cabanes faites de branches empilées de quelques façons autour des nombreux sapins.

Vous regardez immédiatement vers l'est, où vous vous attendez à trouver Lisander donnant des ordres dans tous les sens afin d'assaillir les Arpachi, mais malheureusement vous avez été trop rapides et êtes les seuls à affronter les ennemis.

La lourde armée Burmine n'a pas pu suivre votre rapide progression, bien que leur parcours passe par un terrain moins accidenté. Vous espérez de toutes vos forces qu'ils s'unissent à vous au plus vite, sinon vous

serez écrasés sous le nombre de vos ennemis. Les Arpachi sont en train de construire une barricade de troncs et de branches juste sur le côté est de la clairière, avec le but d'empêcher le passage des reptiles.

Vous restez sceptique devant leurs efforts: les sauriens géants pourront balayer l'obstacle en très peu de temps...

Votre présence à toute fois attirée l'attention des sentinelles Arpachi, qui lancent des cris aigus pour organiser une ligne de défense. C'est un instant crucial: vous ne pouvez permettre aux hommes-oiseaux de s'approcher et vous engager dans un corps à corps qui vous serait fatal.

Vous ordonnez de décocher autant de flèches que possible et, en un instant, un nuage de projectiles s'abat sur les premier guerriers volants, obligeant les autres à se mettre à l'abri à distance de sécurité. Les archers s'alternent en groupes de dix pour attaquer, afin de permettre aux autres de préparer le tir avec précision, et, lentement, mais constamment, vous avancez vers le centre du village, alors qu'un vieux Arpaco braille des ordres à ses hommes.

Jusqu'à présent votre mission va bon train, mais vous avez l'urgence de vous réunir avec le gros de l'armée, vous regardez donc vers la barricade avec espoir.

Seuls des vieux et des femmes en assurent la défense et quand vous voyez l'une d'elle avec une torche allumée mettre le feu en plusieurs endroits de la barricade, vous êtes assailli par la terreur que l'incendie puisse devenir si violent qu'il empêche les sauriens de s'approcher. Si c'est le cas, vous n'aurez aucune chance et serez tôt ou tard forcé à combattre à distance rapprochée.

Si vous voulez intervenir et essayer d'éteindre le feu, Rendez-vous au **143**, si par contre vous ne voulez risquer votre vie dans une action si dangereuse, restez à guider vos archers. Rendez-vous au **557**.

### 34

Le garde vous croit et arrête les deux lutins, qui vous lancent un regard plein de haine.

Vous êtes enfin libre de commencer votre aventure et vous vous mettez en marche vers le navire *Andromède*. Rendez-vous au **39**.

### 35

Après quelques pas le couloir tourne au nord et se termine devant une porte dans la paroi est.

Si vous l'ouvrez allez au **476**, si vous revenez sur vos pas et prenez la première bifurcation vers le nord allez au **151**.

### 36

Le garde accepte votre proposition et vous mettez la main à la poche pour prélever les pièces, mais vous vous rendez compte que vous n'avez pas pris d'argent! En effet sur un continent inconnu vous n'en auriez pas eu besoin...

Le garde en colère appelle ses compagnons et ils vous forcent à vous rendre.

Vous ne pouvez fuir et vous êtes emmené en prison, au paragraphe **318**.

La bataille se déchaîne en un violent corps à corps. Les Arpachi se battent féroce­ment pour défendre leur village envahi, et les Burmini commencent à perdre de la vigueur, exténués par la longue montée qu'ils ont dû affronter pour rejoindre la clairière.

Vos compagnons et vous barrez la route à de nombreux adversaires en sortant toujours victorieux, et, malgré les sérieuses blessures reçues, quand le soleil commence à se coucher, êtes encore dans le cœur de l'assaut. La température chute sensiblement et les reptiles, créatures à sang froid, sont perdues. Loin de leurs tanières, elles n'ont aucune possibilité de salut et les hommes ailés les massacrent sans pitié. Au coucher le scénario est apocalyptique et le peu de Burmini survivants essaye de fuir désespéré, sautant des falaises non gardées et s'écrasant, inévitablement, des centaines de mètre plus bas.

Aujourd'hui pas un seul Burmino restera en vie. Votre victoire est totale!

Nombreuses ont aussi été les pertes parmi les Arpachi et les survivants retournent au village pour se faire soigner.

Vous vous félicitez pour le succès obtenu et le chef du village, avec tous ses meilleurs guerriers, loue votre audace et votre formidable contribution à la défense du peuple Arpaco.

Aujourd'hui sera un jour de fête pour eux, alors que les hommes-lézard ont subi des pertes substantielles, qui leur empêcheront de reprendre les armes et ce pour longtemps.

Le chef du village, visiblement soulagé de la lourde

tâche dont il s'était fait charge, vous invite à converser avec lui en privé.

Demain il vous accompagnera à la capitale du royaume Arpaco, à Dorothis, et vous présentera au roi Yeux Lumineux, qui vous fera don de votre légitime récompense.

Les femmes s'occupent de ravitailler les guerriers et la nourriture savoureuse, ainsi que la nuit de repos, vous permettent de récupérer toute l'Énergie perdue.

Quand vous vous réveillez, le soleil du matin illumine une radieuse journée pour vous. Après un rapide petit-déjeuner à base de baies sauvages, le chef du village avec ses six meilleurs guerriers ayant survécus, vous transporte au-dessus des sommets les plus hauts de la chaîne de montagnes. D'en haut le paysage est merveilleux et au loin vous pouvez même apercevoir la jungle au-delà de laquelle est amarré *l'Andromède*.

Vous traversez de nombreuses villes Arpachi, qui reflètent le grand peuple qui les a construites. Dans chaque recoin, les bâtiments sont grands et richement décorés de couleurs vives et la capitale Dorothis est encore plus extraordinaire. Au fur et à mesure que vous vous approchez, vous admirez les flèches dorées et la capacité avec laquelle les maisons ont été construites le long des pentes de la montagne. Une grande place au cœur de la ville grouille d'hommes-oiseaux, dont certains s'envolent à votre rencontre.

Ce sont les gardes de la ville venus vous accueillir. Un aigle messager les a déjà prévenus de votre arrivée et de l'écrasante victoire qui a arrêté l'avancée ennemie.

Lorsque finalement vous touchez le sol, vous êtes heureux d'avoir remis pied à terre, au fond vous n'avez effectué que peu de vols jusqu'à présent et vous n'y

êtes pas encore habitué. Avec grande satisfaction vous voyez les gardes s'incliner pour vous rendre hommage. Vous vous regardez surpris et faites un geste comme de dénis, alors que le vieux chef du village vous invite à le suivre vers le palais royal. Vous avez obtenu audience immédiate et devez trouver les mots appropriés pour obtenir une reconnaissance maximale du Roi.

La façade du palais a plusieurs ouvertures, toutes gardées par des hommes fortement armés, mais ils s'écartent pour vous laisser entrer sans problèmes.

La salle des audiences est énorme, et, dès votre entrée, planent du haut quelques Arpachi portant des couvre-chefs colorés. Ce sont les dignitaires les plus importants du Royaume, qui vous entourent et saluent, après avoir affectueusement embrassé le chef du village. L'un d'eux vous dit que le Roi attend avec impatience de rencontrer ceux qui ont battu les armées Burmines.

Après quelques instants, Yeux Lumineux en personne descend, suivi d'un cortège de femmes-oiseaux. Son plumage a un teint doré et la lumière du soleil, qui filtre des ouvertures de la salle, se reflète dans toutes les directions le faisant paraître comme l'incarnation de la richesse.

Les Arpachi présents s'inclinent et vous faites de même. Vous vous relevez tous à un signe de sa tête et le chef du village est invité à son côté. Les deux s'échangent quelques phrases à voix basse et finalement le Roi se lance dans un long discours, dont vous ne comprenez qu'une minime partie, dans lequel il souhaite qu'une alliance future entre hommes et Arpachi puisse apporter d'autres bénéfices. Après

quelques minutes il s'interrompt et éclate un fracassant et hypocrite applaudissement de tous les présents, auquel vous vous unissez avec un petit sourire en coin. Arrive enfin votre moment.

Le Roi vous conduit dans ses salles privées et est disposé à répondre à certaines questions, avant d'honorer sa dette envers vous.

Si vous voulez lui demander s'il connaît l'histoire de Perfectia, Rendez-vous au 107.

Si vous lui demandez ce qu'il sait d'une cité au milieu du désert et de ses terribles habitants, allez au 40.

Si vous lui demandez de vous raconter l'histoire du Royaume Arpaco, allez au 10.

Si enfin vous ne voulez pas perdre de temps et lui demandez votre récompense, rendez-vous au 549.

### 38

Vous rapetissez de plus en plus et traversez les barreaux sans difficulté. Toutefois vous devez encore passer devant le garde, en espérant ne pas attirer son attention.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si le total est égal ou supérieur à 17 allez au 299, sinon au 248.

### 39

Les marins vous laissent passer et le capitaine, le magicien même, vous présente à l'équipage composé de six marins et à vos compagnons d'aventure parmi lesquels il y a un horrible et gigantesque Guerrier, qui est en train de boire d'un pichet de bière. A son côté est

assis un type étrange et discret, partiellement caché par un large manteau noir et qui semble bien être un voleur de profession. Enfin, il y a un vieux Moine à l'air peiné et triste et un Démon, une de ces créatures que vous avez déjà eu l'occasion de rencontrer et qui ne vous ont pas donné l'impression d'être mauvaise comme tout le monde croit. Après avoir convenu avec le Magicien de votre rétribution, c'est-à-dire 5 pièces d'or chacun et par jour plus une partie des trésors que vous découvrirez éventuellement, vous vous dirigez vers votre cabine et préparez au départ. Allez au 588.

## 40

Le Roi a une lueur dans le regard quand vous lui mentionnez les ruines de la cité dans le désert.

Il vous dit que c'est un endroit dangereux, sans aucune trace de vie amicale dans le rayon de plusieurs lieues et suffoquer à cause de la chaleur et la soif est très facile.

Il vous dit que les Arpachi n'y sont jamais allés, mais les Burmini racontent que c'était une cité riche, entourée de la végétation verdoyante d'une oasis. Les hommes-lézard ont habité cet endroit pendant des générations, mais elle fut abandonnée depuis que, lors d'une torride journée il y a bien des années de cela, arrivèrent à l'improviste des lumières colorées du ciel. Des Burmini disparurent et on ne sut plus rien d'eux. Le jour suivant, des géants colorés firent leur apparition et mirent la cité à feu et à sang pendant sept jours, suite à quoi ils disparurent comme ils arrivèrent. Personne ne sut où ils se cachaient pendant la nuit, ni pourquoi ils vinrent dans la cité.

Les reptiles ne donnèrent pas trop d'importance à la



chose et recommencèrent à vivre comme toujours, oubliant les atrocités vécues, mais sept ans plus tard l'histoire se répéta à l'identique. Depuis lors, à intervalles réguliers, les géants retournent dans la cité. Elle fut donc abandonnée par les Burmini qui la considèrent maudite et évitent de s'y approcher.

Les lumières sont là uniquement quand le soleil brille dans le ciel, mais n'apparaissent jamais de nuit, ni dans les rares journées nuageuses et donc les reptiles pensent que ces phénomènes ont lieu seulement grâce à la lumière du soleil.

Vous repensez avec horreur à votre expérience avec les géants colorés et vous vous sentez soulagé de les avoir vaincus, peut-être définitivement.

Le Roi vous sort de vos pensées et vous conduit à la salle du trésor. Rendez-vous au **549**.

## 41

Vous augmentez de beaucoup votre taille et commencez à crier d'avoir vu s'enfuir un prisonnier. Le garde se rapproche de vous avec des sueurs froides, de peur d'avoir fait une quelconque erreur. Vous lui indiquez les escaliers qui donnent sur l'étage inférieur et, alors qu'il se retourne, vous passez votre main entre les barreaux, l'attrapez par le cou et le cognez plusieurs fois contre les barreaux pour lui faire perdre connaissance.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force (rappelez-vous que grâce à vos dimensions elle est doublée).

Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 18 allez au **599**, autrement au **204**.

## 42

Le port est plein de tavernes, vous vous arrêtez donc dans l'une d'elle et commencez tous les quatre à vider de généreuses chopes de bière en vous racontant vos dernières expériences. L'alcool aidant, ces aventures deviennent de plus en plus invraisemblables.

« J'ai tué un géant haut comme dix hommes! dit l'un.  
- Et moi, haut comme douze! » lui répond un autre, en vous exaltant en une joyeuse escalade.

Vous continuez ainsi pour un bon bout de temps, jusqu'à ce que quelqu'un ne dise avoir vaincu une armée entière à lui tout seul et vous comprenez que l'heure est arrivée d'aller à votre rendez-vous, au 186.

## 43

Le petit être déforme saute sur la tête de l'humanoïde et après avoir enlevé le masque, derrière lequel il n'y a rien, s'y assoit dessus, se recouvrant à nouveau. A l'improviste le monstre prend vie et se lève, jusqu'à presque cogner le plafond de la petite pièce. Il vous colle une bonne droite, vous brisant la mâchoire et projetant à quelques mètres de distance. Alors qu'avec difficulté vous essayez de vous relever, il s'impose sur vous menaçant et avec un seul poing vous défonce la cage thoracique. Vous mourrez à l'instant, dans une nuit noire de votre malchanceuse aventure.

## 44

« Amis, jusqu'à présent on a seulement traversé ce territoire en long et en large mais sans rien conclure

encore. La route vers ces sordides marais est trop dangereuse et il vaut mieux se diriger vers les montagnes. Avec un peu de chance, de là nous pourrions voir plus clairement dans quel type d'endroit on est tombé. Êtes-vous d'accord? »

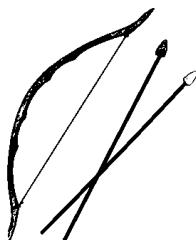
Vous prenez un large sourire en espérant avoir été convainquant.

« Bonne idée! Ces reptiles ne semblent pas être amicaux et il ne vaut la peine de perdre du temps en cherchant des trésors ici » vous répond l'un d'eux, immédiatement suivi d'un autre.

En un tour de main, vous réussissez à manipuler la décision à votre avantage.

Vous vous endormez dans le cœur de la nuit (récupérez 4 points d'Énergie), et, à l'aube d'une chaude journée, vous vous dirigez vers le soleil levant.

Rendez-vous au **294**.



45

Essoufflé par le combat, vous nettoyez votre arme du sang des créatures et observez bien les deux cadavres. Ce sont certainement des descendants des Morsion et Avontos, dont les légendes relatent de leur dangerosité! Dans cette partie de Ioscan ils sont restés isolés et ont donc pu prospérer et bâtir une civilisation.

L'homme-oiseau a un ample plumage sur ses frêles bras et une membrane qui s'unit au corps, elle aussi plumée. Les jambes, en tous points semblables à celles humaines, sont musclées, alors que le visage présente un bec dans lequel deux petits trous font office de narines.

L'homme-lézard a de puissantes jambes (ou mieux pattes) qui avec la longue queue soutiennent un corps trapu.

Les membres supérieurs sont similaires à ceux des humains, avec les mains palmées.

Le visage, désormais défiguré par les blessures, est allongé et présente une double rangée de dents aiguisées comme des pointes de couteaux.

Vous décidez de fouiller leurs corps. Sur le parchemin est tracé un plan. Malheureusement les points cardinaux ne sont pas indiqués et, en plus de certains caractères indéchiffrables que vous délaissez, il y a une représentation assez détaillée de ce qui semble être un vaste territoire.

Dans la partie supérieure il y a un dessin de montagnes avec le symbole de deux ailes, à leur gauche, des lacs, éparpillés de façon aléatoire.

Entre ces deux dessins sont positionnés divers petits points, ajoutés avec un trait différent de celui du plan. D'autres points similaires sont présents dans certaines zones des montagnes.

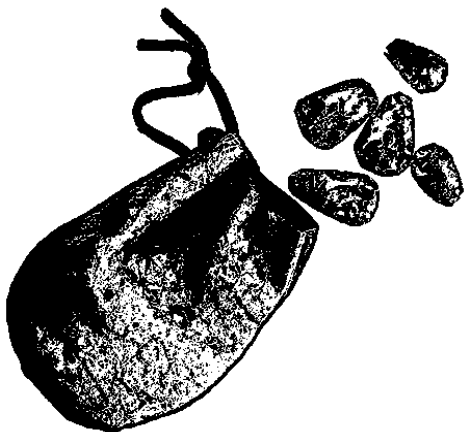
En dessous sont par contre indiquées deux villes, une à droite et une à gauche, cette dernière avec le dessin d'un soleil.

Ils n'y aucune indication évidente, sinon une trace qui côtoie la première, sans toutefois la traverser.

Dans la partie inférieure, enfin, il y a une forêt, et, plus

bas encore, une ligne de bord de mer.

Bien plus extraordinaire est, par contre, le contenu de la bourse. Elle contient une grande quantité de petites pépites d'or. C'est de l'or fin, un des plus purs que vous n'avez jamais vu!



Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si le total obtenu est égal ou supérieur à 15, rendez-vous au 404, sinon au 315.

## 46

Desideria reviens vous chercher et, comme d'habitude, vous embrasse et vous fait une affectueuse bise sur la joue, vous faisant rougir.

« Etranger, j'espère que tu as eu une riche conversation avec le maître! Nous pouvons enfin reprendre notre chemin. »

Vous confirmez avec joie, puis poursuivez votre aventure au paragraphe 29.

## 47

Alors que vous observez inquisiteur vos compagnons, vous êtes certain que le Moine vous regarde malignement: on dirait qu'il n'a pas le courage de soutenir votre regard; vous êtes certain que c'est lui le traître, mais pour l'instant il vaut mieux ne rien faire sans de preuves concrètes.

Entretiens vous avez l'intention de le garder sous surveillance, au moins jusqu'à ce que vous vous sentiez vraiment en danger.

La situation empire d'un coup quand, d'un ton hargneux, il vous siffle:

« Qu'as-tu à regarder, sorcier? »

Vous n'arrivez plus à vous retenir et vous lui sautez dessus en empoignant votre arme.

Moine:            Combativité 11            Énergie 16

C'est un adversaire avec une détermination hors du commun et, si vous l'affrontez avec Force ou Agilité, vous subissez une pénalité de 1 point de Combativité.

Quand les points d'Énergie de l'un de vous deux auront atteint une valeur de 10 ou moins, allez au **66**.

## 48

Avec votre cri de guerre, vous vous lancez contre les rangées ennemies.

Votre arme fend les corps massifs des reptiles et élimine un grand nombre d'ennemis. Vous appelez à grande voix les renforts du ciel, mais l'armée Arpaco ne vous prête aucune attention, vous abandonnant entre

les rangs ennemis. Finalement les Burmini vous entourent et réussissent à renverser votre farouche résistance. Vous ne saurez jamais quelle sera la conclusion de la bataille, ni où sont passé les autres aventuriers qui sont venus du royaume d'Abalone. Votre aventure se termine ici.

## 49

« Desideria, le maître Incanto m'a confié qu'il avait obtenu ses pouvoirs de la Princesse Aria. Peux-tu me conduire chez elle, afin que je puisse apprendre moi aussi ses secrets? »

- Certainement, étranger! Je suis sûre qu'elle sera enthousiaste de te connaître et de savoir de nouvelles choses sur ce qui se passe en dehors de Perfectia. »

Elle vous conduit donc au Palais Royal où vous ne remarquez ni gardes, ni hommes armés et vous en demandez ingénument la raison à Desideria.

« Mais ici personne n'en a besoin! Pourquoi devrions-nous le faire? Nous vivons en paix depuis toujours et la famille royale n'a jamais eu aucun motif de se préoccuper de sa sécurité. Voyageur, tu poses vraiment des questions bizarres! »

Et elle se fend d'un de ses plus merveilleux sourires.

L'entrée au palais est ouverte à tous et vous aussi pouvez accéder librement aux salles où la famille royale tient audience.

Desideria appelle par la pensée la Princesse Aria, qui ne se fait pas attendre. Après vous être présenté, elle vous invite à vous promener dans une cour interne et elle aussi se montre d'agréable compagnie. Elle est d'une beauté époustouflante et est habillée d'une ample

veste bleue qui virevolte au vent.

« Etranger, nous sommes heureux et honorés de la courtoisie que vous nous faites avec votre visite. Demandez-moi donc ce que vous voulez. »

Si vous avez l'intention de lui demander de partager avec vous ses pouvoirs, Rendez-vous au **154**.

Si vous désirez obtenir plus d'informations sur la famille royale, allez au **353**.

## 50

Le providentiel nuage qui avait de quelque façon ralenti les attaques du géant, tout comme il était arrivé, s'en va à l'improviste, laissant le soleil resplendir.

Votre adversaire retrouve sa vitesse et férocité habituelles et vous élimine un par un sans vous laisser la moindre chance de vous enfuir. Vos os resteront pour très longtemps sous le soleil ardent, jusqu'à se réduire complètement en poussière, se dispersant avec le vent. Votre aventure se termine ici.



## 51

Vos compagnons vous obligent à poursuivre dans un passage que vous considérez comme n'étant pas sûr du tout. Il semble fréquenté par d'étranges créatures, du moins c'est ce que vous en déduisez en regardant les récentes traces sur le sentier. Rapidement les faits vous



donnent raison, en effet vous trouvez une petite grotte sur le flanc d'une falaise, semi-cachée par la végétation.

Attirés par vos odeurs, trois ours surgissent de leur tanière ayant un air hostile.

Vos compagnons se préparent à se défendre, et vous, aidé par l'un d'eux, essayez d'éliminer le plus gros.

Ours: Combativité 10    Énergie 12

L'animal est lent et empêtré, si vous utilisez l'Agilité vous obtenez un bonus de 1 point de Combativité. Vous avez aussi un ultérieur point de bonus grâce à l'aide de votre compagnon.

Si vous réussissez à le vaincre, vous pouvez poursuivre dans une autre direction. Rendez-vous au **467**.



52

« Maître, dites-vous, je suis intéressé par votre connaissance. Nous sommes des explorateurs de ce continent, puis-je demander une aide pour faciliter notre chemin? »

Incanto vous regarde perplexe, puis se fend d'un large sourire: « J'ai trouvé! Étranger, je peux vous faire don d'un de ces objets. La Pierre de la Prévoyance, ou le Médaillon de la Parole. Que préférez-vous? »

Si vous voulez le don de la prévoyance, allez au **304**, si vous préférez le médaillon, allez au **445**.

## 53

Par chance, avant de partir vous vous êtes souvenu des préceptes de base de tout bon explorateur, c'est-à-dire de marquer sur les arbres des points de repère. Rapidement vous réussissez à vous orienter et à sortir de ce complexe labyrinthe dans lequel vous vous êtes retrouvés. Allez au 126 pour continuer l'exploration.

## 54

Criant, fou de rage, vous vous lancez vers le premier compagnon à proximité. Vous êtes immédiatement imité par les autres et vous percevez la satisfaction des monstres, qui rient grassement pendant que vous vous blessez mutuellement. Vous brisez des bras et cassez des têtes avec force et détermination, mais dans ce combat personne n'en sortira vainqueur. Vous vous annihilez les uns les autres, pour la joie des humanoïdes qui voulaient justement assister à un beau massacre. Votre aventure se termine ici.

## 55

La terre ferme n'est distante que de quelques mètres, mais la rame s'emmêle dans les algues du fond et avec le courant qui vous transporte inexorablement vers l'avant, vous êtes obligé de l'abandonner. Vous avez perdu le contrôle de l'embarcation et les poissons, de plus en plus agressifs, continuent de taper sur le fond du radeau qui oscille dangereusement. Tôt ou tard un coup vous fera précipiter dans l'eau et là, vous n'aurez plus aucune chance.

En une fraction de seconde vous réfléchissez à une façon de distraire ces poissons assassins.

Si vous avez de l'Huile de Pierre, vous pourriez la verser sur l'eau et l'incendier. Ceci devrait éloigner les poissons de la surface pendant quelques instants. Vous pourriez ensuite plonger et parcourir à la nage les quelques mètres qui vous séparent du rivage. Comme alternative vous pourriez lancer le sort Eclair Foudroyant. La décharge électrique ainsi produite devrait, vraisemblablement, étourdir les poissons, vous donnant la possibilité de vous mettre en sûreté.

Vous pouvez obtenir le même résultat en utilisant le sort Arrêt du Temps qui figera les poissons.

Enfin, vous pourriez invoquer le Dieu Ekerion, si vous en avez la possibilité. Dans ce cas vous lui demanderiez de guider, avec sa main bienveillante, le radeau vers le rivage.

Quel que soit votre choix, rendez-vous au **437** si vous réussissez à atteindre le rivage sain et sauf. Si par contre vous ne pouvez ou ne voulez utiliser ces options, vous devez vous jeter à l'eau et nager le plus vite possible. Effacez éventuellement les objets ou armes que vous décidez d'abandonner afin de vous alléger, puis rendez-vous au **580**.

## 56

Vous vous concentrez sur ses mots. Les défauts de prononciation sont importants, dus à la différente conformation de la bouche, mais il vous semble qu'il utilise des termes dont vous avez déjà entendu le son. Il utilise une structure de phrase complètement différente de celle de la langue usuelle, mais les mots

ressemblent à ceux que vous utilisez au-delà du Grand Fleuve.

Vous comprenez qu'il est en train de vous demander qui vous êtes et ce que vous faites à l'intérieur de leur territoire, et si vous êtes des espions de ceux qu'il appelle Arpachi.

En un instant, vous essayez de formuler une esquisse de réponse, en espérant qu'il puisse vous comprendre.

« Mon seigneur, nous sommes des voyageurs et après un long périple qui nous a amenés à traverser une mer infinie et affronter les nombreux dangers de cette terre pour nous inconnue, nous sommes parvenus ici pour... vous hésitez un instant en cherchant les bons mots, ...pour rendre hommage au seigneur des reptiles. Nous ne savons qui sont ceux que vous appelez Arpachi. »

Le reptile réfléchit un peu sur vos paroles, puis recommence à poser des questions. Au fur et à mesure qu'il parle, leur langage devient plus clair et après peu vous réalisez que l'étymologie des mots est la même que chez vous: il semblerait bien qu'à une époque lointaine vos peuples eussent été en contact.

Vous conversez longtemps et vous apprenez que les hommes-lézards se définissent comme des Burmini. Les sauriens sont dotés d'une intelligence très modeste, à peine suffisante pour être apprivoisés. Leurs plus grands ennemis sont les hommes-oiseaux, les Arpachi, qui vivent sur la chaîne de montagnes vers l'est, des territoires difficiles d'accès pour les Burmini, créatures plus habituées au chaud soleil des marais formés par les nombreux cours d'eau.

Malgré cela, des sporadiques échanges commerciaux existent, et le moyen plus commun pour effectuer une transaction est l'or. Les domaines Arpachi sont riches

du précieux minerais et on dit que leur capitale serait entièrement construite avec ce métal!

Vous racontez qu'au-delà du Grand Fleuve existe un continent peuplé de diverses races et que les sciences et la magie y sont très développés, permettant d'effectuer des choses incroyables.

Le Roi Lisander se montre très intéressé à la chose. Il croit que la magie que votre groupe possède, ainsi que la force de vos armes, pourraient leur être très utiles.

Ils sont en effet en marche pour attaquer le royaume Arpaco en remontant la pente de la montagne où se trouve une des leurs avant-gardes militaires. Actuellement elle est habitée par peu d'ennemis, donc il ne sera pas difficile de la conquérir. De là partira une campagne vouée à mettre à genoux leur résistance, jusqu'à en conquérir la capitale.

Lisander vous semble être un fou furieux. Il est grossier et pue, mais a certainement un impressionnant charisme et est capable de guider son armée assoiffée de sang n'importe où.

Son offre de vous unir à eux est audacieuse, mais pas si incongrue. Retourner à Abalone chargé d'or serait un grand succès pour vous, surtout après vous être allié avec une race qui prendra la suprématie du continent.

Malgré tout, vous devez espérer en une campagne éclair, car *l'Andromède* ne vous attendra pas éternellement. Vous dites au Roi que vous avez besoin d'en discuter en privé et l'humanoïde ordonne à ses soldats de vous libérer et de vous rendre vos armes et votre équipement (notez-les à nouveau sur votre feuille d'aventure). Vous vous consultez à voix basse avec vos compagnons.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur

d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **61**, s'il est inférieur, au **114**.

## 57

Les fruits ne vous inspirent pas confiance, vous préférez ne pas les goûter, et vous vous limitez à consommer vos propres provisions tout en observant la nature, le petit lac et la source. Mais vous ne vous êtes pas aperçu d'un petit serpent qui s'est rapproché et quand il vous mord le bras droit vous ressentez immédiatement une forte douleur, qui vous fait perdre 3 points d'Énergie. Vous n'avez aucune difficulté à tuer la bestiole d'un coup, mais elle vous a déjà infecté avec son terrible venin. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Esprit pour voir si vous parvenez à combattre ses effets nocifs. Si vous obtenez un total supérieur à 15 Rendez-vous au **319**, sinon au **536**.

## 58

Le Dieu Ekerion vous vient en aide; avec des gestes très théâtraux vous faites léviter le corps du moine et le déplacez à plaisir.

Malgré cela la foule n'est pas convaincue de vos pouvoirs, c'est tout le contraire même: elle pense encore que c'est votre adversaire qui démontre ses capacités de lévitation!

Vous vous sentez ridiculisé, écrivez -2 points à côté de la note 2 (en plus des autres points que vous auriez déjà notés), allez au **176**.

## 59

Les archers ennemis sont engagés à repousser les attaques de plus en plus faibles des hommes-oiseaux et, avec un peu de chance et une certaine dose d'habileté, vous pourriez vous approcher suffisamment pour lancer la poussière au milieu de leurs rangées. Le sachet qui la contient est fait de lin et, après lui avoir mis feu, vous aurez très peu de temps avant qu'il n'explose entre vos mains. Vous devrez donc immédiatement le lancer vers vos adversaires.

Vous essayez de vous approcher sans vous faire repérer et, quand vous êtes à quelques mètres d'eux, vous êtes sûr d'être dans une position idéale. Vous prenez le Briquet d'Amadou et, d'une main presque tremblante, vous mettez le feu au tissu.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si le total est égal ou supérieur à 18, allez au **65**, s'il est compris entre 17 et 14, allez au **259**, s'il est inférieur à 14, au **223**.

## 60

Le bateau pirate s'éloigne lentement avec ses quelques survivants, alors que le contremaître, un des rares rescapés de l'équipage, vous annonce que *l'Andromède* a subi de graves dommages et qu'il nécessite des réparations immédiates. On décide donc de se diriger vers le port le plus proche, Lapos, dans lequel vous ferez ravitaillement et effectuerez les réparations.

Pendant ce temps vous réfléchissez à un autre détail: pourquoi les pirates ont voulu vous attaquer vous, un simple navire sans cargaisons de trésors? Vous êtes en

train d'y penser, quand vous vous rendez compte que l'assaut était bien manœuvré: les pirates connaissaient parfaitement vos mouvements.

Quelqu'un aurait pu les informer, quelqu'un qui lors du combat s'est montré moins impliqué et qui avait une raison pour saboter votre mission. Mais qui?

Si vous êtes le Magicien allez au 47.

Si c'est le Moine allez au 209.

Si vous interprétez le Voleur allez au 110.

Si vous avez opté pour le Guerrier au 182.

Si vous êtes un Lutin allez au 422.

Si, enfin, vous êtes un Démon allez au 591.

## 61

Vos compagnons commencent à se confronter sur le pour ou contre l'opportunité de s'unir avec cette armée de vulgaires hommes-lézards. Les probabilités de victoire semblent élevées, mais la campagne pourrait durer trop longtemps pour vous; *l'Andromède* ne vous attend pas éternellement. Ils semblent indécis sur comment procéder, jusqu'à ce que vous preniez la parole. Si vous voulez les convaincre d'entrer en guerre, allez au 492, si vous pensez que ce serait mieux de décliner cette offre, allez au 539.

## 62

« Amis! criez-vous à vos alliés, Nous devons résister jusqu'à l'arrivée de l'armée de Lisander! » Vous tentez de les rallier à vous, mais les voyez indécis et l'un après l'autre ils se retirent de la bataille, se faufilant en direction du versant nord de la montagne.



Vous les maudissez en silence, alors qu'un groupe d'une dizaine de guerriers ailés vous entoure et empêche toute voie de fuite.

Vous n'avez aucune possibilité de succès contre un tel nombre d'ennemis, mais vendrez chère votre peau.

Vous vous débarrassez de deux adversaires, en leur coupant net la tête, mais quand vous êtes frappé à la nuque, votre vue se brouille et perdez vos forces tombant à genoux.

Les hommes-oiseaux ne perdent pas de temps et vous infligent des blessures mortelles avec leurs serres tranchantes. Vous mourrez exsangue, combattant inutilement une bataille qui n'était pas la vôtre.

## 63

Si c'est la quatrième fois que vous essayez d'attaquer de cette façon, rendez-vous au **147**. Sinon continuez à lire. Vous retournez dans vos mains le bâton avec la pierre violette. Il devrait avoir le pouvoir d'émettre un rayon de lumière à haute énergie et donc devrait pouvoir perturber l'assaut des reptiles volants.

Vous le pointez contre l'un d'eux, qui plane dangereusement vers la barricade avec un rocher entre ses griffes. Dès que la gemme est touchée par un rayon de soleil, elle s'illumine et un éblouissant rayon violet en sort qui file droit en direction de l'adversaire. Frappée de plein fouet, la créature meurt instantanément et précipite, s'écrasant contre des combattants sur la pente. La gemme s'éteint et une fumée se forme à cause de la chaleur générée.

Notez dans la feuille d'aventure que vous avez éliminé un adversaire et revenez au paragraphe **469**.

« Eh, ami, regarde ici... », avec une pierre coupante dans une main et la corde tendue dans l'autre, il est impossible d'être mal compris. Le traître se bloque, pétrifié et il regarde en bas pour mesurer la distance qui le sépare du sol.

« N'essaie même pas » vous le rappelez à la réalité avec un coup sec à la corde. « Maintenant tu dois nous dire les raisons de tes tentatives pour saboter cette mission. Et surtout pourquoi tu en a autant contre moi! »

Le traître vous regarde surpris, presque n'en croyant pas vos paroles. Quelques dizaines de mètres plus bas, vos compagnons sont en train de se demander qu'est-ce qui vous passe par la tête.

« Mais tu es fou! Repose cette arme, quand nous serons descendus tous les deux nous pourrons parler en personnes civilisés.

- C'est moi qui commande, vous lui faites écho. Maintenant avoue immédiatement tes méfaits et je te concéderai la vie sauve! »

D'en haut vos menaces doivent sembler très convaincantes, car le forban, après un instant de réflexion, admet ses fautes.

« Oui, c'est vrai, j'ai attenté à ta vie, car j'étais envieux de ton autorité, mais maintenant je suis repent. Je jure que je n'essaierai plus. Laisse-moi descendre! »

Enfin vous avez réussi à lui faire avouer sa culpabilité!

« Descends donc » lui répliquez-vous et puis, vers vos quatre compagnons « Une fois en bas, ligotez-lui les poignets, on devra le ramener à Janger pour le faire juger par un tribunal royal! »

Le traître ne se fait pas prier et rejoint les autres vite fait.

A votre tour, vous vous dépêchez de descendre tout en faisant attention à ne pas perdre prise sur une corde maintenant usée. La descente est rapide et quand vous êtes à quelques mètres du sol, vous sautez, désireux d'affronter ce traître.

Avec grande surprise, il n'a pas encore été arrêté et cherche à se défendre par tous les moyens.

« Amis, dis-t-il en s'adressant aux autres aventuriers, comment pouvez-vous croire que j'ai pu tenter de boycotter notre mission!?! »

Il vous indique et continue: « Vous avez vu comment ce fou m'a extorqué sous la menace une confession invraisemblable? J'ai combattu à vos côtés, et il pense que je vous ai mis des bâtons dans les roues! »

La situation se fait délicate, car vous voyez le doute s'insinuer chez vos compagnons. Il est évident que vous avez forcé la situation pour le faire avouer et cela n'est pas du goût de tout le monde.

Si votre valeur d'Autorité et supérieure ou égale à 13, rendez-vous au **258**, si inférieure, allez au **541**.

## 65

Le tissu commence immédiatement à brûler. Vous levez le regard vers les archers ennemis et lancez l'explosif vers eux, alors qu'une flèche vous frôle l'épaule, sans toutefois vous toucher.

Votre visée est parfaite, car il tombe en plein milieu des rangées ennemies. Quand vous entendez l'assourdissante déflagration, vous voyez des corps de Burmini voler dans les airs, déchiquetés par la

puissance de l'explosion.

Les hommes-oiseaux ne perdent pas de temps et se réorganisent, engageant les adversaires dans un combat au corps à corps qui leur donnerait plus de chances de succès. Rendez-vous au 37.

## 66

« Qu'est ce qui te passe par la tête! ? » Le cri provient de derrière vous et, tout de suite après, le Guerrier vous serre les épaules dans un étau de fer vous immobilisant. En un instant vous comprenez ce qui se passe: aveuglé par la colère vous avez attaqué le Moine, mettant ainsi en grave danger la poursuite de l'aventure. Vous vous calmez en faisant appel à votre pouvoir pour reprendre le contrôle, mais vous continuez à regarder le Moine avec haine, celui-ci ne cache pas son mépris.

La mission ne semble vraiment pas commencer sous les meilleurs auspices. Rendez-vous au 25.

## 67

Le traître rejoint avec succès le sol, après quoi c'est à votre tour de descendre. Vous faites attention à ne pas perdre prise sur la corde désormais usée.

La descente est rapide et, quand vous êtes à quelques mètres du sol, vous sautez, en tirant un soupir de soulagement. Vous avez réussi!

Vous abandonnez la corde désormais irrécupérable et poursuivez avec précaution le long de l'étroit sentier naturel en direction de l'ouest. Rendez-vous au 370.

Vous vous concentrez sur votre rythme cardiaque et l'obligez à ralentir. Vous tombez à terre, mais même en perdant connaissance vous savez que vous pouvez rester dans cet état pour très longtemps encore, sans aucun risque. Vous attendez quelques minutes, tout en sachant que les gens penseront que vous êtes mort.

Puis vous vous réveillez de cette suspension temporaire et voyez sur vous le regard des personnes, qui, dès qu'elles s'aperçoivent que vous êtes ressuscité, se lancent dans des cris hystériques:

« Miracle, miracle! »

Vous ne comprenez pas comment les gens peuvent être si bêtes, mais manifestement c'est comme ça que ça fonctionne...

À côté de la note 2 écrivez +2 points (en plus des autres points que vous auriez déjà noté) et allez au **176**.



Inspectant à fond le sol de la cellule, vous sentez une certaine discontinuité qui laisserait supposer la présence d'une trappe secrète. Maintenant vous devez découvrir le mécanisme pour son ouverture.

Lancez deux dés, si vous obtenez un total compris entre 2 et 4 allez au **584**, sinon au **433**.

## 70

Vous aimeriez poursuivre le voyage, mais vos compagnons d'aventure ne sont pas du même avis. Vous devez mettre à l'épreuve votre charisme pour les convaincre de poursuivre le voyage.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si le total est égal ou supérieur à 15 allez au 472, sinon au 237.

## 71

Le roi des reptiles vous regarde d'un air interrogatif, puis siffle à ses hommes des mots que vous ne saisissez pas.

Évidemment il doit être trop occupé à donner des ordres pour l'imminente bataille et il n'a pas le temps de s'occuper de vous. Les mains liées, vous êtes conduits dans les arrières de l'armée qui avance inexorablement vers la montagne solitaire.

Un groupe de soldats aux museaux tordus et moches vous tient à l'œil pour éviter que vous puissiez fuir. Avec les mains liées et sans armes vous n'avez aucune possibilité d'y arriver, vous êtes donc complètement à leur merci.

Vous échangez quelques mots avec vos compagnons, mais ils ne semblent pas être en mesure de vous aider, et vous avez beau essayer de trouver une solution, il ne vous passe rien de sensé par la tête.

Vous êtes obligés de marcher en direction de la montagne pendant une heure. D'en bas vous pouvez voir la grandeur de la nature de Cadash, mais aussi l'immensité de cette armée: ses effectifs sont si

nombreux qu'ils recouvrent pratiquement tout le versant est.

La bataille commence: de nombreux hommes-oiseaux sortent à découvert d'une cachette à mi-hauteur et font chuter des pierres qui créent des ravages dans les rangs Burmini. Malgré cela, l'avancée continue inarrêtable.

De gros nuages de fumées grises se lèvent du même endroit et l'avancée des reptiles s'arrête, juste au moment où l'arrière-garde a commencé l'ascension. Sur votre droite une paroi rocheuse verticale crée une sorte de mur naturel haut de quelques centaines de mètres, alors qu'à gauche, un ravin descend à précipice. D'ici on peut seulement descendre ou monter...

Soudain, la montagne commence à vomir des hommes-oiseaux qui, planant en groupe, attaquent l'arrière-garde reptile. Enfin un espoir de fuite!

Vos geôliers sont en effet engagés dans des combats féroces et oublient votre présence, tout comme les guerriers ailés, qui ne pensent qu'à éliminer le plus d'ennemis possibles.

Vous faites un signe de la tête à vos compagnons. Pas loin il y a un bosquet et si vous vous y réfugiez, probablement vous aurez le temps de vous libérer des liens et tenter la fuite. À votre signal vous commencez à courir à perdre haleine vers les arbres, mais un homme-lézard, bien trop vigilant, s'aperçoit de vous et vous plaque aux jambes, vous faisant tomber à terre. Vos compagnons, ignorant cet imprévu, se défilent dans l'épais du bois.

Le soldat est grièvement blessé, mais vous êtes désarmé et avec les mains liées, vous n'aurez donc pas la tâche facile.

Homme-lézard (blessé): Combativité 6 Énergie 5

Notez le nombre d'assauts nécessaires pour le battre. Après quoi lancez deux dés, ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité et déduisez le nombre d'assauts passés au combat. Si le total est égal ou supérieur à 11, allez au 211, s'il est inférieur, allez au 587.

## 72

« Ma Reine, la Princesse Terra m'a confié qu'elle est sûre que ce soir le Roi doit se rencontrer avec le Prince près du Jardin de la Vie. On doit y aller immédiat... »

La femme ne vous laisse pas terminer votre phrase, se lève d'un coup, vous prend la main et vous ordonne de la suivre. En sortant de sa chambre vous bousculez presque Ancilla, qui surprise et inquiétée par votre agitation, se joint à vous.

En un instant vous rejoignez le lieu de la rencontre et y trouvez le Roi Temps engagé dans une violente discussion avec le Prince Feu. Ils utilisent leur langue et les mots prononcés sont pour vous totalement incompréhensibles. Au moment où vous entrez, la Reine les interrompt en parlant avec la pensée.

« Mon époux, mon fils, apaisez vos différends au nom de votre amour pour moi! Votre querelle ne peut qu'engendrer du mal et la mort pour toute Perfectia. Écoutez-moi!

- Mère, intervient le Prince, ce ne sont point des affaires pour une femme. Retourne dans tes chambres avec cet étranger, qui n'a pas le droit d'être ici!

- Fils, tu dois m'écouter, je t'en prie! Si tu ne le fais



pas, ce sera ta fin. Et celle de tous tes sujets! »

Vous ne pouvez vous retenir et vous intervenez à votre tour: « Mon Prince, le Roi nécessite de soins. Sa maladie a créé un dérangement du flux temporel. Chaque jour se répète égal à lui-même, le jour de votre mort et de tous les habitants de la cité! Nous devons trouver un moyen de ramener le Roi à la raison! »

Le Prince vous regarde confus et semble hésiter un instant. Malgré cela il sort un poignard doré de sa veste tout en le regardant comme hypnotisé. Des flammes dorées sortent de celui-ci, mais Feu ne semble pas ressentir la chaleur, et, détournant à l'improviste les yeux, se rapproche rapidement du père, qui, comme assommé, ne semble pas réagir.

La Reine Amour, en percevant le danger, se jette sur son fils pour empêcher le régicide et lui arrache l'arme des mains, la retournant ensuite vers sa poitrine.

Une pensée pleine de tristesse et désespoir prend forme dans votre tête: « J'ai compris, mon fils... J'ai compris quel est mon rôle dans cette histoire... »

Elle termine sa phrase en s'enfonçant le poignard dans le cœur. Une tache rouge se répand sur sa tunique, alors qu'elle s'effondre dans les bras de Feu, qui explose en sanglots.

« Fils... ce sont ses dernières pensées, peut-être est-t-il mieux ainsi... À partir d'aujourd'hui il n'y aura plus d'amour dans cette cité... » et elle exhale son dernier souffle.

Tout s'est passé dans un laps de temps très bref et le Roi, aveuglé par la colère, crie des mots incompréhensibles à l'encontre du Prince. Le visage en larmes, ce dernier extrait le poignard du corps immobile de sa mère et le lance vers le Roi, le touchant

en pleine poitrine.

« Étranger, dit-il se tournant vers vous, vous êtes le témoin de la fin de la cité de Perfectia. Sans amour ni temps, cette cité est perdue. Peut-être demeureront quelques vestiges de la civilisation que nous sommes, mais désormais il n'y a plus d'espoir pour nous... »

Il n'arrive pas à terminer sa phrase, que le monde réel commence à disparaître autour de vous.

La réalité se dissout en de nombreux petits points, qui se font de plus en plus transparents, jusqu'à disparaître complètement.

Votre tête se fait lourde et vous ne réussissez pas à supporter le poids de vos paupières, vous vous évanouissez en un instant.

À votre réveil, vous vous retrouvez au **260**.

## 73

Les forces sur le terrain sont maintenant inégales. Les reptiles envahissent le village propageant la mort sans trêve. Leur cruauté est surprenante et vous êtes conscient d'avoir la chance d'être leur allié.

Vous voyez Lisander crier pour donner des ordres, mais cela est presque inutile, car les Arpachi, se rendant compte de l'infériorité numérique, décident d'abandonner la bataille et de se retirer, portant en sureté les femmes et les enfants, volant haut dans le ciel vers le pic de la montagne. Ils se défilent en groupes de trois ou quatre, tout en subissant le tir des archers qui les déciment encore plus.

Vous avez conquis le village rapidement et, non sans satisfaction, vous allez vous congratuler avec vos compagnons et le Roi en personne qui, en sifflant

quelque chose que vous n'arrivez pas à comprendre, vous fait deviner sa gratitude. Rendez-vous au **526**.

## 74

Ces animaux sont trop nombreux et le risque de se faire écraser est certainement à éviter.

« Mieux vaut tourner les talons » vous dites à voix haute. Vos compagnons acquiescent en silence et vous vous enfoncez dans le bois, sans être suivi. Les reptiles sont peut-être timorés par l'obscurité des arbres et vous permettent de retraverser le bois en retraçant vos pas.

Quelques minutes plus tard vous revenez à l'extérieur, du côté opposé. Tout semble désert, mais un grognement soudain vous paralyse: trois reptiles volants planent vers vous après vous avoir surpris par l'arrière.

Vous ne pensiez pas que de tels animaux pouvaient exister, mais Cadash vous a déjà réservé non peu de surprises...

Ils ont de larges ailes membraneuses et sont grands comme deux hommes robustes. Ils ne peuvent vous blesser qu'en se rapprochant, vous pouvez donc les affronter soit avec des armes de jet, soit avec celles de corps à corps.

Avec l'un de vos compagnons, vous attaquez celui qui semble être le plus dangereux, portant une haute crête tachetée il se distingue des autres.

Si vous êtes capable de dominer les animaux et voulez utiliser cette capacité, rendez-vous au **408**.

Reptile Volant:      Combativité    9      Énergie    12

À moins que vous n'utilisiez votre Agilité, vous devez soustraire 1 point de Combativité, car l'animal est très agile et vous attaque d'une position avantageuse. À chaque tour de combat, votre compagnon inflige 1 point de dommage. Si vous gagnez, allez au **323**.

## 75

Lisander vous regarde dubitatif. Il sait bien qu'il doit inverser le sort de la bataille, autrement il sera anéanti avec son armée. Enfin il prend sa décision. Il appelle un messager et lui donne les instructions à transmettre au commandant des archers: ils devront attaquer sans s'arrêter et sans scrupules...

Quelques minutes plus tard, du centre du déploiement commencent à partir les premiers projectiles, juste au moment où vous êtes rejoint par vos cinq compagnons. « Je l'ai convaincu! » exultez-vous vers eux.

Les flèches ont l'effet espéré et de nombreux Arpachi s'envolent du champ de bataille, essayant de fuir le tir des reptiles. Cependant le tir ami fait des victimes parmi votre arrière-garde et vous réalisez que la route vers la victoire est encore longue et ardue.

Les guerriers ailés se réorganisent et reprennent à lancer des roches d'en haut, qui frappent de façon meurtrière quiconque n'est pas assez rapide pour s'esquiver à temps.

Les heures passent rapides et vous pouvez voir comment certains Burmini sont en train de désertir en descendant vers la vallée. Ensuite ils disparaissent dans les cours d'eau et au milieu des fourrés. Vous avez une opportunité unique de vous enfuir à votre tour.

Si vous voulez le faire, allez au **379**, pour convaincre

vos compagnons. Si par contre vous restez combattre, certain de la victoire de l'armée Burmino, allez au **153**.

## 76

« Hé, du calme! » dites-vous avec tout le sang-froid dont vous êtes capable, essayant de calmer les esprits.

« Nous sommes arrivés jusqu'ici en affrontant nombre de dangers et nous ne pouvons certainement pas nous embrouiller pour une stupide pierre! Abaisse cette arme, maintenant! »

Cinq paires d'yeux se retournent vers votre compagnon et il doit nécessairement changer de ton pour ne pas se mettre sur le dos toute la compagnie.

Avec une irritation mal cachée, il rengaine l'arme et incite le groupe à poursuivre: « En avant, continuons à monter maintenant, le soleil ne restera pas levé éternellement et nous ne devons pas nous laisser surprendre à découvert quand la température diminuera. »

Son regard s'illumine d'une lueur de haine, mais il n'ose aucune autre action violente. Allez au **542**.

## 77

Chacun des géants porte sur son couvre-chef une gemme de la même couleur de la pyramide où il a trouvé refuge. Peut-être ces gemmes sont elles aussi enchantées et peuvent interagir avec la lumière... Si vous avez une Gemme (Violette, Indigo ou Bleue) et que vous voulez essayer d'y faire passer le rayon lumineux rouge, rendez-vous au **494**, si vous laissez tomber, allez au **359**.

Les aigles tombent un à un. Le saurien volant a subi de nombreuses blessures, mais réussit à arriver, exténué, à la clairière du village, sur le versant ouest. Dès que vous mettez pied à terre, le commandant du bataillon des archers sort du bois épais, vous demandant où sont passé Lisander avec les renforts.

En quelques mots vous lui expliquez la situation et une expression inquiète se lit sur son visage.

Vous devez absolument soutenir l'invasion des sauriens du versant est de la montagne, sinon vous succomberez tous sous la pression ennemie et Lisander a besoin de temps pour réorganiser les défenses.

Vous examinez les options à votre disposition.

Vous pourriez faire sortir à découvert les archers et attaquer le village, afin d'attirer le plus possible de guerriers Arpachi. Cela permettrait de réduire la pression sur le gros de l'armée qui est en train de combattre sur le versant est. Vous êtes peu nombreux, même si bien armés, et cette option présente de nombreux risques, mais pourrait être la seule possibilité de renverser le sort de la bataille.

Rendez-vous au **62** si vous choisissez cette tactique.

Sinon vous pourriez essayer de créer une diversion pour faire gagner du temps précieux à Lisander.

Rendez-vous au **373** pour explorer cette option.

À vous attendre à l'extérieur de la forêt se trouve l'entière résistance des Arpachi. Tous les guerriers à disposition sont en train de voler au-dessus de vous, et

dès que vous vous exposez, ils vous attaquent en masse, vous engageant en un corps à corps duquel vous ne pouvez pas vous dégager.

Les Burmini du groupe d'assaut sont d'habiles archers, mais ils n'ont pas l'habitude des combats au corps à corps et battent en retraite dans le bois dense, effrayés par l'assaut ennemi.

Leur fuite est précipitée et leur commandant n'arrive pas à les retenir, ses ordres étant couverts par les cris des guerriers volants.

La situation est critique et vous devez agir rapidement. Si vous voulez tenter de passer inaperçu au-delà de la ligne des combats et entrer dans le village Arpaco, allez au 93, si vous préférez la retraite, allez au 167.

## 80

« Nous devons contourner la clairière! » ordonnez-vous aux hommes-lézards. Vous indiquez le ciel et l'aigle qui vole en ronds, épiant chaque mouvement suspect.

« Restons à couvert, suivez-moi! »

Vous ouvrez la route au bataillon, en restant sous le couvert de la forêt, suivi par vos compagnons. Vous êtes obligés de descendre pendant un long trait pour ensuite remonter une pente plus douce vers le nord. Entretemps, vous commencez à entendre la clameur de la bataille et comprenez que vous devez rejoindre le village ennemi le plus vite possible, sinon le gros de l'armée ne pourra rien contre la défense des Arpachi.

L'avantage de la surprise est encore dans votre camp et, si exploitée de façon opportune, elle vous conduira à la victoire.

La sueur perle sur votre front, quand finalement vous atteignez la lisière du bois. Quelques dizaines de mètres plus en avant la pente fait place à une clairière où est situé le village. De l'est s'élève une fumée noirâtre, alors que vous distinguez clairement des sauriens volants engagés au combat contre des hommes-oiseaux protégés par des cuirasses.

C'est votre moment!

Vous appelez le commandant Burmino et lui ordonnez de faire préparer ses hommes avec les flèches déjà encochées. Votre assaut sera éclair et mortel. Aujourd'hui aucun Arpaco ne réussira à vous fuir...

En un instant les archers sont prêts et avec un peu d'émotion vous lancez l'attaque. Vous parcourez les derniers mètres avec le cœur qui bat la chamade, alors que les aigles dans le ciel envoient des messages désespérés à leurs alliés.

Mais pour eux il est désormais déjà trop tard!

À peine rejointe la clairière, les reptiles laissent partir une averse de flèches qui abat l'arrière-garde ennemie. Le village est encore bien défendu car les hommes-oiseaux ont érigé une barricade de troncs d'arbres et branches au bord de la pente. Une fumée dense se lève du bois qui a été incendié, créant ainsi un mur de feu impossible à traverser. Les reptiles volants sont en train d'essayer de créer une brèche en faisant chuter des pierres, mais le ciel est le domaine des Arpachi et tout seuls ils n'y arriveront pas.

Dès que les défenseurs s'aperçoivent de votre présence, ils réorganisent leurs forces et délaissent l'imminente menace du versant est. C'est vous maintenant leur adversaire le plus redoutable!

Réactif, le commandant Burmino ne leur permet pas de



se rapprocher, faisant décocher des nuages de projectiles qui empêchent toute tentative de vous engager en un corps à corps.

Vous avancez lentement, mais, pas après pas, vous gagnez du précieux terrain. Entretemps les forces ennemies se réorganisent et une escouade de guerriers ailés, protégés par des armures lourdes, commence à vous bombarder avec des pierres et des roches.

Les archers perdent le contrôle de la situation et doivent faire face en même temps à un assaut au sol.

« Où est cet idiot de Lisander! » criez-vous dans la fureur de la bataille. À l'est vous voyez seulement la barricade flamboyante, mais du gros de l'armée il n'y a aucune trace. Vos hommes ne pourront résister longtemps, engagés dans un corps à corps avec des forces supérieures en nombre.

Vous devez agir immédiatement.

Si vous réorganisez votre bataillon et donnez un coup de main pour repousser l'assaut ennemi, dans l'espoir que les sauriens de Lisander réussissent rapidement à enfoncer le mur de feu, allez au **384**.

Si vous voulez les aider de quelque façon à passer au travers de la barricade, vous devez abandonner votre groupe d'assaut. Dans ce cas allez au **457**.

Si enfin vous préférez désertir, vu que la tentative d'invasion n'a désormais plus aucune chance de réussir, rendez-vous au **389**.

## 81

Avec un cri aigu, votre dernière adversaire tombe au sol, éclaboussant de rouge foncé le terrain autour. Sans perdre de temps, vous débouchez votre gourde et

versez le contenu sur les flammes qui sont en train de croître dangereusement! Vous n'avez pas assez d'eau! Avec un dernier geste de désespoir, vous enlevez votre veste et tapez sur le feu essayant de le maîtriser.

Vous avez de la chance car vos tentatives ont du succès, vous reprenez votre souffle tout en regardant l'évolution de la bataille. Les bruits provenant de derrière la barricade vous font penser que Lisander n'est pas loin.

Les guerriers volants sont trop occupés à se protéger des enchantements de vos compagnons et des flèches des archers ennemis pour s'apercevoir de vous.

Quand enfin le vieux Arpaco, qui s'agitait en donnant des ordres à ses hommes, se rend compte que le plan de défense a échoué, il est déjà trop tard!

En effet, avec un grondement, le premier saurien géant se fraie un chemin entre les troncs qui formaient la barricade, les déplaçant comme si c'étaient des brins de paille. L'armée de Lisander est arrivée...

Rendez-vous au 73.

## 82

Le Ministre de la Culture et de la Magie est un vieux magicien, qui a enseigné dans l'Académie où vous-même avez étudié. Vous le connaissez donc de réputation, un homme sage et perspicace, d'extrême clairvoyance. Il n'a aucun intérêt pour l'argent, mais uniquement pour la connaissance et le développement de la technologie et de la magie.

« Je demande audience, monsieur le ministre, lui dites-vous avec courtoisie, puis-je m'entretenir en privé avec vous avant le Conseil? »

Il fait un geste de la tête et vous invite à le suivre dans

son studio qui jouxte la Salle du Conseil.

Vous lui exposez vos arguments avec précision et détermination, le ministre semble comprendre immédiatement l'importance de votre projet.

« Je n'ai pas de difficulté, vous dit-il à la fin, à admettre que votre intuition est brillante et qu'elle portera sûrement à de nouvelles connaissances. De ma part, j'aspire aussi à participer à cette aventure. Je vous garantis mon vote au Conseil. »

Merveilleux! Vous avez trouvé un puissant allié à votre cause. Vous le remerciez chaleureusement et vous vous dirigez vers la salle du Conseil. Rendez-vous au **193**.

### 83

Vous vous rendez compte immédiatement que vous êtes très en retard et le capitaine commence à brailler dans votre direction en hurlant que les autres sont déjà rentrés depuis deux heures.

Honteux, vous vous excusez avec le Magicien et vos compagnons. Après avoir perdu 1 point d'Autorité pour la gêne occasionnée vous pouvez aller au **148**.

### 84

Son raisonnement est cynique, mais réaliste. Vous n'avez aucune possibilité de survie autrement.

« Très bien! répondez-vous décidé, je m'en occupe! »

Vous vous frayez un chemin parmi les corps des sauriens géants et redescendez la pente le plus vite possible. Dans la vallée vous voyez que la bataille fait rage, mais certainement pas à votre avantage.

Vous rejoignez enfin Lisander qui semble avoir perdu

le contrôle de la situation. Vous l'approchez alors que sa garde personnelle vous toise avec insistance.

« Roi Lisander! Roi Lisander! Nous avons un plan! »

Il se retourne vers vous, le visage crispé et les yeux injectés de sang, et vous enjoint de parler.

Vous lui expliquez votre plan et le regardez droit dans les yeux pour le convaincre de son utilité.

Si hier soir vous avez essayé de le convaincre, sans y parvenir, d'envoyer les archers sur le versant ouest, allez au **480**. Si vous ne l'avez pas fait, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **75**, si c'est inférieur, allez au **275**.

## 85

- La Baguette Magique est un instrument que seul le Magicien peut utiliser. Si vous n'êtes pas ce personnage, elle est totalement inutile pour vous. Son pouvoir spécial est de faciliter les sorts. Quand vous avez l'intention de lancer un sort, lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre pair, vous ne perdrez que la moitié des points d'Énergie dus au sortilège (en arrondissant par défaut).
- L'Amulette d'Ekerion est un artefact d'extraordinaire importance. Il témoigne l'existence de la vraie foi depuis des centaines, voire des milliers d'années, dans ce continent perdu aussi. Seul un Moine à lui dévoué est apte à s'en servir afin d'invoquer Ekerion une fois de plus dans chaque future aventure.
- Le Pendentif Hypnotique est un objet de fine

facture avec la capacité de détourner l'attention de quiconque n'ait pas suffisamment de résistance mentale pour pouvoir lui résister. Avant chaque combat, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, votre adversaire ne pourra pas vous attaquer pendant les deux premiers assauts et, donc, vous infliger des dommages. Seulement une personne avec un habileté innée peut l'utiliser, si vous n'êtes pas un Voleur, vous ne savez pas quoi en faire.

- La Grande Épée Magique est gravée d'étranges symboles que vous n'arrivez pas à interpréter. Utilisée lors d'un combat, elle permet d'infliger un point de dommage supplémentaire, en plus des bonus qu'elle possède déjà (cf. le chapitre des règles).
- La Verge de la Nature renferme les arcanes d'une magie ancienne. Seuls les lutins sont capables de l'utiliser de manière appropriée pour invoquer l'aide d'un Élémental de Terre, qui combattra aux côtés du possesseur de cet objet avec les valeurs suivantes:

Élémental de Terre: Combativité 7 Énergie 13

Quand son Énergie atteint 0 ou moins, l'élémental retourne dans son monde pour se régénérer. Il se rematérialisera à chaque fois qu'il sera rappelé, mais pas plus d'une fois par combat.

- Dans la Fiole Démoniaque est contenu un minuscule démon Woerz. Si vous êtes capable de

l'invoquer, à partir de maintenant vous pourrez le faire en perdant seulement 2 points d'Énergie. De plus, pendant un combat, il vous permet de lancer un deuxième sort parmi ceux que vous connaissez.

Vous regardez l'objet de votre choix dans vos mains et puis remarquez les yeux de vos compagnons qui s'illuminent de satisfaction.

Il est temps de retourner à *l'Andromède* avant que les marins ne vous considèrent comme portés disparus.

Vous prenez congé du Roi Yeux Lumineux, en espérant pouvoir le revoir dans le futur et demandez au chef du village de vous faire transporter au-delà de la jungle, sur les rivages de la mer.

Le vieux s'attriste un instant pour la séparation imminente, mais est bien conscient que votre vie est ailleurs. Il donne ensuite l'ordre de rassemblement à ses guerriers.

Vous reprenez à nouveaux les airs, cette fois-ci salués par un large groupe d'Arpachi en liesse. Sous le chaud soleil de l'après-midi, vous survolez la chaîne de montagnes et les vastes prairies, jusqu'à arriver à la jungle que vous aviez traversé avec extrême difficulté. D'en haut vous voyez un petit point au loin, la voile de *l'Andromède*, encore en attente de votre retour.

Quand on vous dépose sur le pont du navire, vous remarquez tout de suite l'émerveillement dans les yeux des marins, qui s'attendaient à tout, sauf de vous voir rentrer par les airs.

Vous saluez les guerriers Arpachi, désireux de rentrer à leur Royaume, et passez la nuit en racontant aux hommes incrédules vos découvertes et aventures.

Le lendemain vous ferez retour chez vous, et au petit matin les marins lèvent l'ancre. Avec une pointe de

nostalgie vous quittez Cadash, le continent où vous vous êtes recouvert de gloire. Vous l'observez devenir une ligne de plus en plus indistincte à l'horizon. Rendez-vous au **600**.

## 86

Vos compagnons interviennent enfin pour vous séparer, mais vous continuez à vous agiter en proie à une étrange folie.

Heureusement ils réussissent à vous faire reprendre vos esprits avec leurs arts magiques, mais à cause du choc vous perdez 1 point d'Esprit pour le reste de l'aventure.

Une fois rétabli vous reprenez le voyage dans le désert, rendez-vous au **134**.

## 87

Le guerrier volant émet un râle suffoqué en tombant à terre mort.

Entretiens, l'incendie à la barricade fait rage et, même en sachant que l'armée Burmino n'est pas loin, vous savez que vous ne pourrez plus arrêter les flammes. Lisander ne pourra pas vous aider, et vous devrez contenir les ennemis tout seuls.

Vous faites un long détour pour vous réunir à vos compagnons alors que les Arpachi tournoient au-dessus de vous à distance de sécurité, hésitant à s'exposer. Avec une bonne dose de chance vous retournez dans vos rangs sans autre contretemps.

Si vous réorganisez votre bataillon et donnez un coup de main pour repousser l'assaut ennemi, dans l'espoir

que les sauriens de Lisander parviendront d'une manière ou l'autre à enfoncer le mur de feu, allez au **384**. Si par contre vous préférez désertier, vu que la tentative d'invasion n'a désormais plus aucune chance de réussir, rendez-vous au **389**.

## 88

Vous sortez la bouteille avec l'Huile de Pierre que le maître Atomio vous a donnée en vous disant de l'utiliser avec précaution car très inflammable.

Vous arrachez un morceau de tissu de votre tenue, que vous trempez dans le liquide noir et malodorant. Puis vous en mettez une extrémité à l'intérieur de la bouteille et laissez pendre l'autre à l'extérieur avant de reboucher.

Avec une étincelle de votre Briquet d'Amadou le tissu prend feu et commence à émettre une fumée noire et dense.

Vous n'avez que quelques secondes pour agir, vous lancez immédiatement la bouteille vers le toit en bois d'une cabane.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **296**, s'il est inférieur, allez au **438**.

## 89

« Desideria, Flaminia m'a confié qu'elle a obtenu ses pouvoirs du Prince Feu. Peux-tu me conduire chez lui pour que je puisse aussi apprendre ses secrets?

- Mais certainement, étranger! Je suis sûre qu'il sera enthousiaste de te connaître et être informé de ce qui se



passé hors de Perfectia. Héritier du trône, il est toujours chaleureux et désireux d'entretenir de bons rapports avec tous. »

Elle vous conduit donc au palais Royal où vous ne remarquez ni gardes, ni hommes armés et vous en demandez ingénument la raison à Desideria.

« Mais ici personne n'en a besoin! Pourquoi devrions-nous le faire? Nous vivons en paix depuis toujours et la famille royale n'a jamais eu aucun motif de se préoccuper de sa sécurité. Voyageur, tu poses vraiment des questions bizarres! »

Et elle se fend d'un de ses plus merveilleux sourires.

L'entrée au palais est ouverte à tous et vous aussi pouvez accéder librement aux salles où la famille royale tient audience.

Desideria appelle par la pensée le Prince Feu, qui ne lui répond pas. Elle cherche alors un serviteur qui vous informe que le Prince est en compagnie de son épouse et donc ne peut vous recevoir.

Voulez-vous rester et attendre dans l'espoir d'obtenir une audience? Ou quitter le Palais et retourner à l'école de philosophie avec Desideria? Dans le premier cas, allez au **385**, dans le second au **163**.

## 90

Les marins vous regardent intimidés et vous laissent passer; vous êtes ainsi conduit à la cabine du capitaine, le Magicien, qui vous présente les quatre membres de l'équipe. Vous serez accompagné par un puissant Guerrier qui se donne des airs. Pour vous ce n'est autre qu'un fanfaron et, si nécessaire, vous lui ferez comprendre avec la manière forte qui sera le meilleur

de la compagnie. Il y a un petit Lutin assez sympathique, dont vous ressentez tout de suite ses pouvoirs magiques. À son côté se trouve un personnage réservé, enveloppé dans une cape noire. Un voleur sans aucun doute; on dirait une personne dangereuse, vous devrez faire attention à lui...

Enfin devant vous il y a un Moine qui irradie la bonté et la sagesse. Ceci vous contrarie un peu car il semble posséder des capacités cachées et mystérieuses. Après avoir convenu du prix de votre engagement: 5 pièces d'or par jour ainsi qu'une part de tous les trésors que vous découvrirez, vous vous dirigez dans votre cabine et préparez au départ. Rendez-vous au **588**.

## 91

Vous regardez vers la vallée et à mi pente apercevez Lisander qui donne des ordres à droite et à gauche pour récupérer ce qui semble être une situation compromise. Vos compagnons sont près de vous et vous leur demandez un avis afin de sortir de cette situation difficile.

« Nous devons intervenir, vous répond l'un d'eux, nous avons encore les archers de Lisander. Le Roi doit à tout prix leur faire attaquer les Arpachi!

- Mais ainsi ils risquent d'éliminer aussi nos alliés! Ils sont engagés dans des combats au corps à... mais vous êtes interrompu d'une façon qui n'admet pas de répliques.

- Quel autre choix avons-nous? Nous pouvons mourir avec honneur tous ensemble, les armes à la main, ou sacrifier certains de ces stupides reptiles et essayer de renverser le sort de cette bataille. Il faut décider vite! »

Si vous êtes de l'idée de faire intervenir les archers, allez au **84**. Si vous pensez qu'en faisant ainsi vous risquez d'affaiblir vos forces, allez au **405**.

## 92

« Maître, dites-vous, vous possédez des vertus hors du commun, même pour les habitants de Perfectia. D'où viennent vos pouvoirs?

- Étranger, j'ai eu l'honneur d'entrer dans les grâces de la Princesse Aria, la fille de notre Roi Temps et de la Reine Amour. En tant que son époux, j'ai reçu en don la capacité de dominer certaines forces de la nature. Les vents, l'air et tout ce qui, bien qu'intangible, remplis notre monde, n'ont plus de secrets pour moi.

- Maître, c'est extraordinaire!

- Certes voyageur. Je vois avec joie que vous êtes fasciné par mon histoire. La Princesse Aria aussi sera heureuse de votre intérêt et ne dédaignera pas de vous décrire encore plus en détails nos pouvoirs.

- Merci, maître, de cette agréable conversation. Je vais maintenant à la recherche de mon guide, qui doit m'attendre anxieuse de reprendre son chemin avec moi. J'espère vous revoir!

- Bonne chance étranger, et que votre force de volonté soit toujours bien solide! »

Vous appelez Desideria, qui vous rejoint rapidement.

Dans le futur, quand vous voudrez rencontrer la Princesse Aria, ajoutez 20 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez pour lire la suite. Si le texte aura un sens, cela voudra dire que c'était le bon moment pour le faire, sinon, continuez l'histoire normalement.

Rendez-vous au **46**.

## 93

Avec les Arpachi concentrés sur les hommes-lézards, vous avez l'avantage de ne pas être directement recherché et, avec une bonne dose de chance, pourriez passer inobservé.

Vous faites un long détour vers l'est et sortez de la forêt à la limite du village. Depuis le ciel, des hommes-oiseaux sont en train d'inspecter la zone où vous vous trouvez et ce ne sera pas facile de ne pas se faire voir.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18 allez au **330**, s'il est inférieur, allez au **97**.

Si vous voulez lancer le sort Mutation, vous devenez tellement petit qu'il est difficile de vous détecter et pouvez augmenter le lancer de dés de 4 points bonus. Si par contre vous lancez le sort Illusion, vous pouvez créer une image fictive d'un groupe de Burmini du côté opposé d'où vous vous trouvez. Vous détournez ainsi l'attention des guerriers volants et obtenez un bonus de 4 points au lancer de dés.

## 94

Votre groupe est partagé exactement en deux, car l'or que vous avez trouvé sur l'homme-lézard a corrompu les esprits de vos compagnons et certains d'entre eux seraient prêts à tout risquer pour en trouver encore plus. Il ne sera pas facile de les convaincre de retourner à *l'Andromède*.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si le total est égal ou supérieur à 17, allez au **219**, si inférieur, allez au **477**.

## 95

Après vous être déshabillé, vous sautez dans le petit lac formé par la source et les roches environnantes, mais dès que votre pied touche la surface liquide, vous vous enfoncez et réalisez que l'eau n'existe pas. Vous êtes tombé dans un piège de quelque chose de bien plus maléfique qu'un mirage. Mais pour l'instant votre attention se focalise sur le moyen de sortir de la fosse qui s'est formée en dessous de vous et qui est en train de vous aspirer.

Heureusement vos compagnons interviennent en vous lançant une solide corde, mais ce sera à vous de vous hisser jusqu'au bord de la fosse.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Force. Si le total obtenu est égal ou supérieur à 15 allez au **355**, Sinon au **572**. Vous ne pouvez utiliser aucun objet de votre équipement (potions incluses) car vous les avez laissés à terre.

## 96

Les pyramides semblent être toutes identiques, si ce n'était pour la couleur de leur revêtement et du rayon lumineux qui s'échappe de la base. Chaque côté mesure divers mètres de longueur et la hauteur est telle de permettre aux géants colorés de rester debout confortablement. Elles semblent être encastrées dans le périmètre de l'arène mais sont constituées d'un métal qui ne semble pas être facile à endommager.

Si vous avez vu comment y pénétrer, allez au paragraphe **494**, si vous ne savez pas comment faire, rendez-vous au **484**.

Dès que vous sortez à découvert, vous êtes repéré par une des sentinelles qui donne immédiatement l'alerte. Vous êtes entouré par tellement d'adversaires que vous ne pouvez les conter. Ils vous empêchent toute réaction et, dépassé par la situation, vous n'avez même plus la force de dégainer votre arme. Vous êtes submergé par les hommes-oiseaux: votre mort est douloureuse mais rapide. Votre aventure se termine ici.



Votre élocution n'a pas été suffisante pour convaincre les deux autres conseillers qui confirment la décision du Premier Ministre. Celui-ci vous dévisage satisfait et ajoute avec arrogance: « Soit! Le Conseil a décidé! Sorcier, votre navire est réquisitionné, ainsi que votre équipage. Allez chercher fortune ailleurs! »

Vous aimeriez répondre à Zipher sur le même ton mais vous savez que cela ne servirait à rien.

Votre aventure à la recherche du Monde Perdu se termine avant même d'avoir commencé.

Vous sortez votre arme et, en essayant d'atténuer le plus possible les bruits, vous vous approchez du hibou en faisant de grands gestes avec. Apeuré par vos menaces, celui-ci s'en va en sautillant. Après quelques va-et-vient il décide de vous laisser en paix et vous pouvez enfin retourner à votre couche de fortune pour reprendre votre sommeil. Rendez-vous au 100.

## 100

La nuit s'écoule sans autres distractions et à l'aube vous êtes réveillé par l'armée Burmino qui se prépare à gravir la montagne. Selon ce qu'ont rapporté les sauriens volants, un peu plus haut il devrait y avoir un passage facile à traverser à pieds, même par une armée lourde et maladroite comme celle des reptiles.

Le prochain avant-poste ennemi est accessible en quelques jours à peine et, si vous parvenez à écraser les résistances Arpachi, en quelques semaines vous atteindrez la capitale où vous pourrez enfin réclamer votre butin de guerre.

La pente est assez faible, même si à certains endroits vous avez des difficultés à maintenir l'équilibre, alors que les Burmini, avec une agilité innaturelle, remontent les reliefs les plus abrupts sans répit.

À la mi-matinée il semble que vous ayez atteint le point indiqué par les sauriens volants, qui n'est autre qu'un étroit passage encastré entre deux pics montagneux.

Vous êtes à l'arrière de l'armée et il faut au moins une heure avant que la moitié de celle-ci ne réussisse à

passer de l'autre côté de l'obstacle.

Vous occupez votre temps en mangeant et nettoyant votre arme, tout en bavardant avec vos compagnons.

Soudainement un grondement interrompt votre conversation. Une avalanche descend de la pente sur votre gauche, reversant d'énormes quantités de neige vers vous! Dans les brefs instants de terreur qui vous séparent de la mort, vous réussissez à entrevoir une volée d'hommes-oiseaux qui se lèvent dans le ciel, là où l'avalanche est partie.

C'est certainement une embuscade! Avec vos dernières forces vous ne pouvez que jurer contre le mauvais sort qui vous prive d'un futur de succès, dans un territoire à vous inconnu, alors que vous participiez à une guerre qui n'était pas la vôtre. Votre aventure se termine ici.

## 101

Vous murmurez à voix basse une invocation à Ekerion, lui demandant un coup de main pour vous sortir de ce pétrin. Les hommes-oiseaux vous ont entouré et se lancent vers vous, quand vous les voyez disparaître, comme s'ils se dématérialisaient.

Vous, par contre, vous sentez vos membres s'engourdir et à l'improviste perdez conscience, tombant dans un noir profond. Quand enfin vous ouvrez les yeux, vous vous retrouvez en train de regarder le soleil éblouissant de l'après-midi. Vous vous relevez en toute hâte vous demandant ce qui s'est passé.

La bienveillante main du Dieu unique vous a transporté dans la vallée, juste à l'endroit où la montagne dégrade doucement vers le fleuve que vous avez traversé il y a quelques heures.



Sur le côté est de la montagne vous voyez un carnage à l'œuvre; les reptiles ont été pris dans un étau mortel. En amont ils sont bloqués par la barricade embrasée qui les empêche d'avancer, alors qu'en aval les hommes-oiseaux sont en train de les affronter en les repoussant encore plus vers le haut, sans espoir de fuite.

Soudainement le bruit de pas précipités détourne votre regard. Ce sont vos compagnons! Et ils sont sains et saufs, malgré les nombreuses blessures qui recouvrent leurs corps.

Vous échangez quelques mots et ils vous informent qu'il s'en est fallu d'un cheveu pour qu'ils tombent dans une des nombreuses embuscades ennemies. Toutefois ils ont réussi à s'en sortir indemnes, alors que les archers Burmini ont été anéantis un par un. Aucun d'eux n'a survécu...

La bataille est perdue, et la seule alternative possible est de retourner à *l'Andromède* en essayant d'éviter d'ultérieurs combats.

Entre le salut et vous il y a encore une multitude d'ennemis que vous devrez éviter. Le soleil est encore haut dans le ciel et avant qu'il ne fasse nuit vous devez réussir à mettre le plus de distance possible entre eux et vous.

Un faible bruit de ruissellement d'eau vous sort de vos pensées et, quand vous allez vérifier sa provenance, une idée audacieuse vous vient à l'esprit. Une petite rivière s'écoule tranquille vers le sud. Son lit n'est pas très large, mais est probablement suffisant pour y faire naviguer une paire de radeaux qui pourront vous transporter loin d'ici.

Le risque de trouver des cascades, ou de vous retrouver

exposés à une attaque ennemie est élevé, mais cela vaut la peine d'essayer.

Vous partagez votre idée avec vos compagnons, qui l'approuvent comme étant la seule voie de fuite possible. Vous mettez les bouchées doubles pour couper des troncs et les lier ensemble avec des cordes. Si vous utilisez une arme blanche, son fil s'use inexorablement et tant que vous ne l'aurez pas faite aiguiser, une fois rentré à Janger, elle infligera 1 point de dommage en moins que d'habitude. Si par contre vous utilisez une autre arme (comme le Bâton à deux mains, la Massue ou l'Arc), vous ne pouvez contribuer à la coupe du bois nécessaire. Vos compagnons marmonnent entre eux, vous qualifiant de « fainéant » et vous devez perdre 1 point d'Autorité. Finalement vous transportez les troncs et les liez ensemble.

Quand le soleil commence à se coucher, vous avez terminé l'œuvre avec succès et vous vous préparez à la descente dans l'eau. Rendez-vous au **267**.

## 102

La personne disparue est le Lutin, c'est aussi lui qui devait vous passer les consignes pour le tour de garde. Vous examinez le sable à la recherche de traces qui puissent indiquer où il est allé, mais le vent de la nuit les a déjà effacées. Scrutant l'horizon dans chaque direction, vous ne voyez rien qui puisse vous donner des indications utiles.

Vous commencez à percevoir que vos compagnons restants nourrissent des soupçons envers vous à cause du rapport conflictuel que vous avez eu depuis le début, avec les accusations réciproques de trahison et

de sabotage.

Le démon ne cache pas ses pensées:

« Vil rustre, qu'as-tu fait à notre compagnon?! »

Il s'approche menaçant, mais vous dégainez votre arme, prêt à réagir: « Serf de l'obscurité, n'ose pas m'attaquer, je pourrais faire rouler au loin ton ignoble tête avant même que tu ne prononces un autre mot. Ne te permets plus de me menacer! »

Puis vous décrivez ce que vous avez vu et entendu pendant la nuit, le bourdonnement et la forte lumière éblouissante. Vos compagnons semblent sceptiques, parviendrez-vous à les convaincre?

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 345, si non, au 282.



**103**

On vous accompagne à la cabine du capitaine et, pendant que vous buvez une bière, on vous présente vos compagnons de voyage. À côté de vous se trouve une horrible abomination, un Démon, un être appartenant à une race que vous avez déjà eu l'occasion d'affronter et en sortir toujours vainqueur. Vous les détestez, mais pour cette occasion vous devrez supporter sa présence.

Puis il y a un type insignifiant, tout maigrichon, partiellement caché par un grand manteau noir. On

dirait un Voleur, une de ces personnes qu'il faut toujours garder à l'œil. Un autre élément singulier est ce petit homme d'âge avancé, ce Moine qui semble bien à un bon à rien. Qui sait pourquoi le capitaine a engagé des gens pareils?! En effet devant vous il y a une autre petite créature, à peine plus haute que votre genou, un Lutin insignifiant.

Maintenant vous comprenez que vous devrez vraiment faire des efforts pour tenir ensemble un tel groupe d'incapables. Vous décidez de vite aller dans votre cabine pour vous préparer au départ. Allez au **588**.

## 104

Le septième jour de navigation après le départ de Lapos, alors que vous êtes en train de manger, vous ressentez de fortes douleurs à l'estomac qui vous font perdre 2 points d'Énergie.

L'étrange odeur douceâtre de la nourriture avait éveillé vos soupçons, mais malheureusement vous n'avez pas pris les bonnes précautions. C'est sans aucun doute du poison!

Vous n'avez aucune difficulté à deviner qui ça peut être. Certainement le traître qui se fait passer pour votre compagnon et que vous avez découvert avant l'arrivée à Lapos.

Vous décidez de le démasquer et attaquer au **340**, ou préférez ne rien faire et continuer le voyage au **337**.

## 105

Vous partagez vos opinions pour décider comment affronter la situation. Il reste au moins encore cinq

géants vivants, avec leurs gemmes sur le couvre-chef, qui sont allés se cacher dans les constructions pyramidales aux coins de l'arène. Les monstres semblaient imbattables, mais au fur et à mesure que le temps passait, leurs mouvements devenaient toujours plus lents et avez réussi à les repousser. Maintenant ils sont certainement cachés pour reprendre des forces.

Vous pourriez essayer de les attaquer le plus tôt possible, afin d'éviter de les affronter quand ils seront de nouveau au maximum de leur puissance, ou vous pouvez explorer la cité, dans l'espoir de trouver des indications qui puissent vous ramener dans vos corps originaires.

Dans le premier cas allez au 519, le second au 314.

## 106

À l'instant même où le reptile se rapproche, vous essayez d'entrer dans son esprit et de le contrôler.

La créature tente de vous résister, mais son intellect est trop faible et avec satisfaction vous le voyez s'agenouiller devant vous et baisser la tête.

Votre compagnon le plus proche n'hésite pas à lui couper la tête d'un seul coup, la faisant rouler par terre.

Rendez-vous au 168.

## 107

Le Roi s'illumine quand vous lui demandez de la cité perdue dans le temps. Il vous raconte que les légendes parlent d'une riche civilisation, où prospéraient arts et magies, avec un Roi magnanime qui prenait soin de son peuple et encourageait le développement de la

société. Perfectia ne participait jamais aux guerres et les personnes vivaient en paix, s'aidant mutuellement et collaborant pour créer des merveilles toujours plus avancées. Avec orgueil Yeux Lumineux raconte que certains des objets de son trésor proviennent de cette civilisation et sont certainement les plus précieux.

Et puis tout disparut sans laisser de traces. Les légendes ne sont pas claires sur ce point, mais il semblerait qu'une femme étrangère ait perturbé l'équilibre de la cité, et l'ait portée à sa perte. Le souverain de Perfectia est devenu fou, ainsi que le prince héritier qui, fasciné par l'étrangère, s'est laissé convaincre de le tuer pour prendre sa place.

L'histoire n'en dit pas plus et Yeux Lumineux ajoute qu'il ne reste de la cité que des ruines dans une plaine froide, toujours recouverte de glace, où personne ne se rend plus.

Attristé, vous repensez à votre aventure à Perfectia et à la dramatique fuite de la cité. Le Roi vous secoue et vous conduit à la salle du trésor. Rendez-vous au **549**.



**108**

Ces cordes sont impossibles à casser. Il est inutile de persister dans une tentative infructueuse.

La bataille se poursuit et vous voyez de nombreux cadavres des deux camps parsemer la pente de la montagne. Quand le soleil commence à décliner, il semble que les deux armées commencent à ressentir la fatigue de la journée de combats et les hommes-lézards

se retirent vers la vallée.

Les deux sentinelles sont approchées par un de leurs semblables et reçoivent un ordre que vous ne comprenez pas. Ensuite, elles s'avancent vers vous avec un couteau bien aiguisé. Vous fermez les yeux, craignant votre dernière heure arrivée. Mais à votre grande surprise elles coupent les cordes et vous libèrent. Elles indiquent loin au sud et sifflent des mots inconnus avant de s'en aller tout de suite après.

Vous vous regardez stupéfaits, avant de pousser un soupir de soulagement pour cette chanceuse coïncidence. Vous ne voulez pas traîner et, les sens aux aguets pour affronter d'éventuels dangers, discutez de la meilleure solution pour vous enfuir rapidement. Avant qu'il ne fasse nuit vous devez réussir à mettre le plus de distance possible entre le champ de bataille et vous.

Un faible bruit de ruissellement d'eau vous sort de vos pensées et une idée audacieuse vous vient à l'esprit. La rivière que vous avez traversée s'écoule vers le sud et s'éloigne progressivement. Si vous réussissiez à construire une paire de radeaux capables de vous transporter, vous auriez la voie libre vers le salut.

Vous partagez votre idée avec vos compagnons, qui l'approuvent comme étant la seule voie de fuite possible. Vous mettez les bouchées doubles pour récupérer des troncs et des branches que vous liez ensemble avec les restes des cordes qui vous tenaient emprisonnés. L'opération est vraiment laborieuse et vous perdez 4 points d'Énergie à cause de la fatigue.

Au clair de lune, vous réussissez malgré tout à terminer l'œuvre avec succès et vous vous préparez à la descente dans l'eau. Rendez-vous au **267**.

Le hibou sautille d'avant en arrière en attendant que vous fassiez le premier pas. Vous vous approchez circonspect, puis il fait un saut encore plus loin vous invitant à la suivre.

La faible lueur des braises ardentes n'est pas suffisante à vous montrer clairement la voie, mais d'une manière ou l'autre vous parvenez à ne pas le perdre de vue, jusqu'à ce que vous arriviez en face d'une paroi rocheuse qui vous empêche de progresser plus en avant. L'animal vous regarde avec curiosité et s'envole, disparaissant de votre vue.

Au même instant vous êtes surpris par un lasso de corde qui vous immobilise et une main griffue vous couvre la bouche vous empêchant de lancer l'alarme.

Vous êtes impuissant devant ces inconnus qui vous ont capturés et vous vous sentez comme un imbécile pour vous être fait avoir par un stupide oiseau.

Une voix grinçante vous murmure quelque chose dans l'oreille dans la langue de Cadash. Vous reconnaissez les voix des Arpachi et pendant un instant vous êtes pris de panique. Est-ce votre fin?

Vous distinguez au moins trois voix, qui vous disent de ne pas faire de mauvais tours ou d'essayer de vous enfuir, car ils sont armés et pourraient vous éliminer à n'importe quel moment.

Celui qui tient la corde se montre enfin, il descend d'une pointe rocheuse un peu plus en haut et vous explique la situation dans laquelle vous vous trouvez.

C'est un guerrier Arpaco, tout comme ses compagnons, et ils sont venus pour comprendre ce que font des étrangers dans l'armée Burmino.



Vous leur expliquez ce qui vous a poussé à vous unir aux reptiles et l'un d'eux crache par terre visiblement dégoûté. Toutefois ils comprennent se trouver dans une position de faiblesse et sont disposés à négocier avec vous votre neutralité dans leur combat face aux hommes-lézards. Ils sont manifestement surpris par votre habileté dans les armes et la magie, et ils savent qu'ils auraient plus de chances de résister sans votre présence.

« Oui, mais qu'obtiendrons-nous en échange? » vous n'hésitez pas à réclamer un juste prix pour votre désertion.

L'homme-oiseau s'attendait à cette question et, bien que votre vie soit dans leurs mains, ils répondent qu'ils sont disposés à vous donner ce que vous désirez le plus. Vous serez conduit par les airs à la capitale des Arpachi et vous pourrez discuter avec leur roi de la récompense pour votre trahison.

En y réfléchissant, il vous semble que les hommes-oiseaux aient un concept de l'honneur bien supérieur de celui des reptiles. Ils auraient déjà pu vous éliminer s'ils l'avaient voulu, il est clair qu'ils respecteront l'accord.

« Je dois en parler avec mes compagnons. Laissez-moi partir et je reviendrai dans quelques minutes avec la réponse. »

Les trois confabulent un peu, puis dénouent la corde, qui était en train de vous engourdir les membres. Ils vous invitent à faire vite sans essayer de les tromper, sinon la prochaine fois ils ne seront pas aussi cléments. Vous reparcourez en silence le chemin qui vous mène à vos compagnons toujours endormis. Personne ne s'est rendu compte de votre aventure nocturne.

Si vous les réveillez pour les convaincre d'abandonner la guerre, allez au **444**. Si vous ne voulez pas trahir la confiance des Burmini alors que vous êtes si proche de la victoire et préférez donner l'alerte, allez au **295**.

## 110

Vous êtes encore en train de penser qui pourrait être l'espion, quand vous voyez le minuscule Lutin vous observer d'un regard inquisiteur. Vous vous demandez ce qu'il peut bien vous vouloir cet insignifiant humanoïde. C'est peut-être lui l'informateur des pirates? Mais ce n'est pas le bon endroit pour faire des conjectures et vous vous tournez vers lui pour le complimenter de son excellent comportement lors de la bataille, avec l'espoir que tôt ou tard il se trahisse tout seul. Vous vous approchez et levez le bras pour le saluer quand il vous saute dessus à l'improviste, et vous frappe à la jambe. C'en est trop, votre instinct reprend le dessus et vous passez à l'attaque.

Lutin:    Combativité    10    Énergie    16

C'est une créature enchantée et donc extrêmement résistante aux attaques magiques. Si vous utilisez l'Esprit, diminuez la Combativité de 1 point.

Quand son Énergie ou la vôtre aura atteint une valeur de 10 ou moins, allez au **188**.

## 111

La pierre dont est constitué la tour offre un abri idéal contre la chaleur du désert et, bien que la montée soit

prohibitive (vous comptez plus de 500 marches), vous atteignez rapidement le sommet où vous avez vue d'ensemble sur la cité.

La pointe est constituée d'une flèche, que recouvre un grand prisme transparent que les rayons du soleil devraient traverser vers midi, selon vos calculs. Du côté opposé se trouvent sept barres, qui se terminent avec un support pour des objets pas plus grands qu'un œuf. Sur celle plus à gauche a été placée une pierre violette, en tout semblable à celles qui se trouvent sur les couvre-chefs des géants colorés. Si vous avez une Gemme Bleue, vous essayez de la mettre sur ce piédestal, mais vous n'observez aucun effet.

Vous portez votre regard sur l'arène, où vous reconnaissez les quatre humanoïdes restés à parler entre eux les bras croisés. Peu après, celui de couleur indigo semble sauter très haut, mais... il ne retombe pas! C'est incroyable! Le géant est en train de voler! Vous vous regardez étonnés en attente que quelqu'un prenne une décision.

« Compagnons, mettons-nous à l'abri, il ne doit pas nous voir! » c'est vous qui prenez l'initiative et vous descendez par les escaliers, en espérant qu'ils n'aient pas remarqué votre présence. Rendez-vous au **145**.

## 112

L'humanoïde balbutie quelques phrases dans son langage sifflant.

En vous concentrant sur ses mots, et malgré les nombreux défauts de prononciation, dus à la différente conformation de la bouche, il vous semble qu'il utilise des termes dont vous avez déjà entendu le son. Il

utilise une structure de phrase complètement différente de celle de la langue usuelle, mais les mots ressemblent à ceux que vous utilisez au-delà du Grand Fleuve.

Vous comprenez qu'il vous implore pitié et qu'il ne veut pas mourir, il répète cela en continuation.

Vous ordonnez à vos compagnons de baisser les armes et vous faites de même, puis vous lui tendez une main que l'homme-lézard hésite à serrer.

Vous essayez de construire une phrase simple, et lui dites que vous êtes venus amicalement et que vous êtes désolé de ce qui est arrivé à son compagnon et aux animaux.

Ses yeux s'illuminent d'espoir et vous dit qu'il est juste un berger qui élève des sauriens, ainsi se nomment ces bêtes. Le Roi des hommes-lézards est stationné avec son armée pas loin d'ici.

Enfin vous avez la possibilité de parler avec quelqu'un qui commande sur ce continent!

« Emmène-nous à lui immédiatement! » lui dites-vous. Sans y réfléchir à deux fois il vous conduit au travers d'un sentier sinueux qu'on entrevoit à peine sur la terre humide. Après quelques minutes, vous atteignez le sommet d'une petite colline, au-delà de laquelle vous voyez une étendue presque infinie d'hommes-lézards, tous armés et prêts à la bataille.

Lors de la descente de la colline vous avez la sensation de pénétrer à l'intérieur de l'enfer, comme vous vous l'imaginez dans vos pires cauchemars.

L'odeur de pourriture est très forte: ces monstres ne semblent pas se laver avec de l'eau propre depuis bien longtemps, et la puanteur pestilentielle vous confond les sens. Ils vous laissent passer sans vous daigner du

moindre regard.

Vous regardez vos compagnons pour vous réconforter tout en espérant n'avoir pas pris de décision trop hâtive.

Finalement vous arrivez près d'une basse cabane construite avec du bois humide et pourri. Deux hommes-lézards sont factionnés à son entrée et autorisent le berger à entrer.

Quelques minutes plus tard il en ressort accompagné d'un de ses semblables, mais qui a un aspect imposant et décidément martial. Une grossière couronne de métal jaune orne sa tête écailleuse appuyée sur un cou robuste et, quand il ouvre la bouche, il éructe des mots sifflants, accompagnés d'une terrible odeur de putréfaction.

Vous comprenez qu'il est en train de vous demander qui vous êtes et ce que vous faites à l'intérieur de leur territoire, et si vous êtes des espions de ceux qu'il appelle Arpachi.

Vous essayez de lui répondre du mieux que vous pouvez, en espérant qu'il puisse vous comprendre.

« Mon seigneur, nous sommes des voyageurs et après un long périple qui nous a amenés à traverser une mer infinie et affronter les nombreux dangers de cette terre à nous inconnue, nous sommes parvenus ici pour... vous hésitez un instant en cherchant les bons mots, ... pour rendre hommage au seigneur des reptiles. Nous ne savons pas qui sont ceux que vous appelez Arpachi.»

Le reptile réfléchit un peu, puis recommence à poser des questions. Au fur et à mesure qu'il parle, leur langage devient plus clair et après peu vous réalisez que l'étymologie des mots est la même que chez vous:

il semblerait bien qu'à une époque lointaine vos peuples eussent été en contact.

Vous conversez longtemps et vous apprenez que les hommes-lézards se définissent comme des Burmini. Les sauriens sont dotés d'une intelligence très modeste, à peine suffisante pour être apprivoisés. Leurs plus grands ennemis sont les hommes-oiseaux, les Arpachi, qui vivent sur la chaîne de montagnes vers l'est, des territoires difficiles d'accès pour les Burmini, créatures plus habituées au chaud soleil des marais formés par les nombreux cours d'eau.

Malgré cela, des sporadiques échanges commerciaux existent, et le moyen plus commun pour effectuer une transaction est l'or. Les domaines Arpachi sont riches du précieux minéral et on dit que leur capitale serait entièrement construite avec ce métal!

Vous racontez qu'au-delà du Grand Fleuve existe un continent peuplé de diverses races et que les sciences et la magie y sont très développés, permettant d'effectuer des choses incroyables.

Le Roi Lisander se montre très intéressé à la chose. Il croit que la magie que votre groupe possède, ainsi que la force de vos armes, pourraient leur être très utiles.

Demain à l'aube ils vont en effet attaquer le royaume Arpaco en remontant la pente de la montagne où se trouve perché une de leurs avant-gardes militaires.

Actuellement elle est habitée par peu d'ennemis, donc il ne sera pas difficile de la conquérir. De là partira une campagne vouée à mettre à genoux leur résistance, jusqu'à en conquérir la capitale Dorothia.

Lisander vous semble être un fou furieux. Il est vulgaire et pue, mais a certainement un impressionnant charisme et est capable de guider son armée assoiffée

de sang n'importe où.

Son offre de vous unir à eux est audacieuse, mais pas si incongrue. Retourner à Abalone chargé d'or serait un succès énorme pour vous, surtout après vous être allié avec une race qui prendra la suprématie du continent. Malgré tout, vous devez espérer en une campagne éclair, car *l'Andromède* ne vous attendra pas éternellement. Vous dites au Roi que vous avez besoin d'en discuter en privé et l'humanoïde ordonne à ses soldats de vous laisser seuls.

À l'ombre d'un peuplier, avec le soleil qui va bientôt mourir à l'horizon, vous discutez de la décision à prendre. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **272**, s'il est inférieur, au **367**.

## 113

Desideria ne cache pas sa joie pour votre choix.

« Atomio, notre maître des potions, est une personne par laquelle nous tous pouvons apprendre beaucoup. Suis-moi, tu n'en resteras pas déçu! »

Elle vous prend la main avec douceur et vous accompagne à sa boutique.

Comme tous les autres habitants que vous avez vus jusqu'à présent, Atomio aussi donne l'impression d'un jeune âge, même si dans ses yeux vous devinez une grande sagesse.

Il vous accueille dans son laboratoire, où des milliers de petites bouteilles faites des matériaux les plus divers, contiennent des liquides et des poudres de toutes sortes.

Il semble occupé par ses expérimentations, mais

s'interrompt pour vous saluer.

Puis s'adresse à Desideria:

« Sœur, cette personne s'intéresse donc à l'alchimie? »

Vous préférez intervenir à la place de la fille. Qu'allez-vous dire?

Si vous répondez que vous avez de l'expérience dans les potions et que vous êtes venu pour vous confronter à lui et apprendre de nouveaux secrets, allez au 552.

Si par contre vous lui dites ne rien y connaître et que vous êtes venu voir s'il pouvait vous aider de quelques façons, rendez-vous au 540.

## 114

Vous discutez de la situation, mais malgré tous vos efforts pour exposer votre opinion, vous ne parvenez pas à détourner l'attention de vos compagnons de cette opportunité de vous enrichir en conquérant la capitale du Royaume des hommes-oiseaux. Le groupe décide donc qu'il entrera en guerre à côté des Burmini et fera usage de toutes les magies et pouvoirs spéciaux à sa disposition. Quand vous en informez Lisander, un large sourire cruel illumine son visage et il se frotte les mains savourant en avance le goût de la victoire.

Rendez-vous au 27.

## 115

Vous pensez qu'il est plus sûr de retourner à Janger, mais vos compagnons ne partagent pas votre opinion. Vous devrez les convaincre.

Lancez 2 dés. Si le total ajouté à votre Autorité est égal ou supérieur à 15 allez au 581, sinon au 529.



« Mes amis, j'ai vu des centaines, voire des milliers de plantes différentes. Y aurait-il quelque chose qui puisse m'être utile dans l'exploration de cette terre? »

Les deux réfléchissent un peu, puis Desideria vous indique des baies verdâtres qui pendent d'un buisson:

« Étranger, prends ceci, nous les appelons dans notre langue Lhanfahn. Elles te donneront lucidité dans le raisonnement quand tu en auras le plus besoin! »

Notez les Baies de Lhanfahn\* dans votre feuille d'aventure, avec un astérisque juste à côté. Quand vous les mangerez, vous pourrez augmenter votre Esprit de 4 points pendant la durée d'un combat ou d'un paragraphe. Il y en a suffisamment pour une dose.

« Desideria, merci pour l'aide, j'en ferai bon usage... »

Elle vous sourit, puis vous invite à laisser Geo à son travail: « Voyageur, laissons le maître à ses devoirs. Il y a encore tant que je dois te monter à Perfectia! »

Vous saluez poliment le maître et vous cheminez avec Desideria hors du jardin. Rendez-vous au 29.

Le garde vous croit et confirme que les deux assassins sont les deux mêmes individus qu'ils lui avaient indiqué votre présence à l'intérieur du magasin. Ayant vu leurs visages, il va prévenir tous les autres gardes de la ville pour les rechercher. Il vous salue et remercie avant de repartir, vous êtes enfin libre de vous rendre au navire pour embarquer pour votre aventure.

Rendez-vous au 90.

Indigné par les offenses subies, vous marchez le long des portiques vous demandant la raison de la fureur du Roi. En sortant de la cour, vous croisez un homme vêtu d'une tunique rouge, qui marche nerveusement sans vous daigner trop d'attention. Ses yeux sont remplis de larmes et ses joues rouges de colère.

Desideria vous tire par la manche, vous invitant à ne pas trop vous attarder et, après avoir tourné l'angle et être ainsi hors de sa vue, elle vous dit:

« Le Prince Feu. Je ne l'avais jamais vu comme ça... »  
Dans le futur, si vous voulez poser des questions à quelqu'un sur l'étrange folie du Roi, ajoutez 10 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez et lisez la suite de l'histoire. Si le texte aura un sens, cela voudra dire que c'était le bon moment pour le faire, sinon, continuez l'histoire normalement.

En silence, vous sortez du palais pour rejoindre l'école de philosophie où vous attendent vos compagnons.

Alors que vous êtes encore en train de parcourir les grandes avenues de la cité, tout d'un coup la température chute sensiblement. Vous vous regardez avec inquiétude et incrédulité et, en quelques secondes à peine, le froid devient si insupportable que vous tombez évanouis au sol, n'arrivant plus à respirer l'air trop glacial. Vous perdez rapidement connaissance et, à votre réveil, vous vous retrouvez au paragraphe **573**.



« Desideria, maître Geo m'a confié qu'il a appris les secrets de la nature et perfectionné son art grâce à la Princesse Terra. Peux-tu me conduire à elle afin que je puisse bénéficier de ses pouvoirs?

- Certainement, étranger! Je suis sûre qu'elle sera enthousiaste de te connaître et de savoir de nouvelles choses sur ce qui se passe en dehors de Perfectia. »

Elle vous conduit donc au palais Royal où vous ne remarquez ni gardes, ni hommes armés et vous en demandez ingénument la raison à Desideria.

« Mais ici personne n'en a besoin! Pourquoi devrions-nous le faire? Nous vivons en paix depuis toujours et la famille royale n'a jamais eu aucun motif de se préoccuper de sa sécurité. Voyageur, tu poses vraiment des questions bizarres! »

Et elle se fend d'un de ses plus merveilleux sourires.

L'entrée au palais est ouverte à tous et vous aussi pouvez accéder librement aux salles où la famille royale tient audience.

Desideria appelle par la pensée la Princesse Terra, qui ne se fait pas attendre. Après vous être présenté, elle vous invite à vous promener dans une cour interne et elle aussi se montre d'agréable compagnie. Elle est d'une beauté époustouflante et est habillée d'une ample veste jaune qui virevolte au vent.

« Etranger, nous sommes heureux et honorés de la courtoisie que vous nous faites avec votre visite. Demandez-moi donc ce que vous voulez. »

Si vous avez l'intention de l'interroger sur ses pouvoirs, allez au **210**. Si vous désirez obtenir plus d'informations sur la famille royale, allez au **363**.

Le soleil est encore haut dans le ciel et le Roi convoque son conseil de guerre avec les généraux. Chacun d'eux fait rapport de l'état de ses forces en détaillant le nombre de guerriers et les armements en dotation.

La majeure partie de l'armée ne possède que des cimenterres en fer, à peine adaptées pour un corps à corps. Une division est toutefois entraînée à l'usage d'arc et de flèches et Lisander peut en outre bénéficier de sauriens de toutes les tailles. Il y a aussi huit reptiles volants, dont les Arpachi ne suspectent pas l'existence et qui pourraient engager, de façon sérieuse, les hommes-oiseaux en des attaques aériennes. Par contre ils ne possèdent pas de machines de siège, qui, de toute façon, ne pourraient être transportées avec facilité le long des pentes de la montagne.

Ils n'ont aucune familiarité avec la magie, mais savent que leurs ennemis sont capables d'utiliser des sorts de guerre. Ceci a toujours été leur point faible.

Le premier avant-poste Arpaco qu'ils ont l'intention de conquérir, est un village situé sur une clairière à mi-hauteur de la première montagne au-delà du fleuve qui sépare les deux royaumes. Pour y arriver il faut traverser le cours d'eau avant d'escalader la pente. L'assaut devra être rapide et décisif, car les reptiles sont des animaux à sang froid et après le coucher de soleil ils seront trop faibles pour se battre.

Lisander dessine par terre un plan schématique du champ de bataille. La clairière du village est accessible par trois versants. Celui à l'ouest est le moins raide et le plus couvert. Les arbres en atteignent presque le

sommet: une division de guerriers agiles et rapides pourrait donc atteindre le champ de bataille en un temps court et surtout en cachette. Une armée entière par contre aurait de grandes difficultés à le faire.

Le versant sud est très raide, et nécessiterait une longue et unique escalade sans pauses. Seuls certains sauriens particulièrement légers et forts pourraient y arriver en faisant prise avec leurs longues griffes.

Plus attrayant le côté est: il n'est pas si difficile à escalader et a en plus l'avantage d'être sous les rayons du soleil dès tôt le matin. C'est certainement la voie la plus facilement praticable pour une armée aussi nombreuse comme celle Burmino. Elle a en outre la caractéristique de former comme une bosse peu avant d'atteindre le sommet. Ceci empêche la visibilité sur une longue traite, et du côté des envahisseurs et de celui des défenseurs. Les hommes-oiseaux ont toutefois comme alliés des aigles et des faucons qui sont partout et enverront des informations sur les déplacements des reptiles. Une attaque surprise est donc hautement improbable, à moins de n'être un groupe petit et silencieux comme la nuit.

Lisander pense que vous aurez plus de succès en attaquant en masse du côté est. Ce faisant, ses guerriers seront au plein de leur force dès tôt le matin. Les archers seront ensuite déployés derrière les sauriens pour couvrir leur avancée. En outre les reptiles volants protégeront l'avant-garde des possibles tentatives de défense.

Le roi fait évidemment confiance à la supériorité numérique et en regardant son étendue armée vous vous rendez compte que son plan a de bonnes probabilités de réussir.

En y réfléchissant, vous pourriez aussi diviser les forces pour attaquer les Arpachi sur deux fronts et les écraser dans un étau mortel. Les gros des troupes attaquerait du côté est et tiendrait occupé les défenseurs pour permettre la rapide escalade d'une division d'assaillants sur le versant ouest. Pour cette action il ne faut que peu d'éléments, mais bien entraînés et disciplinés. Seuls les archers pourraient le faire, alors que les sauriens seraient totalement inutiles. Si vous voulez soumettre votre plan à Lisander, allez au **485**, si vous pensez qu'une attaque frontale sera plus efficace, allez au **546**.

## 121

« Nous sommes venus en amis, noble... vous hésitez un instant ne trouvant pas la définition plus convenable, ... noble commandant ». Vous poussez un soupir de soulagement et continuez en racontant être arrivé avec votre compagnie d'aventuriers depuis l'autre côté du Grand Fleuve, dans l'espoir d'instaurer des relations amicales avec les habitants de ces terres. Vous parlez pendant cinq bonnes minutes, dans le silence général, sans vous douter du tout de l'inutilité de la chose. La confirmation arrive quand le reptile aboie des ordres à ses semblables, qui courent frénétiquement de l'autre côté du campement. Rendez-vous au **393**.

## 122

L'homme avec lequel vous devez parler est à l'apparence un Magicien et il vous dit être aussi le

capitaine de *l'Andromède*, le navire qui vous conduira à la recherche du monde perdu.

Le Magicien vous présente vos compagnons de voyage pendant que vous buvez une bière à la table de sa cabine. Vous les scrutez d'un œil furtif en essayant de deviner combien d'argent ils ont dans leurs poches: une chose que vous faites instinctivement. À votre gauche se trouve un vieux Moine, qui doit avoir vécu des temps meilleurs, ses poches étant vides; à ses côtés un bruyant Guerrier tout muscles et pas de cerveau; un Lutin microscopique, bon à rien, et un Démon maudit, créature maléfique, aberration de la nature. Vous détestez ces animaux car ils ont apporté la misère à Abalone. Il semble vraiment que vous seul pourrez guider un groupe tellement indiscipliné et incohérent, et revenir vainqueur!

Après avoir convenu de votre rétribution: 5 pièces d'or par jour ainsi qu'une part de tous les trésors que vous découvrirez, vous vous dirigez vers votre cabine et préparez au départ. Allez au **588**.

## 123

En un clin d'œil vous rejoignez la cour des appartements du Roi, en espérant que ce soit le lieu du rendez-vous. Mais vous la trouvez complètement déserte, sans aucune trace qui puisse fournir des indications utiles.

« Étranger, nous devons demander aux domestiques des informations sur le Roi! Suis-moi! »

Vous n'avez même pas le temps d'approuver, qu'à l'improviste la température chute sensiblement. Vous vous regardez l'un l'autre et la Reine vous envoie un

dernier message désespéré: « Nous avons failli... »  
Vous perdez connaissance sans réussir à percevoir  
aucun autre mot. Rendez-vous au **573**.

## 124

« Desideria, penses-tu que je puisse prier avec les deux  
prêtres en honneur à la Déesse Nature, qui nous donne  
vie et subsistance? » Vous vous adressez à elle avec  
ces mots, qui suscitent une réaction de surprise et la  
laissent sans voix.

À sa place intervient Geo: « C'est inhabituel qu'un  
étranger veuille s'unir à nous pour vénérer notre  
Déesse. Mais nous sommes plus qu'honorés de vous  
recevoir dans notre famille! Allons chez les deux  
prêtres, suivez-moi... »

Desideria vous tend sa main tremblante, que vous  
serrez fermement pour la tranquilliser, puis tous les  
cinq vous vous agenouillez et commencez à prier.

Si vous êtes un Moine, allez au **453**, pour tous les  
autres personnages, allez au **454**.

## 125

Combien d'adversaires avez-vous réussis à éliminer?  
Si tous les six, rendez-vous au **559**. Si cinq, allez au  
**579**, si quatre ou moins, allez au **301**.

## 126

Vous suivez une trace qui semble moins entravée par  
les arbres et arrivez dans une clairière où vous devrez  
décider de la nouvelle direction à suivre. Allez au **31**.



*L'Andromède* n'est pas un navire marchand et n'est pas chargé de richesses, il ne dispose donc pas d'un équipement pour faire face à un abordage. Ainsi, quand le navire adverse vous éperonne, il ne vous reste plus qu'affronter les nombreux ennemis qui envahissent le pont principal. Tous font de leur mieux pour repousser l'assaut et il ne reste qu'un pirate qui vous saute dessus. Avant de commencer le combat, rappelez-vous que vous pouvez utiliser les sorts à votre disposition.

Pirate:            Combativité        7                    Énergie        8

L'adversaire est un dur à cuire et, à moins de l'affronter avec la Force, vous subissez une pénalité de 1 point de Combativité.

Si vous parvenez à le vaincre, allez au **60**.

Avec un signe de la tête, vous vous accordez avec vos compagnons. Mieux vaut rester à couvert, vous aurez quelques possibilités en plus de vous en sortir.

Plaqués aux parois du cabanon, vous pouvez entendre vos ennemis s'approcher et communiquer dans leur langage incompréhensible. Avec le coin de l'œil vous pouvez entrevoir le géant rouge qui s'agenouille pour examiner le sable qui s'est déposé sur la rue. Bien que le vent nocturne ait effacé vos traces, il se peut que certaines soient encore visibles et les aient conduits ici. L'humanoïde se relève et scrute l'entrée du cabanon, puis décide d'entrer. Il se rend tout de suite compte de

votre présence et vous assaillit en lançant un appel aigu à ses semblables infernaux.

Pour avoir plus de chances de vous en sortir, vous devrez le vaincre avant l'arrivée de ses compagnons.

Géant Rouge:    Combativité    13    Énergie    30

Le monstre cible au hasard l'un de vous six. À chaque tour lancez un dé. Si vous obtenez 6, vous serez le destinataire de son attaque pour ce tour.

Lancez les dés pour vos compagnons aussi, qui ont tous les valeurs suivantes:

Compagnons:    Combativité    10    Énergie    20

Quand l'Énergie de l'un d'eux atteint une valeur égale ou inférieure à 5, il se retire du combat pendant 4 tours, pendant lesquels il utilise une potion curative pour rétablir son Énergie au maximum.

Vous attaquez tous simultanément jusqu'à la fin du cinquième tour, au terme duquel le Géant est rejoint par les autres humanoïdes:

Géant Orange:    Combativité    14    Énergie    30

Géant Jaune:    Combativité    15    Énergie    30

Géant Vert:    Combativité    16    Énergie    30

Géant Indigo:    Combativité    18    Énergie    30

À ce moment-là vous affronterez l'un d'eux, alors que vos compagnons s'occuperont des autres. Pour savoir qui sera votre adversaire, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ce sera le géant orange, un résultat de 2 ou 3 vous combattront le jaune. Avec un 4 le rouge, pour le 5 ce

sera le vert et enfin si un 6 ce sera l'indigo. Si vous avez déjà éliminé ce dernier auparavant, relancez le dé pour obtenir un numéro autre que le 6.

Si malgré toutes les difficultés, vous réussissez à battre les monstres, rendez-vous au **334**.

## 129

La princesse est en train de vous mettre en contact avec la source de tous ses pouvoirs. Malgré les efforts que vous faites afin de dominer les forces de l'air, elles sont cependant supérieures à vos capacités. Toutefois, votre volonté est suffisamment solide pour reprendre le contrôle de votre corps et résister au choc.

Quand vous reprenez vos esprits, vous êtes suspendu à quelques mètres de hauteur et immédiatement, la force qui vous tient soulevé cesse d'un coup, vous faisant précipiter vers la cour où vous vous trouviez il y a peu. La chute est particulièrement rude. Lancez deux dés et déduisez le total obtenu de votre valeur d'Énergie. Après quoi, si vous êtes encore en vie, meurtri et déçu pour ne pas avoir réussi l'épreuve, vous êtes aidé par Desideria à vous relever.

La Princesse s'adresse à vous avec ces mots:

« Étranger, aujourd'hui vous avez essayé, échouant. Mais l'épreuve à laquelle vous vous êtes soumis n'était pas facile et peu d'hommes y sont parvenus. Vous êtes tout de même un privilégié à pouvoir dire d'y avoir survécu. »

Desideria vous prend la main et, après vous être congédié d'Aria, vous emmène loin du palais royal en vous réprimandant pour le risque encouru.

Rendez-vous au **163**.

## 130

Vous vous souvenez que ce jour-là vous étiez en train de vous entraîner avec le poignard, par hasard celui-ci est allé légèrement effleurer le Voleur, lui procurant une petite blessure. Bien sûr vous êtes immédiatement allé vous excuser, mais il vous a durement repoussé pour reprendre ses exercices à l'épée. Maintenant vous vous demandez s'il aurait pu de quelques façons se venger en vous faisant tomber malade.

Vous en êtes persuadé quand vous voyez pointer de sa poche une petite fiole. Elle devait certainement contenir le germe de la maladie qu'il vous a transmis. Peut-être le Voleur avait l'intention d'éliminer un dangereux témoin de sa trahison survenue avant l'arrivée à Lapos. Rendez-vous au 15.

## 131

Les deux humanoïdes sont uniquement armés de leurs puissantes griffes et vous affrontent sans aucune crainte. Vous devrez les combattre simultanément alors que vos compagnons s'occuperont de tenir à l'écart les batraciens géants.

Homme-lézard 1:	Combativité	6	Énergie	7
Homme-lézard 2:	Combativité	5	Énergie	6

Les deux créatures sont recouvertes d'une cuirasse d'écailles. À moins que vous n'utilisiez la Force dans ce combat, diminuez de 1 point les dommages que vous leur infligez à chaque tour. Si vous les battez, allez au 241.

## 132

Vous discutez de votre situation et de vos options. Vous pourriez faire retour au navire amarré, vu que désormais vous avez une vision plus claire sur la géographie du continent et de ses habitants.

Ou vous pourriez aller vers l'est, en direction d'une montagne où vous voyez un mouvement continu d'oiseaux. Le sommet est enneigé même dans cette saison douce, mais dans la vallée et sur les pentes vous pourriez trouver des traces de vie intelligente.

Quel est votre opinion?

Si vous préférez la prudence et rentrer à la crique où stationne *l'Andromède*, rendez-vous au **94**.

Si vous pensez que votre devoir n'est pas encore terminé et voulez explorer les montagnes, allez au **560**.

## 133

Cet adversaire est bien trop fort pour vous. Vous êtes en train d'évaluer si cela vaut la peine de continuer à combattre et mourir avec honneur l'arme à la main, quand soudainement, un nuage, assez inusuel dans le désert, cache le soleil pendant un instant. Le géant vacille et regarde le ciel comme s'il se demandait ce qui est en train de se passer et puis reprend sa charge vers vous, mais cette fois-ci plus lentement qu'avant.

Géant Indigo: Combativité 12 Énergie 30  
(Moins les points éventuellement déjà perdus)

Tout comme avant, vous êtes aidé par vos compagnons qui ont tous les mêmes valeurs:

Compagnon: Combativité 10 Énergie 18

Si quelqu'un a été blessé, il profite du moment d'hésitation de votre adversaire pour se soigner avec une potion curative. Le géant attaque toujours au hasard avec les mêmes règles du paragraphe précédent. Si vous battez l'adversaire endéans 4 tours, allez au **140**, si au début du cinquième assaut il est encore vivant, rendez-vous au **50**.

### 134

Vous avez marché pendant longtemps et êtes exténué quand vous décidez de préparer les tentes et d'établir le programme du lendemain. C'est déjà le crépuscule et cet endroit peut devenir dangereux pour celui qui ne le connaît pas. La mauvaise humeur règne dans votre groupe, car vous n'avez encore rien trouvé d'intéressant; le désert pourrait bien être infini et vous n'en auriez exploré qu'une petite partie. De plus, vous commencez à douter que des êtres vivants puissent habiter un endroit si inhospitalier.

Vous repoussez toute décision au lendemain matin, en espérant que la nuit vous porte conseil.

Comme d'habitude vous établissez des tours de garde afin d'éviter d'être surpris pendant le sommeil par des événements inattendus. Par chance, on vous attribue le dernier tour, vous pourrez vous reposer tout de suite.

Vous passez une nuit paisible qui vous fait récupérer 2 points d'Énergie. Soudainement, alors que vous êtes encore en train de dormir, vous entendez un bourdonnement suivi d'une forte lumière que vous percevez même les yeux fermés. Vous essayez d'ouvrir

les paupières, mais êtes trop fatigué pour le faire, et alors que vous vous recouvrez le visage avec votre bras et vous vous rendormez, vous espérez que ce n'était qu'un rêve.

Vous ne vous réveillez que quand le soleil chaud commence à brûler sur la peau, surpris vous clignez des yeux à cause de la forte lumière. Il était prévu que vous commenciez votre tour de garde avant l'aube, mais il semble bien que votre compagnon se soit endormi et ait oublié de vous donner le change.

Vous regardez aux alentours, les autres aventuriers sont tous endormis et vous commencez à les secouer de leur torpeur pour reprendre le voyage, mais au fur et à mesure que votre lucidité revient, vous vous rendez compte que vous n'êtes plus que cinq. Quelqu'un s'est déjà levé et doit être allé quelque part.

Quel est votre personnage?

Si vous êtes le Magicien, allez au **490**, le Moine, allez au **344**. Un Guerrier, allez au **298**, ou au **512** se vous êtes un Lutin. Enfin si un Voleur, allez au **102** et si un Démon, au **313**.

## 135

Vous courez la tête basse en essayant de protéger tout organe vital des flèches qui tombent.

Les archers prennent pour cible les hommes-oiseaux et ne semblent pas vous accorder de l'attention, mais un lugubre commandant Burmino, recouvert de cicatrices et armé d'un grossier cimenterre, s'aperçoit de votre fuite précipitée et ordonne aux reptiles de viser dans votre direction.

Lancez deux dés. Le total représente le nombre de

flèches qui vous atteignent.

Chacune cause une perte de 2 points d'Énergie. Vous pouvez diminuer ce total en diverses manières.

Si vous lancez un sort Arrêt du Temps, vous êtes touché par trois projectiles en moins.

Si vous lancez le sort Illusion, vous troublez la vue des archers et la moitié d'entre eux rateront leurs tirs (arrondissez par défaut).

Si vous êtes un Voleur, vous êtes très agile et pouvez esquiver trois flèches, alors que si vous êtes un Guerrier, chaque flèche ne cause qu'un seul point de dommage, car vous êtes protégé par une épaisse armure.

Si enfin vous êtes un Moine, vous pouvez invoquer Ekerion et le prier de vous aider. Votre Dieu influencera vos adversaires et vous ne serez touché que par la moitié des flèches (arrondissez par défaut).

Si vous parvenez à survivre, rendez-vous au **576**, sinon votre aventure se termine ici.

## 136

La porte s'ouvre sur une chambre éclairée par une lumière diffuse. À l'intérieur il se trouve un lit somptueux et richement décoré, et à côté une grande armoire.

Dans celle-ci vous trouvez, outre de nombreux habits à la coupe étrange, une Épée, une Massue, un Poignard et une dose de Piment Aromatique qui, si jeté contre un adversaire avant un combat, lui causera la perte de 2 points d'Énergie et 1 de Combativité.

Après avoir choisi ce qui pourrait vous être utile, vous sortez de la chambre et allez vers l'ouest au **262**.



## 137

Le commerçant est mort et il n'y a plus rien à faire. Par contre vous voyez de nombreuses armes, certaines desquelles pourraient vous être utiles. Vous pouvez en prendre deux parmi celles décrites dans la section Équipement des Règles.

Quand vous avez terminé, vous sortez pour rejoindre le navire *Andromède*, mais dès que vous mettez un pied hors du magasin, vous vous retrouvez face à deux assassins qui vous attaquent afin d'éliminer un dangereux témoin de leur crime.

Allez au **399** pour combattre.

## 138

Les rayons de lumière sont déviés et concentrés vers une extrémité de l'arène où ils frappent la pierre dont elle est constituée. Pendant ce temps, votre poitrine commence à bruler de plus en plus fort, et quelques instants plus tard vous entendez un bruit sourd et lointain. Les gemmes explosent en un millier d'étincelles multicolores et, alors que vous vous regardez indécis ne sachant pas quoi faire, l'un après l'autre vous tombez à terre sans vie.

Votre aventure se termine ici.

## 139

Ce secteur est celui des épiciers. En marchant entre les étals vous sentez les fortes odeurs de viande séchée mélangée à de douces épices particulières. Vous vous arrêtez à parler avec certains marchands et décidez

d'observer et éventuellement acheter quelque chose.

- Piment Aromatique (8 pièces d'or la dose): si jeté contre un adversaire avant un combat, il lui cause la perte de 2 points d'Énergie et 1 de Combativité.
- Sauge (5 pièces d'or la dose): Augmente votre Esprit de 2 points pendant 1 paragraphe.
- Poivre Doux (5 pièces d'or la dose): Augmente de 2 points votre Force pendant 1 paragraphe.
- Poivre Aigre (5 pièces d'or la dose): Augmente de 2 points votre Agilité pendant 1 paragraphe.

Quand vous avez fini vos achats allez au **383** si vous avez fini l'exploration des deux zones, ou au **499** si vous devez encore compléter vos achats.

## 140

Avec un dernier assaut féroce, vous décapitez votre adversaire qui s'écroule à terre sans vie. En examinant le corps, vous le trouvez exactement identique à l'autre, sauf pour la couleur de l'armure et cette fois le petit être assis derrière le masque est déjà mort. Un sang noir sort de ses blessures et dissout le sol en profondeur.

Ces créatures sont vraiment de la haine pure et causent des dommages même une fois mortes...

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre sa Gemme Indigo.

Vous avez réussi à éliminer un adversaire très fort et vous vous sentez prêt à affronter quiconque se tiendra sur votre route. Vous retournez vers l'arène pour détruire les autres créatures.

Rendez-vous au **309**.

## 141

Vous vous dirigez vers le navire en faisant semblant de rien. Vous devez passer un test pour voir si vous passez inaperçu. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17 allez au 358, sinon au 361.

## 142

Vous réagissez immédiatement à la situation et récupérez l'orientation malgré la position difficile. Vous sortez la tête de l'eau et respirez à pleins poumons l'air frais. Vous nagez jusqu'à l'autre rive, et attendez que les autres vous rejoignent. En vous voyant sain et sauf ils tirent un soupir de soulagement. Engourdi par le froid, vous vous mettez à la tête du groupe. En longeant le fleuve pour éviter de tomber sur quelques reptiles errants, vous atteignez le côté opposé du bois où, il y a quelques heures, vous avez été assaillis par les deux hommes-lézards.

Heureusement vous ne rencontrez aucun être vivant; fatigués après cette fuite précipitée vous décidez de vous arrêter pour vous reposer jusqu'à l'aube.

Vers l'est, une faible lueur provient de la montagne, à mi-hauteur. Serait-ce un signe de vie? Ou juste votre imagination qui vous fait voir des ennemis partout...?

Vous vous assoupissez enfin. À votre réveil, il vous semble qu'il ne s'est écoulé qu'une minute. En réalité le soleil est déjà haut et un grondement au nord résonne avec fracas. Sans perdre de temps, vous réveillez vos compagnons, préoccupé par ce qui est en train de se passer. Rendez-vous au 376.

## 143

Vous devez être rapide et précis pour éteindre les flammes qui sont en train de s'aviver petit à petit. Mais ceci doit aussi être le signal que les sauriens ne sont pas loin... Si vous possédez le Pouvoir de l'Eau, rendez-vous au 474. Sinon, allez au 225.

## 144

L'homme qui vous fait face semble avoir traversé toutes sortes de malheurs: il est aveugle et le moignon du bras droit, qui dépasse du manteau en lambeaux, le qualifie comme un vétéran de guerre qui a tout perdu en combattant.

Il tend son unique main pour vous demander de l'argent. Que faites-vous? Vous lui donnez 5 pièces d'or (allez au 233), 1 pièce d'or (allez au 430), ou vous retournez au marché (allez au 383 si vous avez complété vos achats, ou au 499 si vous devez visiter une autre zone).

## 145

Atterrés par l'irrésistible puissance de vos adversaires, vous décidez qu'il vaut mieux rester caché quelque temps.

Vous êtes assez loin de l'arène et vous vous reposez à couvert pendant quelques heures (récupérez 2 points d'Énergie). C'est la moitié de l'après-midi quand vous entendez à nouveau l'habituel bourdonnement qui annonce l'arrivée d'un de ces monstres qui semblent impossible à vaincre.

Vous vous cachez derrière un mur, quand les lourds pas

du géant résonnent dans l'édifice. Il ne s'est pas encore aperçu de vous, mais cela ne tardera pas... Vous vous regardez dans les yeux et comprenez que vous ne pourrez fuir tant que vous ne les aurez pas tous éliminés. Vous dégainez vos armes et l'attaquez alors qu'il est encore en train de regarder autour de lui.

Géant Indigo: Combativité 13      Énergie 30

Vous êtes aidé par vos compagnons, donc à chaque assaut lancez les dés pour eux aussi, ils ont tous les valeurs suivantes:

Compagnon: Combativité 10      Énergie 18

À chaque tour, le géant attaque au hasard l'un de vous. Avant l'assaut, lancez un dé, si vous obtenez 6, vous serez le destinataire de son attaque sinon un de vos compagnons. Quand l'Énergie de l'un d'eux descend en dessous de 5 points, il se retire du combat pendant 4 tours pour se soigner (rétablissez son Énergie à 18). Si vous battez cet adversaire, rendez-vous au 244.

## 146

Incanto se montre courtois, comme tous les autres étranges habitants de la cité, et vous accueille chez lui avec hospitalité. Il vous décrit avec minutieux dévouement les tâches pour lesquelles la magie est utilisée à Perfectia et il se montre surpris et préoccupé en découvrant que là d'où vous venez, les sorts sont aussi utilisés pour détruire et tuer: sa magie est celle de la vie, qui enrichit la société et la rend meilleure!

Pris par vos discussions, vous négligez Desideria qui rapidement se fatigue et se congédie:

« Étranger, vous dit-elle, je te laisse à tes affaires, je vais méditer dans le jardin du Maître. Quand tu auras terminé, cherche-moi par la pensée et j'arriverai. »

Que voulez-vous demander à Incanto?

Qu'il vous lance un sort, dans ce cas allez au 251 ou l'interroger sur l'origine de ses pouvoirs, dans ce cas allez au 92?

Si par contre vous voulez abandonner la conversation, offensé par les insultes gratuites envers votre terre et votre façon d'utiliser la magie, rendez-vous au 534.

## 147

Vous sortez à nouveau le bâton et l'exposez au soleil. Étrangement cette fois-ci vous ne le sentez pas se charger d'énergie. Vous l'effleurez avec la main, mais il est tellement incandescent que vous risquez de vous brûler. Vous l'examinez avec attention et voyez que le cristal transparent est légèrement fissuré au centre. Le dernier assaut effectué doit l'avoir endommagé!

Vous ne pourrez plus vous en servir pour des attaques de ce genre, mais il reste toutefois une très bonne arme pour les combats au corps à corps. Retournez au 469.

## 148

Après avoir réglé les derniers détails, vous prenez le large. Une douce brise salue votre départ et vous observez la terre ferme, peut-être pour la dernière fois. Le voyage se poursuit sans contretemps pendant une semaine ce qui vous permet de récupérer jusqu'à 8

points d'Énergie si vous en aviez perdus.

De plus, si vous n'avez plus d'armes, vous pouvez prendre sur le navire une Épée ou un Poignard.

Après une semaine de navigation ils se passent des événements imprévus. Lancez deux dés, Si vous obtenez un total entre 2 et 5 allez au **104**, si c'est entre 6 et 9 au **279**. Si enfin entre 10 et 12 allez au **265**.

## 149

Vous prenez la Gemme de l'Âme et la retournez entre vos mains en pensant à l'utilisation la plus opportune pour la créature qui y est enfermée.

Vous la lancez violement à terre, la brisant en mille morceaux. Les fragments semblent sublimer en une vapeur verdâtre qui se concentre et assume une apparence solide. En quelques instants le saurien volant prend forme face à vous, prêt à obéir à vos ordres.

Vous indiquez une grosse roche et lui ordonnez de la prendre avec ses griffes et de la jeter contre la barricade en feu. Avec un peu de chance ça devrait être suffisant pour créer une ouverture assez large pour le passage de l'armée de Lisander.

Le reptile baisse la tête en signe de soumission et lance un cri aigu en réponse à votre ordre en prenant immédiatement son envol.

Son agilité ne semble pas ressentir du poids en excès et quand il lance la roche contre la barricade enflammée, celle-ci vacille mais reste toutefois bien solide. Agacé par piètre résultat, vous ordonnez au saurien de se projeter de tout son poids contre la barricade. Incapable de refuser, il prend de la hauteur pour gagner

de la vitesse, alors que quelques Arpachi essayent de le poursuivre pour l'empêcher d'attaquer à nouveau. Mais leur audace ne peut rien contre la rage aveugle du reptile qui, insensible aux blessures, les renverse, se projetant à toute vitesse contre la barricade. Cette dernière explose en mille morceaux de charbons ardents qui sèment la mort autour d'eux.

Le saurien meurt sur le coup, ou du moins vous le croyez, mais ce qui compte le plus c'est qu'il a créé un passage par lequel commence à pénétrer l'avant-garde de Lisander. Celle-ci est constituée des reptiles géants qui renversent tout ce qui se trouve sur leur passage.

Rendez-vous au 235.

## 150

Une fine fumée grisâtre se lève du cadavre d'un des animaux. Au même moment vous percevez des étranges grincements provenant de la besace. Vous y jetez un coup d'œil et voyez la pierre qui vibre, comme animée de vie propre. Vous la sortez pour vérifier quel danger il pourrait y avoir et, instantanément, la vapeur générée par le reptile est absorbée par la gemme, qui scintille, pour s'éteindre juste après.

A l'intérieur vous voyez une représentation à petite échelle de l'animal tué, qui bouge et se tortille.

Vous avez capturé son essence et vous pourrez le rappeler à la vie quand vous voudrez, pour lui faire suivre vos ordres, y compris la possibilité de l'utiliser au combat, avec les valeurs suivantes:

Reptile:    Combativité    6            Énergie    8



Notez dans la feuille d'aventure que vous possédez maintenant une Gemme de l'Âme.

Après quoi, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **273**, s'il est inférieur, allez au **253**.

## 151

Après une douzaine de pas, vous trouvez à l'est une massive porte en bois; si vous l'ouvrez, allez au **326**, si vous continuez vers le nord, allez au **386**.

## 152

La situation est critique, deux heures se sont déjà écoulées mais vos assaillants ne sont pas encore revenus.

Auraient-ils l'intention de vous abandonner? Vous allez bientôt mourir à cause de la chaleur, la déshydratation ou la faim.

Vous décidez donc de chercher un passage secret, au **320** ou tentez de détruire par quelques moyens la porte en fer de la cellule, allez au **501**.

## 153

« La situation n'est pas si mauvaise » vous vous répétez pour vous encourager. Les sauriens géants vont, tôt ou tard, réussir à enfoncer la barricade de feu...

Confiant, vous dégainez votre arme et commencez à remonter le versant de la montagne pour prêter main

forte à vos alliés. Vous ouvrir un chemin parmi les corps des Burmini n'est pas chose facile et la sueur perle sur votre front.

À l'improviste, vous entendez un sifflement et un instant après une douleur intense vous fait perdre conscience. Une pierre jetée du ciel par un guerrier volant vous a touché en plein dans le mille, vous fracassant le crâne. Votre aventure se termine ici.

## 154

La Princesse vous regarde pensive. « Étranger, la connaissance de mes pouvoirs n'est pas chose qu'on puisse transférer avec légèreté. Aurez-vous un cœur assez solide pour en faire bon usage? Aurez-vous la capacité de tenir sous contrôle les forces de la nature? Répondez à ces questions et, si vraiment vous le désirez, je vous aiderai... »

Si malgré la mise en garde d'Aria vous poursuivez, allez au **401**. Si par précaution vous abandonnez, rendez-vous au **264**.

## 155

« Je ne pense pas que ce soit une bonne idée, la femme est blessée et probablement très effrayée, nous devons lui montrer une attitude amicale, leur dites-vous pendant que vous versez de l'eau sur son visage aquilin. Ceci devrait suffire. »

La créature commence à battre les paupières et quand elle ouvre les yeux pour de bon, elle se démène, terrorisée de se voir entourée par six inconnus.

Elle bouge le bras qui n'est pas blessé avec étonnante

rapidité et ses serres vous pénètrent profondément dans l'avant-bras vous causant la perte de 3 points d'Énergie.

Vous vous libérez de la prise et essayez de la tranquilliser en communiquant avec quelques mots dans votre langue. Elle ne semble pas comprendre ce que vous dites et, visiblement affolée, lance des cris si aigus à vous faire presque exploser la tête.

Vous devez réussir à la calmer, sinon, victime de l'agitation dont elle est en proie, elle risque de se blesser toute seule.

Lancez deux dés et ajoutez le total à votre Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 13, allez au **196**. S'il est inférieur, allez au **598**.

Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de façon artificielle, sont intelligibles. Cet artéfact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocutrice. Allez directement au **196**. Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.

## 156

Grâce à vos formidables qualités au combat vous avez réussi à vaincre ces quatre terribles adversaires. En les fouillant vous trouvez une dose d'Herbe Médicinale, qui permet de récupérer toute l'Énergie perdue, et une dose d'Artère qui augmente votre Force de 3 points pendant un paragraphe.

Vous pouvez aussi prendre les armes de vos

adversaires: un Bâton à deux mains, un Poignard et un Arc avec 2 Flèches.

Quand vous avez ramassé tout ce que vous considérez comme nécessaire, allez au 332.

## 157

Vous faites signe au petit être de rester à l'extérieur et, paré à toute éventualité, vous entrez dans l'édifice pyramidale. Vous vous retrouvez dans une petite salle pleine de cadrans lumineux avec des dessins et des écritures. Il y a aussi plusieurs poignées, mais qui n'ouvrent aucune porte, ni semblent conduire nulle part. Vous jetez un rapide coup d'œil aux instruments et, en tirant au hasard certains leviers et en poussant des boutons, activez une magie: un des cadrans, qui représente une tour très haute, commence à changer de dessin instant après instant! C'est comme regarder par une fenêtre, mais ce que vous voyez vous jette un froid.

Il y a vous six aventuriers, évanouis au centre de l'arène, et les six géants qui vous ont assaillis. Il est midi et du sommet de la tour un rayon de soleil filtre d'un prisme transparent en se décomposant en sept rayons de différentes couleurs: violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange et rouge. Les rayons passent au travers de sept gemmes, comme celles que les géants portent sur leurs couvre-chefs, placées juste derrière le prisme, et puis se dirigent vers vous vous frappant à la poitrine. Le Guerrier est touché par le rayon orange, le Démon par l'indigo, le Voleur par le vert, le Moine par le rouge, le Lutin par le jaune et le Magicien par le bleu. Le rayon violet frappe un bâton avec une gemme

de la même couleur sur son bout et qui se trouve dans un des côtés de l'arène. Le cadran s'arrête et l'image initiale réapparaît.

Le petit être est toujours à l'extérieur et du coin de l'œil vous le voyez hésiter à entrer.

Si vous l'invitez à l'intérieur, rendez-vous au 197), si vous le laissez où il est, allez au 317)?

## 158

La femme vous regarde avec curiosité et éclate de rire. « Mais comment peux-tu imaginer que je puisse croire aux paroles d'un ivrogne vantard comme toi! Sors l'argent, autrement j'appelle les gardes et je te fais arrêter comme voleur! »

Vous examinez votre bourse pour y chercher quelques pièces, mais elle est désespérément vide.

La fille réagit de manière avachie et se lamente, attirant ainsi l'attention de deux gardes: « Aidez-moi, ce type a essayé de me voler! » Ils vous sautent dessus et vous ne pouvez fuir. Vous les affrontez au combat, allez au 530 ou vous vous rendez au 489?

## 159

« Desideria, maître Atomio m'a confié qu'il a appris les secrets de la nature et perfectionné son art grâce à la Princesse Aqua. Peux-tu me conduire à elle afin que je puisse bénéficier de ses pouvoirs?

- Certainement, étranger! Je suis sûre qu'elle sera enthousiaste de te connaître et de savoir de nouvelles choses sur ce qui se passe en dehors de Perfectia. »

Elle vous conduit donc au palais Royal où vous ne

remarquez ni gardes, ni hommes armés et vous en demandez ingénument la raison à Desideria.

« Mais ici personne n'en a besoin! Pourquoi devrions-nous le faire? Nous vivons en paix depuis toujours et la famille royale n'a jamais eu aucun motif de se préoccuper de sa sécurité. Voyageur, tu poses vraiment des questions bizarres! »

Et elle se fend d'un de ses plus merveilleux sourires.

L'entrée au palais est ouverte à tous et vous aussi pouvez accéder librement aux salles où la famille royale tient audience.

Desideria appelle par la pensée la Princesse Acqua, qui ne se fait pas attendre. Après vous être présenté, elle vous invite à vous promener dans une cour interne et elle aussi se montre d'agréable compagnie. Elle est d'une beauté époustouflante et est habillée d'une ample veste verte qui virevolte au vent.

« Etranger, nous sommes heureux et honorés de la courtoisie que vous nous faites avec votre visite. Demandez-moi donc ce que vous voulez. »

Si vous avez l'intention de lui demander de vous expliquer ses pouvoirs, rendez-vous au **466**.

Si vous désirez obtenir plus d'informations sur la famille royale, allez au **349**.

## 160

Les croyances religieuses des habitants de Perfectia ne vous intéressent guère, vous décidez donc de quitter le temple.

« Maître, l'édifice est vraiment majestueux et au-delà de la mer je n'ai jamais vu d'œuvres de telle nature. Maintenant, ne vous en déplaie, je prendrais congé et

vous laisse à votre travail.

- Vous êtes un invité très courtois, vous répond Geo, ce fut un plaisir de vous montrer mes créations. Étranger, je vous souhaite la meilleure des chances pour le reste de votre aventure. »

Vous vous saluez chaleureusement et vous vous faites guider par Desideria vers d'autres endroits de la cité.

Rendez-vous au **29**.

## 161

Avec l'arme ruisselante du sang cramoisi de vos adversaires, vous récupérez ce qu'il faut de vos forces pour remarquer que l'armée Burmino n'est pas encore parvenue à enfoncer la barrière de feu. Par contre, les reptiles archers sont en train de se faire décimer par les coups des défenseurs volants et vous devez immédiatement décider comment agir.

Si vous voulez fuir la bataille par le versant nord, vous avez maintenant la possibilité de le faire. Les Arpachi vous ont pour l'instant laissé tout seuls avec une voie libre vers le salut. Si vous voulez procéder ainsi, allez au **164**.

Si au contraire vous voulez continuer à combattre aux côtés des archers, allez au **62**.

Comme alternative, vous pourriez créer une diversion pour gagner du temps précieux. Rendez-vous au **373** pour explorer cette possibilité.

Enfin, vous avez encore l'opportunité de faciliter de quelque façon l'arrivée de l'armée de Lisander sur la pleine du village. Rendez-vous au **457** pour voir ce que vous pouvez faire.

## 162

Vous vous rappelez que pendant que vous étiez en pleine concentration pour préparer un procédé alchimique sur le pont du navire, vous avez subi une éraflure causée par le poignard avec lequel s'entraînait le Moine. Il s'était immédiatement excusé en disant vous avoir touché par erreur.

Mais tout de suite après vous vous êtes senti bizarre, même si initialement vous ne vous en êtes pas trop soucié. Si le poignard avait été enduit d'une substance toxique, comme vous le pensez, alors vous auriez une réponse à toutes vos questions.

Maintenant vous savez que vous n'aviez pas vraiment tort en soupçonnant le Moine de vouloir saboter votre mission. Allez au **15**.

## 163

Une fois revenu à l'école, vous retrouvez vos compagnons. Vous échangez quelques mots et tous relatent d'une expérience similaire à la vôtre, se disant fascinés par la cité et la cordialité de ses habitants. Le Maître Savio vous offre un abondant dîner à base de fruits et ne dédaigne pas de dissenter de philosophie avec ses élèves, vous demandant de temps en temps vos avis.

La plaisante soirée se poursuit entre discussions sur le sens le plus profond de la vie et questions sur les différents aspects de votre monde qui suscitent la curiosité des habitants de Perfectia. Avant minuit, Desideria vous prend la main et vous invite à vous isoler avec elle dans le jardin interne de l'école, pour



profiter du clair de lune. D'un coup la température chute sensiblement et vous vous regardez avec inquiétude et incrédulité et, en quelques secondes à peine, le froid devient si insupportable que vous tombez évanouis au sol, n'arrivant plus à respirer l'air trop glacial. Vous perdez connaissance et, à votre réveil, vous vous trouvez au paragraphe 573.

## 164

Malgré la bataille qui continue de faire rage, vous vous retrouvez au-delà des rangées ennemies sans autres dommages et entouré de vos compagnons.

Sans que personne ne vous voie, vous parcourez la pente escarpée, en contrôlant continuellement le ciel pour vérifier si vous n'êtes pas suivis par des reptiles ou des Arpachi. La clameur de la bataille est forte, mais, alors que vous redescendez la pente, elle se fait de plus en plus indistincte et, quand finalement vous atteignez le couvert d'un bosquet, vous êtes quasiment sûr de vous en être sortis.

Toutefois, ce n'est pas le moment de traîner et, les sens en éveil pour affronter d'éventuels dangers, vous vous regardez dans les yeux et remerciez les dieux pour vous avoir encore une fois sauvé d'une mort certaine.

Entre le salut et vous il y a encore une multitude d'ennemis que vous devrez éviter. Le soleil est encore haut dans le ciel et avant qu'il ne fasse nuit vous devez réussir à mettre le plus de distance possible entre eux et vous.

Un faible bruit de ruissellement d'eau vous sort de vos pensées et, quand vous allez vérifier sa provenance, une idée audacieuse vous vient à l'esprit.

Une petite rivière s'écoule tranquille vers le sud. Son lit n'est pas très large, mais est probablement suffisant pour y faire naviguer une paire de radeaux qui pourront vous transporter loin d'ici.

Le risque de trouver des cascades, ou de vous retrouver exposés à une attaque ennemie est élevé, mais cela vaut la peine d'essayer.

Vous partagez votre idée avec vos compagnons, qui l'approuvent comme étant la seule voie de fuite possible. Vous mettez les bouchées doubles pour couper des troncs et les lier ensemble avec des cordes. Si vous utilisez une arme blanche, son fil s'use inexorablement et tant que vous ne l'aurez pas faite aiguiser, une fois rentré à Janger, elle infligera 1 point de dommage en moins que d'habitude. Si par contre vous utilisez une autre arme (comme le Bâton à deux mains, la Massue ou l'Arc), vous ne pouvez contribuer à la coupe du bois nécessaire. Vos compagnons marmonnent entre eux, vous qualifiant de « fainéant » et vous devez perdre 1 point d'Autorité. Finalement vous transportez les troncs et les liez ensemble.

Quand le soleil commence à se coucher, vous avez terminé l'œuvre avec succès et vous vous préparez à la descente dans l'eau. Rendez-vous au **267**.

## 165

Les rangées ennemies semblent invincibles, vous devez essayer une sortie pour permettre aux Arpachi de se rapprocher des archers.

La seule possibilité est celle d'engager par vous-même un combat au corps à corps avec eux. La tentative est audacieuse mais vous n'avez pas d'alternatives.

Vous sifflez vers vos compagnons qui sont à distance et leur indiquez la première ligne ennemie.

« C'est un suicide! » obtenez-vous comme réponse.

« Abandonnons la bataille! » Et vous les voyez s'éloigner vers le côté ouest de la clairière.

Mais vous avez désormais décidé que votre dernier acte de bravoure sera celui de mourir l'arme à la main, et, au mépris de tout danger, vous vous approchez des archers. Ceux-ci, incrédules par cette action si insensée, vous prennent de mire. Vous êtes criblé d'une myriade de flèches et mourrez sur le coup. Vous ne saurez jamais si votre sacrifice aura permis aux guerriers ailés de renverser le sort de la bataille.

Votre aventure se termine ici.

## 166

La fille éclate en pleurs et vous n'arrivez pas à la calmer quoi que vous fassiez. Au contraire, elle continue à faire encore plus de bruit et appelle à grande voix deux gardes qui sont en train de passer à proximité. Elle leur dit que vous lui devez de l'argent. Vous ne pouvez fuir et il ne vous reste que combattre, au 530, ou vous rendre, en allant au 489.

## 167

Vous cherchez du regard vos compagnons. Aucun d'eux n'a envie de mettre sa vie en danger pour ces reptiles visqueux et, malgré votre alliance avec eux, ils sont maintenant en train de fuir vers la vallée en essayant de ne pas se faire intercepter par les hommes-oiseaux.

Vous prenez vous aussi la décision de ne pas risquer votre vie pour un objectif qui semble désormais un mirage. Afin de dépister les guerriers volants, vous vous cachez entre les arbres tout en redescendant petit à petit le parcours effectué jusqu'à présent.

Vous perdez délibérément le contact avec les archers Burmini, en espérant que les hommes-oiseaux préféreront pourchasser leurs ennemis naturels. De plus, avec un peu de chance, Lisander aura déjà envahi le village avec son armée et ceci devrait vous donner un peu de répit.

Arrivé à proximité de la clairière où vous avez été découverts par l'aigle, vous décidez de faire un long détour, car vous remarquez que l'endroit est semé de cadavres d'hommes-oiseaux et d'hommes-lézards.

Il semble évident qu'ici il doit y avoir eu de farouches combats avec de grosses pertes dans les deux camps. Dans le ciel, de nombreux guerriers sont en train de patrouiller la montagne à la recherche de survivants.

Par pur hasard vous retrouvez vos compagnons qui se sont arrêtés pour reprendre leur souffle. Eux aussi ont préféré rester loin des Burmini garantissant ainsi leur survie. Selon eux, il ne reste plus aucun archer de vivant...

Quand enfin vous revenez dans la vallée, vous vous rendez compte que l'armée de Lisander est restée bloquée sur la pente de la montagne: une barrière de feu, quelques centaines de mètres plus haut, lui a empêché d'envahir le village. Entretemps, l'armée ailée les pousse par le bas, leur empêchant toute voie de fuite. La bataille est en train de se transformer en un carnage en faveur des Arpachi.

Un groupe d'explorateur vous aperçoit au moment où

vous sortez de la forêt, là où la montagne s'adoucit et dégrade lentement vers le fleuve.

Vous êtes entourés et devez combattre jusqu'à la mort pour trouver une voie de fuite.

Un guerrier avec de larges ailes brunes vous fait face et vous défie au combat. Ses valeurs sont les suivantes:

Explorateur Arpaco: Combativité 10 Énergie 12

C'est un adversaire agile et rapide et, à moins que vous n'utilisiez l'Agilité au combat, vous devez réduire votre Combativité de 1 point.

Si vous gagnez, rendez-vous au 22.

## 168

Si vous avez une Gemme colorée, allez au 23, si vous n'en avez pas, allez au 493.

## 169

« Nous ne devons pas tomber dans leur piège, répond un de vos compagnons, qui nous assure qu'ils ne vont pas nous emprisonner ou pire, nous éliminer, quand nous serons entre leurs mains? Nous devons rester fidèles alliés des reptiles!

- Juste!, lui fait écho un autre, nous devons donner l'alerte pour les attraper avant qu'ils ne décampent! »

Vous allez répliquer, mais n'en avez pas le temps, car son cri vous anticipe: « Alerte, alerte! »

Dans l'arc de quelques secondes une trompette retentit dans le silence général.

Avec le coin de l'œil vous percevez un mouvement

dans l'obscurité, là où vous étiez retenu en otage par les hommes-oiseaux. Probablement ils sont déjà partis. Les feux du camp se raniment, pour mieux scruter dans le noir de la nuit, mais il n'y a déjà plus aucun ennemi à rechercher.

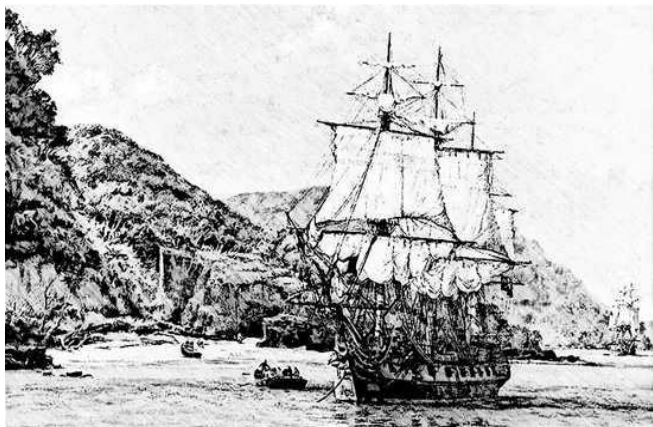
Après quelques minutes de confusion infructueuse, les reptiles reprennent leur sommeil et vous aussi vous essayez d'oublier cette mésaventure nocturne.

Rendez-vous au **100**.

## 170

À vous l'honneur de mettre pied le premier sur le nouveau continent, dans l'espoir qu'il ne s'agisse pas d'une simple île.

Vos yeux reflètent votre satisfaction quand vous débarquez sur le sombre sable de Cadash! Nouveau territoire qui prend nom des initiales des six aventuriers qui y sont arrivés en premier. Allez au **365**.



La fille vous regarde incrédule, puis vous enlace et vous embrasse adorablement. Il semblerait qu'aucune femme ne puisse résister à votre charme!

« Je savais que tu m'aimais, je l'ai tout de suite compris. Alors emmène-moi avec toi, je veux rester à tes côtés pour toute la vie, emmène-moi loin de cette ville puante! »

La situation se fait de plus en plus compliquée: vous devez vous libérer de cette fille hystérique pour aller rencontrer le Magicien et partir pour votre aventure. Qu'allez-vous faire?

Vous acceptez de vous faire accompagner par la femme, allez au **327**, ou refusez, justifiant le fait que vous ne pouvez emporter personne à bord, allez au **166**?

Vous devez mettre un terme à ce cycle sans fin qui vous fait revivre le même jour. Exaspéré, vous révélez à Desideria vos propos afin de sortir de la cité.

« Ne le fait pas, étranger! Au-delà des murs, la terre est aride et sauvage, et tout seul tu ne survivras pas à la nuit imminente! Crois-moi, il vaut mieux que tu restes ici!

- Desideria, aucun de vous ne se rend compte dans quel cauchemar vous êtes finis, tu dois me croire, il vaut mieux sortir de cette cité ensorcelée!

- Je ferai tout pour t'en empêcher! » et elle vous tire vers elle.

Vous vous libérez de sa prise en la repoussant, mais

malheureusement elle tombe et se cogne la tête contre une marche en marbre du palais royal.

Une tâche de sang apparaît tout de suite sur le sol. Vous vous précipitez pour la secourir, mais vous ne pouvez plus rien faire et elle meurt dans vos bras.

Tout d'un coup vous entendez un cri terrible et peu de temps après plusieurs personnes sortent du palais.

« La Reine est morte! »

« C'est l'étranger! »

Un homme avec la tunique rouge et les cheveux de la même couleur, l'air désespéré et enragé vous approche:

« Assassin, tout est de ta faute! Tu as détruit l'amour que cette cité t'a donné! Et ma mère est morte à cause de cela », après quoi il se jette sur vous, armé d'un poignard doré, vous empêchant de fuir.

Vous devez le combattre:

Prince Feu:    Combativité 13    Énergie 18

Si vous gagnez ce combat difficile, allez au **311**.

## 173

Vous avez déjà fréquenté la prison auparavant, mais à chaque fois vous en êtes sorti vivant d'une façon ou d'une autre. Malheureusement aujourd'hui vous devrez faire vite car le navire ne vous attendra pas longtemps.

La cellule, petite et fétide, n'a pas de fenêtre pour laisser filtrer la lumière du soleil. Une grille, d'aspect solide, vous sépare du couloir et des autres cellules, une faible lueur provenant de quelques torches illumine le seul garde de ce secteur, une corpulente recrue qui ne semble pas avoir plus de vingt ans.



Il vous vient alors à l'esprit une idée pour vous enfuir. Afin de lui subtiliser la clef de la cellule, vous pourriez profiter de son inexpérience en attirant son attention et en utilisant votre force pour l'étourdir.

Vous criez que vous avez vu un prisonnier s'enfuir et le garde se rapproche avec des sueurs froides, manifestement ayant peur d'avoir commis une erreur. Vous lui indiquez les escaliers qui donnent vers l'étage inférieur et, alors qu'il se retourne, vous passez votre main droite entre les barreaux, l'empoignez par le cou et lui cognez la tête contre la grille plusieurs fois de suite en essayant de lui faire perdre connaissance.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 18 allez au **390**, sinon au **204**.

## 174

Le garde, outré par votre offre, appelle immédiatement ses compagnons qui vous arrêtent et vous emportent en prison. Vous ne voyez aucun moyen de fuir et vous vous laissez entraîner sans opposer de résistance. Allez au **318**.

## 175

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre une dose de Giodalina que possédait le premier orc: elle vous fera récupérer 4 points d'Énergie. Vous pouvez aussi prendre le Poignard et la Massue de vos adversaires ainsi qu'une flèche, ainsi vous ne devrez plus vous battre sans armes. Vous sortez de la chambre et allez au **151** pour suivre la première bifurcation vers le nord.

## 176

Le moine adverse se lance en un dernier prêche afin de convaincre le plus de gens possibles, vous en faites de même. Mais qui de vous deux l'emportera?

Additionnez les points indiqués à côté de la note 2, puis lancez 2 dés et ajoutez le résultat obtenu. Le total indiquera votre capacité de persuasion pendant le prêche. Lancez deux dés aussi pour le moine, le total représentera sa capacité de persuasion.

Si votre total est égal ou supérieur à celui de votre adversaire allez au 213, sinon au 250.

## 177

Vous poursuivez immédiatement l'homme-lézard pour l'empêcher de s'enfuir. Les arbres sont assez espacés et il n'est pas difficile de suivre ses traces. Vos compagnons sont à quelques mètres derrière vous, eux aussi en pleine poursuite. Avec leur aide vous serez capable d'affronter quiconque. Après quelques secondes le bois se termine et vous apercevez le fugitif un peu plus en avant qui, dès qu'il vous voit, siffle à nouveau. La réponse ne se fait pas attendre: un cri aigu qui se matérialise en trois reptiles volants planant droit vers vous après vous avoir surpris par l'arrière.

Vous ne pensiez pas que de tels animaux pouvaient exister, mais Cadash vous a déjà réservé non peu de surprises...

Ils ont de larges ailes membraneuses et sont grands comme deux hommes robustes. Ils ne peuvent vous blesser qu'en se rapprochant, vous pouvez donc les affronter soit avec des armes de jet, soit avec celles de

corps à corps.

Avec l'un de vos compagnons, vous attaquez celui qui semble être le plus dangereux, avec une haute crête tachetée, qui le distingue des autres.

Si vous êtes capables de dominer les animaux et voulez utiliser cette capacité, rendez-vous au **106**.

Reptile Volant:    Combativité    9    Énergie    12

À moins que vous n'utilisiez votre Agilité, vous devez soustraire 1 point de Combativité, car l'animal est très agile et vous attaque d'une position avantageuse.

À chaque tour de combat, votre compagnon inflige 1 point de dommage.

Si vous gagnez, rendez-vous au **168**.

## 178

Le garde tombe à terre étourdi et vous le traînez vers la grille pour lui prendre la clef. La porte s'ouvre sans difficultés et vous récupérez un uniforme pour vous camoufler en soldat. Ainsi déguisé, vous remontez en courant les escaliers par où vous avez été conduit dans la cellule.

Vous sortez de la prison assez facilement et, quand vous êtes déjà assez loin, vous entendez l'alarme lancée par les gardes qui ont découvert votre fuite.

Par chance vous arrivez au port sans autres contretemps et vous montez rapidement sur le navire qui sous peu lèvera l'ancre.

Rendez-vous au **103**.

## 179

Vous êtes penché sur le corps du commerçant pour vérifier s'il y a encore de l'espoir pour lui, mais il est déjà trop tard. Alors que vous vous relevez, entre dans le magasin un garde. Les assassins doivent l'avoir appelé pour vous piéger! Vous essayez de vous disculper en disant que vous n'êtes pas le responsable et que vous savez qui sont les deux assassins.

Lances deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 17 allez au 117, sinon au 261.

## 180

Grâce à votre sensibilité pour détecter les objets magiques, vous découvrez que l'armoire a un double fond. En l'ouvrant vous trouvez un Médaillon d'Opale qui vous protégera des sorts qui vous seront lancés. De plus, tant que vous porterez le médaillon, quand on vous demandera de lancer les dés et d'ajouter le total à votre valeur d'Esprit, vous pourrez ajouter un point de bonus en plus (mais attention, vous ne pouvez pas porter deux objets du même type simultanément et donc si vous trouvez un autre médaillon, vous devrez renoncer à l'un des deux). Vous pouvez maintenant sortir par la porte et aller au nord. Allez au 386.

## 181

Avec agilité vous étendez votre jambe alors que l'esclave vous passe à proximité, le faisant culbuter dans la poussière. Quand il se relève, vous le frappez

dans le dos lui ordonnant de ne plus bouger.

Le marchand se dépêche de l'attraper et pour vous remercier vous tend une petite bourse avec 10 pièces d'or que vous empochez prestement. Mais vous n'avez pas tenu compte de l'esclave qui, une fois debout, vous insulte dans le dialecte de la ville.

Notez dans la feuille d'aventure que vous subissez la Malédiction de Lormar; de plus, votre action vous cause la perte d'un point d'Autorité.

Vous avez maintenant deux options: si vous avez terminé vos achats allez au **383**, si vous devez encore visiter une zone du marché allez au **499**.

## 182

Ce traître doit être une créature maudite pour vous avoir conduit dans le plus grand danger qui vous soit arrivé jusqu'à présent.

Vous être encore en train de penser à qui cela pourrait être et vous vous remémorez les instants de la bataille. Qui d'entre vous n'a pas été attaqué? Qui d'entre vous serait capable d'une telle ignominie? Le Démon! Sinon pourquoi aurait-il pris part à cette aventure? Il doit avoir quelque but secret! Vous êtes bien déterminé à vous venger de lui. Vous lui sautez dessus avec toute votre force en criant: « C'est toi l'espion! » et le jetez à terre. Le combat qui vous attend va être l'un de plus dur que vous puissiez imaginer.

Démon:   Combativité   11           Énergie       16

Quand son Énergie ou la vôtre aura atteint une valeur de 10 ou moins allez au **188**.

Vous prenez en main la Gemme colorée et à l'intérieur vous voyez l'image de la créature tuée.

Vous détruisez la pierre en la lançant par terre et une fumée bleuâtre commence à sortir des fragments se condensant en un reptile volant.

Vous lui ordonnez d'attaquer les archers dans leurs dos, lesquels, ne le considérant pas comme une menace croyant avoir affaire à l'un des leurs, concentrent leur attention vers les guerriers Arpachi.

L'animal les prends par surprise, créant la panique dans leurs rangs et donnant ainsi le temps aux hommes-oiseaux de se réorganiser pour engager un corps à corps. Rendez-vous au 37.

Le Ministre de la Guerre est aussi le commandant en chef de l'armée. Il a eu une longue carrière militaire, débutant comme simple soldat jusqu'à atteindre les postes les plus élevés de la hiérarchie. Malgré son âge déjà avancé, il est en pleine forme et ne dédaigne pas de conduire ses troupes sur le champ de bataille.

« Je demande audience, monsieur le ministre, lui dites-vous avec courtoisie, puis-je m'entretenir en privé avec vous avant le Conseil? »

Il fait un geste de la tête et vous invite à le suivre dans son studio qui jouxte la Salle du Conseil.

Vous lui exposez vos arguments avec précision et détermination, mais le ministre ne semble pas convaincu. L'étroitesse d'esprit du militaire tient de l'incroyable et, malgré les efforts que vous faites pour

contenir votre colère, il perçoit clairement votre antipathie envers lui. Il n'y a rien à faire, pensez-vous, mieux vaut laisser tomber, sinon le risque de vous créer un nouvel ennemi pourrait se concrétiser.

Vous laissez le ministre et vous vous dirigez vers la salle du Conseil au 193.

## 185

« Je ne vous permettrai pas de me désarmer! » et vous vous préparez à combattre quiconque ose vous défier.

Vos quatre compagnons restant se regardent les uns les autres, et décident à l'unisson de vous soumettre d'une façon ou d'une autre.

Vous devrez les affronter simultanément, à chaque assaut vous choisirez celui que vous attaquez.

Puis lancez les dés pour tous et effectuez les calculs comme d'habitude.

Vous ne pourrez blesser que l'adversaire que vous avez choisi alors qu'eux peuvent tous vous blesser en même temps.

Leurs valeurs sont les suivantes:

Compagnon 1:	Combativité	11	Énergie	16
Compagnon 2:	Combativité	9	Énergie	8
Compagnon 3:	Combativité	10	Énergie	12
Compagnon 4:	Combativité	11	Énergie	10

Vous pouvez vous rendre et déposer vos armes à tout moment. Si vous faites ainsi, rendez-vous au 336.

Si vous réussissez à les vaincre tous, allez au 243.





Vous êtes en train de vous approcher du navire quand vous voyez une très belle fille d'aspect étrangement familier. Vous essayez de vous rappeler qui cela pourrait être, mais sans succès.

Vous vous comportez alors comme vous l'avez toujours fait avec les femmes; c'est-à-dire l'approcher pour lui faire un compliment afin d'attirer son attention, tout en sachant qu'elle ne pourra résister à votre charme.

« Maudit salopard! vous répond-elle dès qu'elle vous daigne de son attention. Je vois que tu n'as pas encore désaoulé de la beuverie de hier! Tu ne m'as pas encore payé pour mon service, chien! »

Mince! C'est la fille de joie avec laquelle vous vous êtes entretenu hier soir et avez oublié de payer à cause de votre gueule de bois.

De plus, n'ayant pas d'or, vous ne pouvez même pas y remédier, vous faites donc usage de tout votre culot et lui répondez:

« Ma dame, comment aurais-je pu vous payer pour m'avoir donné tout votre amour? Quelle insulte aurait-ce été pour une nuit si mémorable... Je vous ai observé pendant longtemps et hier seulement je n'ai pu vaincre ma timidité. Je vous aime à l'infini, et vous promet de rester à vos côtés et de vous servir comme une reine. Soyez ma compagne, je vous en prie... », et vous terminez lui embrassant la main.

La tactique est bien hasardeuse; pour vérifier si elle a eu du succès lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité.

Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 18, allez

au **171**, sinon au **158**.

Si aux paragraphes précédents vous vous êtes enivré avec vos amis, déduisez un point du lancer des dés.

## 187

La princesse est en train de vous montrer tous ses pouvoirs.

Les forces de l'air sont incommensurablement supérieures à vos capacités et votre volonté n'est pas assez solide pour contenir et assimiler une telle connaissance.

Vous perdez rapidement les sens et votre corps s'affaisse au sol privé de toute vie.

Votre aventure se termine ici, avec une épreuve bien trop difficile pour vous.



« Arrêtez-vous immédiatement! »

Cette voix impérieuse provient du capitaine de *l'Andromède*, le puissant Magicien.

« Je ne vous paye pas pour vous chamailler inutilement entre vous, compris! »

Désormais il n'y a plus aucune raison de continuer cette féroce empoignade, vous vous libérez donc de la prise de votre adversaire et vous vous dirigez vers votre cabine.

L'aventure ne semble pas vraiment commencer sous les meilleurs auspices.

Rendez-vous au 428.





Vous êtes un Moine, dévoué au Dieu Ekerion, une des quatre divinités vénérées à Ioscan.

Vous êtes entré au monastère d'Ingenor quand vous étiez encore enfant et vous n'avez connu rien d'autre au monde, du moins jusqu'au moment où, trente ans après votre arrivée, vous en avez été chassé.

Au sommet de votre carrière, vous avez affronté le combat le plus important de votre vie, au terme duquel vous auriez pu devenir le nouveau Grand Gardien. Votre adversaire, Iboreo, se trouvant en difficulté, a renversé le sort du duel en utilisant de la Magie Noire et vous a infligé une amère défaite.

Après une longue méditation, votre Dieu Ekerion vous a indiqué votre nouvelle voie: rencontrer un grand magicien, la seule personne capable de vous aider à démasquer Iboreo. Vous avez donc décidé de quitter le monastère pour préparer votre vengeance.

C'est ainsi que vous avez appris qu'un Magicien, le capitaine du navire *Andromède*, avait besoin d'un groupe d'aventuriers disposés à tout pour aller à la recherche d'un nouveau continent au-delà du Grand Fleuve.

Vous aussi êtes convaincu de l'existence de cette terre inexplorée: Ekerion vous a indiqué le chemin pour y arriver et vous a donné une indication qui pourrait être très utile dans le cours de l'aventure.

Le message étant celui-ci: « Cherche la lumière! »

La phrase est certes énigmatique. C'est à vous de savoir comment l'interpréter correctement.

Le Magicien vous a promis qu'une fois la mission complétée, il viendra avec vous à Ingenor et vous

aidera à enquêter sur Iboreo, dans l'espoir que cela soit utile afin d'obtenir une nouvelle chance de devenir Grand Gardien.

Parmi vos capacités spéciales, il y en a une très importante; quand le texte vous en donnera l'occasion, vous pourrez vous mettre en contact avec le Dieu Ekerion, qui sera disposé à vous aider et à vous sortir des situations les plus risquées.

À n'importe quel moment, vous pourrez aussi le prier pour régénérer vos blessures, ceci vous permettra de récupérer toute l'Énergie perdue.

Vous pourrez demander son aide un maximum de 3 fois au cours de l'aventure, notez dans la feuille d'aventure chaque fois que vous le faites.

Pendant que vous vous promenez dans le port vous voyez une petite foule et vous vous en approchez avec curiosité. Il y a de nombreuses personnes extasiées par l'éloquence d'un moine disciple du Dieu Rhodio, et qui, avec son sermon, essaye de convertir les citoyens de Janger.

Cela vous semble une bonne occasion pour intervenir et prêcher la vraie foi en Ekerion. Vous vous approchez et votre adversaire, bien que réticent, ne peut refuser le duel avec vous.

Écrivez la note 2 et rappelez-vous que pendant cette épreuve vous ne pourrez invoquer l'aide d'Ekerion qu'une fois au maximum.

Le prêcheur adverse se lance en une longue discussion sur le sens de la vie et sur le fait que sa religion a trouvé une solution à toutes les souffrances.

Il promet que tous ceux qui embrasseront sa foi

obtiendront la joie et seront libres des douleurs et du poids des difficultés.

Comment allez-vous répliquer?

Si vous dites que Ekerion aussi donnera à tous la joie qu'ils espèrent, allez au 547.

Si vous leur affirmez que ce que dit votre adversaire n'est que mensonge pour tromper leur bonne foi et que la joie ne peut être obtenue qu'en suivant une vie disciplinée, allez au 362.

Si enfin vous leur promettez que tous ceux qui se convertiront à votre religion deviendront riches et, en invoquant l'aide de votre Dieu, vous matérialisez un sac d'or pour en distribuer le contenu à la foule, allez au 242.







Vous êtes le plus grand Guerrier que l'histoire n'ait jamais connu. Vous avez grandi pendant les temps sombres et terribles de la Grande Guerre et tous les sacrifices et les souffrances que vous avez su supporter, à commencer par la perte de vos biens aimés parents, ont forgé votre caractère.

Vous êtes devenu un homme insensible à la fatigue et votre Force hors du commun (qui vous permet lors d'un combat d'infliger un point de dommage en plus de ceux que vous causez normalement) vous a fait gagner chaque duel et chaque bataille auxquels vous avez participé. Vous avez gagné votre pain comme soldat de fortune et, en voyageant dans tous les royaumes de Ioscan, vous avez trouvé la splendide cotte de maille que vous portez toujours et qui vous donne un avantage de poids; chaque fois que vous subissez des dommages pendant vos combats, ceux-ci seront diminués de 1 point.

Le capitaine du navire *Andromède*, un Magicien qui pour vous n'est rien de plus qu'un charlatan, vous a demandé en personne de l'aider dans une mission qui vous emmènera au-delà du Grand Fleuve, à la recherche d'un nouveau continent. Vous ne croyez point à cette fable, mais la rétribution (5 pièces d'or par jour plus une part des trésors que vous découvrirez) pour une mission aussi simple et sans dangers, vous a fait accepter.

Alors que vous vous dirigez vers le quai où le navire, prêt au départ, est amarré, vous entendez une voix familière vous appeler par votre nom et reconnaissez trois de vos anciens compagnons d'armes, maintenant

alourdis par les nombreuses années loin des champs de batailles. « Allons boire un coup, ça fait longtemps que l'on ne s'est plus vu! »

Vous êtes assez en avance pour la rencontre avec le Magicien et vous arrêter dans une taverne avec eux ne vous ferait certainement pas rater le rendez-vous. Par contre, votre tête est encore lourde à cause de la cuite que vous avez prise hier soir, vous pouvez donc refuser et aller directement au navire.

Si vous acceptez l'invitation allez au 42, sinon au 186.

## 191

« Compagnons, nous sommes tombés sur une affaire qui ne nous regarde pas. Nous ne pouvons pas affronter une armée bien préparée et dans ce village de paysans on ne trouvera rien qui puisse nous intéresser. Avant que la situation ne dégénère nous devons retourner à *l'Andromède*, sinon nous risquons de nous retrouver la route barrée par les Burmini et qui sait si nous réussirons ensuite à revenir à la crique... Nous devrions redescendre la montagne et parcourir en toute vitesse les lieues qui nous séparent du salut. »

Vos compagnons se regardent les uns les autres, inquiétés par la situation. Il est vrai que vous vous êtes débarrassés de deux hommes-lézards et de leurs alliés amphibiens, mais une armée est tout autre chose.

« Ta suggestion est la meilleure, vous dit l'un d'eux, descendons tout de suite dans la vallée et oublions ces gueux! »

Vous êtes tous d'accord sur cette décision et vous communiquez au vieux chef du village votre intention; son regard se remplit de déception.

Si vous avez gardé le plan obtenu lors de la première nuit à Cadash, vous pouvez décider de le lui donner. Dans ce cas, en échange, il vous fera don d'une pépite d'une valeur de pas moins de 50 pièces d'or. Sur le plan sont en effet indiqués les espions des Burmini dans le Royaume des Arpachi.

Après quoi, sous les regards déçus des hommes-oiseaux, vous partez du village en descendant vers la vallée et en parcourant à l'envers le chemin qui vous a amené jusqu'ici. Rendez-vous au **192**.



**192**

C'est le coucher quand vous décidez de vous arrêter en marge d'un épais bois, tout près d'un ruisseau. En deux jours vous devriez réussir à retourner à *l'Andromède* et vous n'avez pas de hâte qui vous oblige d'y aller à marche forcée.

Votre tour de garde se passe sans problèmes et finalement vous profitez d'un bon sommeil réparateur (qui vous fait récupérer 4 points d'Énergie).

À l'aube vous êtes réveillé par un grondement lointain. Vous regardez le ciel à la recherche d'un orage au loin mais, malgré vos efforts, il n'y en a aucune trace.

Vos compagnons se réveillent à leur tour alors que le bruit se fait de plus en plus fort. Vous défaites le camp et ramassez l'équipement, avec une vague sensation d'attente: quelque chose va se passer, mais vous ne savez pas si vous y serez impliqués.

Vous orientant avec le soleil, vous continuez à avancer vers le sud, en traversant de vastes landes, alors que de nombreux oiseaux s'envolent en virevoltant au-dessus de vous avant de poursuivre leur vol. Le grondement semble se rapprocher et, quand les arbres se raréfient et laissent la vue libre, vous en comprenez la raison. Rendez-vous au **376**.

## 193

De toute votre vie, vous n'êtes jamais entré dans la Salle du Conseil et vous vous sentez naturellement un peu intimidé par l'austérité qu'on perçoit. Pendant des siècles, en ce lieu ont été prises des décisions cruciales pour le Royaume. Mais vous ne vous laissez pas impressionner: vos arguments sont solides et vous ne doutez pas que le Conseil prendra la juste décision.

Le rigide protocole prévoit que vous parliez en premier, puis le Premier Ministre ouvrira la session de vote. Avec attention vous pesez chaque mot de votre discours, insistant sur les opportunités que la découverte d'un nouveau continent pourra apporter au Royaume d'Abalone. Vous prenez tout le temps qui vous semble nécessaire, après quoi vous laissez la parole au Premier Ministre Zipher, qui, en expert politicien qu'il est, utilise toute son art oratoire pour convaincre les membres du Conseil d'annuler votre expédition. En l'écoutant, vous vous sentez presque hypnotisé par sa rhétorique et avez la sensation qu'il est en train de vous convaincre vous aussi du bienfondé de ses opinions.

Enfin le temps à sa disposition se termine et la parole passe aux autres ministres. Le premier à déclarer son

vote est le Ministre de la Guerre, qui se range immédiatement du côté de Zipher. Vous n'êtes plus sûr de rien, votre mission ne tient qu'à un fil!

À vous redonner espoir est le Ministre de la Culture et de la Magie qui se déclare ouvertement en votre faveur. Décisifs seront les deux derniers votes. Si vous avez la note 1 allez au 14, autrement lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Autorité, si vous obtenez un total supérieur à 17 allez au 14, sinon au 98.

## 194

Vous dites à vos compagnons que vous n'avez pas l'intention d'affronter un combat au terme duquel personne n'en sortira vainqueur, prisonniers comme vous l'êtes d'un corps qui ne vous appartient pas.

Vous décidez qu'il vaut mieux tenter la fuite. Vous courez tous ensemble vers le côté opposé de l'arène par rapport aux monstres, et examinez en vitesse les gradins. Ils sont hauts plus du double du plus haut d'entre vous, mais ça ne devrait pas être un souci de les escalader en vous entraînant.

Entretiens les humanoïdes ne sont pas restés sans rien faire et se lancent vers vous, en planant d'un côté et de l'autre de l'arène, comme des oiseaux mais sans les ailes. Ces créatures, en plus d'avoir une force énorme, doivent aussi posséder des pouvoirs magiques incroyables...

Vous escaladez les gradins jusqu'à presque en atteindre le sommet et, alors que vous peinez sur le dernier gradin, vous êtes touché au dos. La douleur lancinante vous fait perdre 1 point d'Énergie et vous empêche de poursuivre l'escalade.

Vous devrez affronter l'humanoïde en un face à face mortel, alors que vos compagnons sont à leur tour engagés contre les cinq autres.

Géant Bleu: Combativité 16      Énergie 30

Vous ne pouvez fuir; si après 2 assauts vous êtes toujours en vie, rendez-vous au **514**.

## 195

« Ma Reine, j'ai enfin trouvé quelqu'un qui est en train de vivre ma propre expérience. Mais comment tout ceci est possible? Comment pouvons-nous rompre l'envoûtement et faire en sorte que le temps reprenne son cours normalement?

- Étranger, nous ne le pouvons. Mon destin est celui de me languir chaque jour, un jour funeste qui se répétera pour toujours. Et qui dorénavant sera aussi le vôtre...

- Ma Reine, mais ce n'est pas possible! Je dois faire quelque chose pour sortir de ce cauchem... »

Elle ne vous laisse pas terminer votre phrase:

« Voyageurs, fuyez de cette cité si vous le pouvez, et abandonnez les habitants de Perfectia à leur destinée de mort... »

Après avoir dit ces mots, elle appelle Ancilla et vous invite à sortir. Désormais il n'y a plus rien à faire ici, vous vous faites donc accompagner par Desideria, avec qui vous partagez la conversation eue avec Amour.

« Etranger, tu dis des choses bien étranges! Mais comment penses-tu que nous puissions revivre éternellement le même jour? Tu dois être bien fatigué par ton long voyage, maintenant allons à l'école de

philosophie où le maître a préparé un accueil digne de vous voyageurs. »

Malgré vos efforts, vous n'arrivez pas à la convaincre. Si vous allez avec Desideria rejoindre vos compagnons, allez au **163**, si par contre vous suivez le conseil de la Reine Amour et cherchez un moyen pour fuir la cité, rendez-vous au **172**.

## 196

Vous levez les mains vides, en reculant, pour montrer que vous n'avez aucune intention hostile. Avec une voix douce et pausée vous lui dites votre nom et celui de vos compagnons, les indiquant un par un.

La femme cesse de s'agiter et vous sourit comme pour vous manifester sa gratitude. Entretemps vous entendez tournoyer des créatures au-dessus du toit, ainsi que des cris en réponse à son précédent appel.

Vous gardez votre sang-froid et, tous les sens en alerte, recevez à l'intérieur du cabanon un petit groupe d'hommes-oiseaux d'aspect menaçant.

La femme communique avec eux dans un langage qui vous sonne familier, mais que vous ne comprenez qu'avec difficulté. On dirait une version très archaïque de la langue usuelle. Sans aucun doute l'étymologie est la même de celle utilisée au-delà du Grand Fleuve.

Vous essayez d'échanger quelques mots et vous observez une réaction positive de leur côté. Vous comprenez plus ou moins que la femme vous remercie pour l'avoir sauvée de l'attaque des hommes-lézards qu'ils appellent Burmini.

Elle n'est qu'une paysanne de la vallée et dans le groupe qui vient de vous rejoindre se trouvent les

meilleurs guerriers de leur village, situé quelques centaines de mètres plus haut dans la montagne.

Les hommes-oiseaux, qui se définissent comme Arpachi, vous remercient à leur tour pour le secours prêté et échangent avec vous d'amples gestes de déférence.

La femme est blessée et elle nécessite des soins qui ne peuvent lui être apportés qu'au village, elle sera donc transportée par ses semblables par la voie des airs.

Si vous demandez à être transporté sur la montagne avec eux, rendez-vous au **565**.

Si vous les laissez partir, après une rapide salutation, vous pouvez décider de suivre le cours des ruisseaux vers la vallée au **354**.

En alternative, vous pourriez considérer votre mission à Cadash comme complétée vu que vous avez déjà découvert des traces de civilisation et avez un plan assez détaillé des lieux. Avec ces informations vous aurez certainement un grand succès à Abalone et on vous rendra de grands honneurs. Si vous voulez reparcourir le chemin fait jusqu'à maintenant et retourner à la crique où se trouve le navire, rendez-vous au **456**.

## 197

Vous invitez le petit être à entrer et il trafique un peu avec quelques-unes des nombreuses fenêtres. D'un coup s'ouvre une porte, derrière laquelle se trouve, assis sur une chaise, un autre de ces diaboliques humanoïdes avec une armure bleue. Vous dégainez immédiatement votre arme, pendant que ce petit monstre se dégage de vous et se lance avec surprenante



agilité vers son compagnon. Si vous voulez frapper le géant, allez au 228, si vous frappez le petit être, allez au 463. Si vous préférez attendre de voir comment les événements vont évoluer, allez au 43.

## 198

Vous vous déplacez avec précaution dans la prairie où les reptiles géants sont en train de paître. En faisant attention vous remarquez diverses carcasses d'autres animaux, rongées jusqu'à l'os et disséminées ici et là.

Vous faites un large détour pour éviter de trop vous en approcher, mais il ne semble pas que vous suscitez trop d'intérêt; vous entrez donc dans le cabanon, les armes à la main pour ne pas vous laisser surprendre.

Il n'y a pas de porte à défoncer et l'édifice n'est constitué que de pierres sommairement taillées, empilées les unes sur les autres, et liées avec un mortier quelconque. À l'intérieur se trouvent divers volatiles pendus la tête en bas: on dirait un simple garde-manger avec le butin d'une journée de chasse. Il y a aussi quelques outres en argile et une paire de bâtons. Vous pouvez en prendre un et l'ajouter à vos armes si vous le désirez.

Un reptile à quatre pattes, des dimensions d'un veau, entre à son tour dans le cabanon. Il vous dévisage avec curiosité et vous renifle avec sa langue fourchue.

Vous êtes dégouté par cet animal et, soucieux qu'il puisse attirer l'attention de ses semblables plus grands, vous sortez de cet édifice et abandonnez cet endroit dangereux en poursuivant vers le nord.

Rendez-vous au 234.

## 199

Vous réussissez à semer vos poursuivants, mais vous vous êtes quelque peu éloigné du port. Satisfait de vous-même, vous reprenez le chemin des embarcadères en faisant beaucoup plus attention qu'avant à ne pas vous faire remarquer.

Malheureusement vous voyez que les deux sbires de votre frère sont encore en train de surveiller la zone où est amarré *l'Andromède* et il n'y a aucune possibilité de le rejoindre sans leur passer sous le nez. Il vous vient alors l'idée de les dénoncer à un garde, les accusant de vous avoir volé une bague que vous avez remarqué au doigt de l'un d'eux et qui en vérité représente tout simplement sa noble lignée. Le plan est audacieux, mais ça vaut la peine d'essayer...

Vous trouvez un garde et le conduisez chez les deux lutins mettant en acte votre plan. Pour vérifier si ça a marché vous devez lancer deux dés et ajouter votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 17 allez au **34**, sinon au **372**.

## 200

Heureusement, en dehors de vous deux, il n'y a personne dans la ruelle. Vous combattez le garde sans craintes que quelqu'un puisse donner l'alerte.

Garde:    Combativité 9    Énergie 10

C'est un ennemi habitué aux affrontements physiques, si vous utilisez la Force déduisez 1 point de votre Combativité. Si vous gagnez, vous pouvez reprendre le

chemin du port et cette fois-ci vous prêtez plus d'attention à la disposition des gardes, réussissant à passer entre elles sans être vu.

Vous rejoignez rapidement le navire *Andromède* et vous soupirez de soulagement. Allez au 122.

## 201

Le combat avec la meute a été long et difficile, mais vous en sortez vainqueurs, tandis que les animaux survivants retournent dans leurs tanières sur les montagnes. Malheureusement, les dommages qu'ils vous ont causé sont nombreux, en effet les tentes sont complètement détruites, vous allez donc devoir affronter le froid glacial de la nuit sans aucune protection. Vos vivres aussi ont été en partie dévorés et vous devrez en trouver d'autres.

C'est désormais l'aube et vous vous remettez en marche, vous enfonçant de plus en plus dans le cœur de la vallée. Allez au 436.

## 202

Les reptiles confabulent entre eux en murmurant. Vous ne parvenez pas à comprendre ce qu'ils disent, mais à la fin ils semblent d'accord avec votre proposition. Le Roi les fusille du regard, puis, après un moment de réflexion, reprends son sang-froid. Le dernier mot reste de toute façon à lui et, même si hésitant, à la fin il consent à diviser l'armée.

Sur le flanc est grimperont les sauriens et les hommes-lézards, dans cet ordre, alors que sur le flanc ouest votre groupe s'unira aux cinquante archers.

Les reptiles volants resteront en réserve, fournissant des informations d'en haut et distrayant les Arpachi, dans le cas où certains d'entre eux iraient contrôler le versant par où vous attaquerez. Le secret le plus absolu est crucial, vous devrez donc vous déplacer en silence et toujours sous le couvert des arbres. L'ascension devra être rapide pour vous permettre de vous réunir au gros des forces Burmine et vous ne devrez commettre aucune erreur.

Une fois le plan établi, vous quittez le conseil de guerre et passez en revue votre bataillon d'archers, avec leur commandant. Les Burmini sont des êtres sales et répugnant, mais ces guerriers ont un quelque chose de majestueux. Dans ce campement de reptiles rustres et indisciplinés, ils sont les seuls à s'occuper de leurs armes, les polissant et en comptant méticuleusement les flèches à disposition. Leur uniforme est meilleure facture, faite d'un épais cuir rembourré et recouverte de fins fils métalliques tressés pour dévier les serres des hommes-oiseaux.

Vous expliquez quel sera votre rôle, alors que leurs langues fourchues dardent dans tous les sens comme pour savourer le sang ennemi. Vous vous mettez tout de suite en marche, afin d'atteindre la montagne avant le coucher; demain à l'aube vous commencerez la montée alors que le gros de l'armée fera diversion.

Les archers vous font don de 5 flèches, que vous pouvez ajouter à votre équipement, après quoi, dans le silence le plus total, vous quittez le campement alors que le soleil commence à se coucher à l'ouest.

Vous devez traverser un large fleuve, mais le commandant des archers émet un sifflement très aigu pour appeler en support les batraciens géants. Faisant

la navette d'une berge à l'autre, ils transportent tous les membres du commando du côté opposé, ce qui vous permet une avancée rapide et surtout sans dangers.

La végétation est ici déjà très épaisse et dans la pénombre il n'est pas facile de suivre le bon chemin, surtout que les Burmini commencent à perdre leurs forces et leurs pas se font de plus en plus lourds.

Finalement vous décidez de vous arrêter à couvert de la forêt pour y passer la nuit. Jusqu'à présent vous n'avez échangé que peu de mots avec les reptiles, qui à leur tour se montrent peu désireux d'entretenir des conversations. Ceci est un bon prélude pour la journée de demain...

Vous rassemblez un peu de feuilles et créez une couche de fortune sur laquelle vous reposer un peu. Les Burmini semblent moins exigeants que vous et il leur suffit de se coucher à l'abri d'un arbre. Avant de s'endormir, quelques-uns murmurent une prière à qui sait quel dieu reptile, et cette litanie vous assoupit encore plus.

La nuit s'écoule sereinement ce qui vous permet de récupérer 4 points d'Énergie; le bruit des archers qui commencent à se préparer pour grimper la montagne vous réveille alors que le soleil vient à peine de se lever. Vous secouez la rosée du matin qui s'est déposée sur vos vêtements et vous sortez des provisions que vous mangez lentement: ceci pourrait être votre dernier repas...

Au loin vous entendez comme un grondement persistant et vous comprenez que l'armée Burmino s'est mise en marche. Maintenant votre mission assume une signification spéciale, car elle est le point de force de votre stratégie.

Il n'y a pas de vrai chemin qui puisse vous indiquer la route, mais entre le feuillage vous pouvez clairement voir le soleil et le sommet de la montagne. Ce dernier étant votre point de repère, vous grimpez donc le plus vite possible, compactes comme un seul homme.

Des gouttes de sueur vous perlent le visage et vous vous rendez compte que les archers sont des êtres infatigables. Malgré l'armure et les armes, ils grimpent avec une agilité incroyable, se mouvant habilement entre les racines saillantes et les troncs d'arbres tombés. Ils se fraient un chemin en silence, toujours à l'ombre des arbres.

D'un coup, le groupe s'arrête. Quand vous le rejoignez, vous en comprenez la raison, le bois s'éclaircit sur une dizaine de mètres, vous obligeant à sortir à découvert. Pour l'éviter vous devrez faire un large détour qui vous ferait perdre un temps précieux. Dans le ciel tournoie un aigle, un espion ennemi sans aucun doute.

Pour l'instant il ne s'est par rendu compte de vous, mais passer sans précautions équivaldrait à prendre un très gros risque.

Le commandant hésite à donner des ordres et vous comprenez que c'est le moment de prendre en main la situation. Si vous avez le pouvoir de dominer les animaux ou si vous pouvez lancer le sort Contrôle des Végétaux et Animaux, vous pourrez tout simplement commander à l'oiseau de voler plus loin. Dans ce cas vous n'aurez aucun souci à rejoindre les prochains arbres. Si vous choisissez cette option, allez au **252**.

Si vous n'avez pas ce pouvoir, vous devez décider si traverser la clairière le plus rapidement possible au **215**, ou revenir sur vos pas et prendre un autre chemin plus à couvert au paragraphe **80**.

« Maître, accompagnez-moi au Jardin de la Vie, s'il m'est permis de le visiter, que je puisse profiter ainsi de la beauté de cet endroit! »

Desideria et vous, main dans la main, suivez Geo pendant quelques minutes au travers des larges allés de la cité, l'une desquelles conduit au Palais Royal. Geo vous décrit en quelques mots son utilisation.

« Le jardin est positionné à côté du Palais est n'est pas clôturé, ainsi quiconque peut y accéder librement et en admirer chaque recoin. Parmi les visiteurs les plus fréquents il y a les Souverains, qui en ces lieux peuvent se détendre après leurs lourdes tâches liées au gouvernement. »

Pendant que vous traversez le parc, il vous le décrit avec minutie: « Ceci, étranger, est la zone des plantes qui nécessitent d'une chaleur étouffante et humide. Regardez comment le soleil pénètre pendant tout l'arc de la journée et comment le sol noir en absorbe la chaleur qui est ensuite relâchée petit à petit pendant la nuit de façon à toujours maintenir des conditions idéales. »

Les plantes sont très colorées et parfumées et vous avez eu l'occasion d'en voir des semblables ces derniers jours, alors que d'autres vous sont totalement inconnues.

« Par contre, dans cet autre secteur, nous avons créé un climat toujours froid, ainsi les végétaux qui ne supportent pas un climat torride ne souffrent pas trop et peuvent prospérer luxuriants. Nous avons profité de ce ruisseau, qui descend directement des montagnes proches et dont le cours est souterrain pour une bonne

partie, ce qui rend l'eau froide presque comme de la glace. »

Effectivement, ici vous frissonnez presque et quand vous touchez l'eau du ruisseau, vous la sentez glacée comme si c'était de la neige à peine fondue.



« Incroyable, maître! dites-vous, suscitant un petit rire de complaisance de la part de Desideria. Je ne croyais pas que l'ingéniosité humaine pouvait créer de telles merveilles. Vous, habitants de Perfectia, avez construit des choses qui dans mon monde seraient certainement admirées par tous. Et vous maître, seriez littéralement recouvert d'or!

- Ah, étranger, nous, on ne recherche pas l'or, corrupteur des esprits des gens! Il nous rend esclaves et nous oblige à faire de choses que nous ne ferions pas normalement. Chacun de nous est libre de faire à



Perfectia ce qu'il lui plait le plus, et notre généreuse nature nous repaie en nous donnant de quoi subsister sans problèmes. »

Vous réfléchissez à ses mots, n'arrivant pas à en comprendre toute leur signification, et vous vous promenez pendant quelque temps, rencontrant de temps à autre quelque citoyen qui vous salue avec révérence.

Si vous voulez interroger Desideria et Geo sur les propriétés des plantes du jardin, dans l'espoir de trouver quelque chose d'utile pour la suite de votre exploration, rendez-vous au **116**.

Si par contre vous pensez avoir déjà passé beaucoup trop de temps dans cet endroit, vous pouvez saluer Geo et le remercier pour la visite, et puis vous éloigner avec Desideria, allez au **29**.



**204**

Vous n'avez pas été suffisamment agile et le garde réussit à se libérer de votre prise pour immédiatement pointer vers vous son épée de façon menaçante.

Avec désespoir vous vous rendez compte du temps qui passe. Vous restez dans la cellule encore six jours,

après quoi vous êtes libéré car on a découvert le cadavre du vrai armurier. Mais le navire a déjà disparu à l'horizon depuis longtemps, et avec lui votre espoir d'une nouvelle aventure.

Si vous voulez essayer à nouveau de découvrir le Monde Perdu retournez au début du livre.

## 205

La créature est en mauvais état, mais ne semble pas en danger de mort. Elle est évanouie et vous décidez de l'emmener à l'intérieur du cabanon pour la secourir au mieux.

L'endroit est sordide et vide, avec seulement deux troncs d'arbres pour s'asseoir et quelques étagères grossièrement taillées qui contiennent de la vaisselle. Des outils agricoles sont appuyés dans un coin; le cabanon doit être utilisé comme point d'appui pour les travaux dans les champs. Un foyer fait de pierres et de cailloux réchauffe l'espace et le filet de fumée qui vous a guidés provient certainement de là.

Après un examen plus approfondi du corps de la femme-oiseau, vous vous rendez compte qu'elle n'est pas gravement blessée et qu'elle devrait se reprendre rapidement. La créature est recouverte d'un fin plumage blanc, mais a les jambes en tous points semblables à celles humaines, bien que fines comme les bras d'un humain. Ses bras sont très longs et se terminent avec des serres affilées et sales de terre. Des membres supérieurs une fine membrane s'unit au buste pour former ainsi l'aile proprement dite.

L'une d'elle a été entaillée et la femme ne pourra plus voler tant qu'elle ne sera pas complètement guérie.

Vous vous regardez, incrédules de la situation dans laquelle vous vous trouvez, en attente que quelqu'un prenne une décision.

« On doit la réveiller! dites-vous, pour interrompre l'attente.

- Oui, mais elle semble dangereuse. Attachons-la bien pour éviter qu'elle ne nous saute dessus », est la réponse que vous obtenez, et l'idée est accueillie positivement par les autres aussi.

Si vous voulez suivre leur conseil, allez au 369, si vous préférez la laisser libre, vous prenez une outre qui contient de l'eau et la lui versez sur le visage.

Rendez-vous au 155.



206

Vous prenez en main une flèche et la soupesez tout en réfléchissant au point faible de ces créatures volantes. En les touchant au cou vous devriez pouvoir les éliminer définitivement.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, vous touchez dans le mille. Enlevez 1 flèche et

notez que vous venez de tuer un de vos adversaires. Si par contre vous ratez votre tir, votre flèche se perd dans le vide et vous devez la rayer de votre équipement.

Après avoir apporté les modifications nécessaires à votre feuille d'aventure, retournez au paragraphe 469.

## 207

Le corps de l'animal git à terre, ensanglanté de plusieurs blessures. Pendant un instant il semble empêcher aux autres de la meute toute avancée possible, mais quand le plus gros d'entre eux, haut d'une dizaine de mètres, s'avance incité par l'homme-lézard, vous comprenez que votre protection ne fera pas long feu.

Si vous voulez rester et combattre, allez au 218, si par contre vous pensez que le moment de fuir est arrivé, courez vers le bois au 74.

## 208

Sans vous laisser prendre par la panique, vous décidez d'entrer en méditation et de rejoindre Ekerion par l'esprit. Vous fermez les yeux et vous vous immergez dans ses pensées, quand une voix lugubre vous dit:

« Cherche la lumière », après quoi elle se tait. Votre esprit revient dans votre corps et vous ouvrez les yeux pour voir qu'un rayon de soleil, filtrant par la petite fenêtre, illumine une brique de pierre dans le mur ouest. Vous vous dépêchez de la rejoindre et la poussez. Une trappe s'ouvre dans le sol avec un bruit grinçant. Rendez-vous au 442.

Vous êtes fermement déterminé à trouver l'espion. Après tout, il a risqué de faire échouer la mission et a mis votre propre vie en péril. Vous cherchez donc réconfort et aide en Ekerion, et, fermant les yeux, vous entrez en méditation. Votre esprit s'éloigne de votre corps et est en train de rejoindre votre Dieu quand une poussé improvisé jette votre corps matériel à terre.

Vous vous dépêchez de retourner dans votre corps et ouvrez lentement les yeux. Le Magicien est penché devant vous et vous regarde fixement.

« Lève-toi immédiatement, vieillard! »

Ses paroles ont un ton dédaigneux et vous n'arrivez plus à contrôler vos pensées. Qu'il ait en tête quelque chose de perversément mortel pour vous? Est-il en train de vous piéger? Aveuglé par la rage, vous dégainez votre arme et l'affrontez.

Magicien: Combativité 10 Énergie 16

C'est un adversaire ayant un sang-froid hors du commun, si vous décidez de l'affronter avec l'Esprit, déduisez 1 point de Combativité.

Quand son Énergie ou la vôtre aura atteint une valeur de 10 ou moins allez au **543**.

La Princesse vous regarde pensive. « Vous faites des demandes audacieuses, étranger! Nos connaissances sont profondes et sont le résultat de siècles d'études et d'expérimentations. Serez-vous apte à comprendre

notre science? »

Ses yeux pénètrent les vôtres, vous vous sentez subjugué par sa beauté et par son pouvoir enchantant, quelque chose d'important est en train de se passer.

Vous percevez que Desideria aussi est tendue et est préoccupée pour vous.

Si vous voulez continuer l'expérimentation, allez au **585**, si par contre, intimidé par la situation, préférez désister, allez au **226**.

## 211

Vous vous libérez de votre adversaire en un clin d'œil et reprenez votre fuite précipitée vers le salut. Heureusement les combats entre reptiles et guerriers ailés sont âpres et personne ne s'aperçoit d'un cadavre en plus. Rendez-vous au **22**.



## 212

Le dernier animal de la meute succombe lui aussi sous les coups de vos compagnons, avec un râle d'agonie en expirant son dernier souffle.

La Gemme colorée que vous gardez dans la besace commence à briller. Vous la sortez pour vérifier ce qui se passe et, alors que vous la retournez, elle lance un rayon en direction du cadavre de la bête qui soudainement sursaute. Après quoi la lumière s'éteint.

Vous avez capturé l'âme du loup et pour la libérer il est nécessaire de briser la gemme. Quand vous le ferez, son esprit reviendra à la vie et vous obéira, en tant que possesseur de la gemme, pour affronter quiconque vous fera face. L'âme est immatérielle et donc ne peut être blessée d'aucune façon, mais elle ne restera avec vous que pendant 10 tours de combat, après quoi elle disparaîtra pour toujours.

Sur la feuille d'aventure, renommez la Gemme colorée en Gemme de l'Âme, et notez aussi la Combativité du Loup Géant (9).

Vous pouvez maintenant aller au paragraphe **201**.

## 213

Quasiment toute la populace se dirige vers vous pour vous embrasser et se convertir à votre religion. Vous leur donnez les indications pour se rendre à l'église la plus proche et ils s'y précipitent enthousiastes.

Très satisfait de votre performance et confiant pour le futur, vous rejoignez *l'Andromède* où vous faites enfin connaissance avec vos compagnons d'aventures.

Vous serez assisté par des personnages assez singuliers

que vous observez longtemps. Le premier est un Lutin, haut quasiment comme un bras. Ces créatures vous ont toujours été sympathiques et celle-ci aussi vous inspire confiance. Puis il y a un gigantesque Guerrier en armure qui sera certainement le pilier fort du groupe pendant les combats. À ses côtés deux personnages louches qui ne vous inspirent guère. L'un d'eux, partiellement recouvert d'un ample manteau noir, semble vraiment... oui ! C'est bel et bien un Voleur!

Vous devrez garder une main sur votre bourse pendant toute l'aventure. Enfin, une abomination de la nature, un Démon, créature sournoise qui vous inspire tout de suite une profonde terreur mélangée à de la haine; vu que désormais vous avez accepté la mission il ne vous reste plus qu'à poursuivre, malgré sa présence.

Après avoir convenu de votre rétribution, 5 pièces d'or par jour ainsi qu'une part de tous les trésors que vous découvrirez, vous vous dirigez vers votre cabine pour vous préparer au départ.

Rendez-vous au **588**.





Les rayons de lumière sont déviés et concentrés vers une extrémité de l'arène, où ils frappent la pierre dont elle est constituée. Pendant ce temps votre poitrine commence à brûler de plus en plus fort et au même moment vous vous sentez attiré vers la lumière.

Vous regardez vos compagnons et remarquez immédiatement qu'eux aussi sont en train d'éprouver la même sensation, vous suivez donc votre instinct et chacun de vous se baigne dans une lumière différente.

Le Guerrier rentre en contact avec le rayon orange, le Démon avec l'indigo, le Voleur avec le vert, le Moine avec le rouge, le Lutin avec le jaune et le Magicien avec le bleu. Le rayon violet est dévié vers un des côtés de l'arène. Si vous avez la gemme de la même couleur, vous la voyez s'illuminer pendant un instant.

La lumière est apaisante (vous récupérez tous les points l'Énergie perdus jusqu'à présent) et tellement éblouissante, que vous êtes obligé de fermer les yeux.

Quand vous les rouvrez, le soleil s'est déplacé de ce qu'il faut pour ramener le prisme dans l'ombre et vous n'êtes donc plus enveloppé par la lumière.

Vous regardez vos mains et secouez votre cou, vous vous sentez en forme, mais surtout vous réalisez que vous êtes à nouveau en possession de votre corps et d'avoir mis fin à ce sort diabolique qui vous a persécuté pendant trop longtemps à votre goût. À vos compagnons aussi est arrivée la même chose et vous vous réjouissez tous d'avoir vaincu ces maudits géants. Écrivez à nouveau sur votre feuille d'aventure vos valeurs, vos armes et le reste de l'équipement.

Vous n'avez plus rien à faire dans cette cité ardente du

désert, vous décidez donc, de commun accord, de vérifier la présence de traces de vie dans d'autres zones du continent. Mais avant toutes choses, vous retournez au sommet de la tour, d'où, dans la chaude lumière de l'après-midi, vous pouvez clairement voir vers où vous diriger.

Les Gemmes sont encore là et si vous le voulez, vous pouvez prendre celle qui vous correspondait. Vos compagnons, à leur tour, prennent la leur.

En scrutant l'horizon, vous remarquez qu'en direction du nord-est le mince filet de fumée que vous aviez déjà aperçu est toujours présent. Il s'élève au milieu de la végétation de la vallée qui serpente aux pieds de hautes montagnes enneigées. Cela pourrait être un simple incendie naturel, mais aussi bien la preuve de présence humaine.

Vers le nord-ouest, par contre, le paysage reste confusément plongé dans une brume qui cache probablement des territoires humides et bas.

Vous pouvez aller vers la vallée au **280**, ou poursuivre vers la zone brumeuse, allez au **354**.

## 215

Vous faites un signe sans équivoques au commandant des archers: vous traverserez la clairière, le plus rapidement possible. Le reptile grogne quelque chose à ses hommes et ils sortent à découvert en file indienne en essayant de se cacher entre les rochers.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **550**, s'il est inférieur, allez au **481**.

Après avoir vaincu vos adversaires, vous rejoignez vos compagnons et vous faites déguerpir les derniers monstres qui, en retournant vers la rivière, laissent de nombreuses traces rouges de sang.

Les hommes-lézards ont été à leur tour brillamment éliminés et, après vous être complimentés entre vous pour ce bon travail, vous reportez votre attention vers la femme-oiseaux blessée. Allez au 205.



Vous essayez de ne pas paniquer. Vous savez en effet que là où se trouvent des murs, il y a forcément des passages ou une porte secrète. Vous examinez les parois et grâce à votre instinct particulier parvenez à repérer une brique dans l'angle ouest qui semble dépasser un peu.

Vous vous dépêchez de la pousser et, avec un bruit de pierre qui glisse, une trappe s'ouvre dans le sol. Rendez-vous au 442.



Le gigantesque reptile avance à pas lourds, se balançant sur ses deux seules pattes postérieures. Il s'approche du cadavre du quadrupède et le mord avec ses puissantes mâchoires, pleines de longues et pointues dents jaunâtres.

Il soulève la carcasse et la lance à quelques pas de distance avec le seul mouvement du cou, puis il se fraie un chemin entre les arbres en déplaçant les branches avec ses pattes antérieures.

Vous êtes paralysés par la terreur mais malgré tout vous devez tenter de vous débarrasser de cette bête.

Reptile Géant: Combativité 14 Énergie 32

La créature à un intellect peu développé et est donc particulièrement sensible aux attaques d'Esprit. Si vous utilisez cette caractéristique ajoutez 1 point de dommage supplémentaire à chaque fois que vous le touchez. Mais il est insensible au Contrôle des Végétaux et Animaux.

À cause de l'étroitesse du lieu du combat, seul deux compagnons peuvent vous aider à le vaincre. Chacun d'eux causera 1 point de dommage à chaque tour de combat, indépendamment que vous réussissiez votre attaque ou pas.

Si malgré tout vous parvenez à le tuer, allez au 575.

« Amis, il est insensé de rester trop longtemps en un territoire inconnu. Jusqu'à présent on s'est retrouvés

dans des situations dangereuses et il s'en est fallu de peu qu'on y perde la vie. Nous devons rentrer à Abalone et de là nous pourrons organiser une nouvelle expédition, cette fois mieux préparée pour affronter les mystères de cette terre. Je suis sûr que vous êtes d'accord avec moi... »

Vous les fixez dans les yeux un par un et peu d'entre eux réussissent à soutenir votre regard charismatique.

« Peut-être as-tu raison, vous dit l'un.

- Oui, il vaut mieux rentrer et se préparer de manière adéquate », lui fait écho un autre.

En bref, vous réussissez à manipuler la décision à votre avantage.

Vous passez une nuit tranquille (récupérez 4 points d'Énergie), mais à l'aube vous êtes réveillé par un grondement lointain.

Vous regardez le ciel à la recherche d'un orage au loin mais, malgré vos efforts, il n'y en a aucune trace.

Vos compagnons se réveillent à leur tour alors que le bruit se fait de plus en plus fort.

Vous défaites le camp et ramassez l'équipement, avec une vague sensation d'attente: quelque chose va se passer, mais vous ne savez pas si vous y serez impliqués.

Vous orientant avec le soleil, vous continuez à avancer vers le sud, en traversant de vastes landes, alors que de nombreux oiseaux s'envolent en virevoltant au-dessus de vous avant de poursuivre leur vol.

Le grondement semble se rapprocher et, quand les arbres se raréfient et laissent la vue libre, vous en comprenez la raison.

Rendez-vous au **376**.

Vous saisissez l'occasion pour lui poser une question perspicace: « Maître, vos connaissances approfondies requièrent des années d'études. Auprès de qui avez-vous appris tout ceci?

- Collègue, je m'excuse de ne pas vous avoir encore dit cela. J'ai eu l'honneur d'entrer dans les grâces de la Princesse Acqua, la fille de notre Roi Temps et de la Reine Amour. En tant que son époux, j'ai reçu en don la capacité de dominer certaines forces de la nature. Les secrets des liquides ne sont plus tels pour moi. Et toutes les propriétés qu'ils ont, me sont claires et transparentes!

- Maître, c'est extraordinaire!

- Certes voyageur. Je vois avec joie que vous êtes fasciné par mon histoire. La Princesse Acqua aussi sera heureuse de votre intérêt et ne dédaignera pas de vous décrire encore plus en détails nos pouvoirs.

- Merci, maître, de cette agréable conversation. Je vais maintenant à la recherche de mon guide, qui doit m'attendre anxieuse de reprendre son chemin avec moi. J'espère vous revoir!

- Bonne chance étranger, et que votre force de volonté soit toujours bien solide! »

Vous appelez Desideria, qui vous rejoint rapidement.

Dans le futur, quand vous voudrez rencontrer la Princesse Acqua, ajoutez 130 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez pour lire la suite. Si le texte aura un sens, cela voudra dire que c'était le bon moment pour le faire, sinon, continuez l'histoire normalement.

Rendez-vous au **46**.

## 221

Armes au poing, vous arrivez à convaincre vos compagnons de vous suivre et vous vous dirigez vers l'arène. Vous n'avez même pas le temps d'y entrer que vous êtes repérés par un de ces géants volant dans le ciel! Sa gemme couleur indigo s'illumine de la lumière du soleil levant et, quand il plane vers vous, son aspect est la chose la plus menaçante qui puisse être. Il vous affronte les mains nues et ne semble pas préoccupé d'un combat contre six adversaires.

Géant Indigo:    Combativité    18    Énergie    30

Vous êtes aidé par vos compagnons, donc à chaque assaut lancez les dés pour eux aussi, ils ont tous les valeurs suivantes:

Compagnon:    Combativité    10    Énergie    18

À chaque tour, le géant attaque au hasard l'un de vous. Avant l'assaut, lancez un dé, si vous obtenez 6, vous serez le destinataire de son attaque sinon un de vos compagnons. Après 4 assauts, si vous êtes encore vivant, allez au 133.

## 222

« Mais c'est évident, ma Reine! Le Prince Feu essaye de raisonner le Roi devenu fou, mais quelque chose doit nécessairement mal se passer, car la température chute sensiblement et nous mourrons tous. Il est clair que quelque chose de funeste doit arriver au prince, car



il gouverne les forces de la nature qui permettent la vie grâce à la chaleur. Voilà la spirale perverse dans laquelle on est tombés! Votre Altesse, il ne peut y avoir d'autres raisons que celle-ci! »

La femme vous regarde, perplexe, les yeux encore gonflé de larmes.

« Voyageur, vos mots ont un sens... Nous devons éviter la mort de mon fils! dit-elle en reprenant confiance, allons tout de suite chez lui! »

Vous sortez immédiatement de la chambre, vous bousculez presque Ancilla qui attendait dehors et réussit à vous éviter d'un souffle.

Elle aussi s'unit à vous et, pour la première fois, vous entendez leur vraie voix quand elles s'échangent des mots incompréhensibles dans leur langage, en ces instant de frénésie.

Vous allez vers les chambres du Prince, mais vous ne l'y trouvez pas. « Trop tard... » hurle la Reine.

Si vous connaissez le lieu de la rencontre entre Feu et le Roi, rendez-vous au lieu qui vous a été indiqué.

Si par contre vous ne le connaissez pas, la seule alternative est celle d'essayer dans la cour où vous aviez constaté sa folie. Rendez-vous au **123**.



## 223

Le tissu commence immédiatement à brûler. Vous levez le regard vers les archers ennemis et êtes en train de lever le bras pour lancer sur eux la Poudre Noire, quand une flèche se plante dans votre épaule.

Vous gémissiez de douleur et essayez de lever à nouveau le bras blessé, mais c'est inutile.

Vous regardez avec horreur votre main, incapable de tout mouvement et, quand vous entendez l'explosion, vous savez que tout est fini pour vous.

Votre aventure se termine de manière terrible.

## 224

Vous expirez plusieurs fois en essayant de libérer vos poumons de l'eau qui y est entrée. Malgré vos efforts, vous n'arrivez pas à récupérer votre souffle et tombez à terre inconscient. La dernière image qui vous reste imprimée dans la mémoire est celle de Desideria qui s'agenouille à côté de vous, désespérée.

Votre aventure se termine ici, avec une épreuve bien trop difficile pour vous.

## 225

Vous regroupez vos compagnons et vous vous faites remettre leurs gourdes (si vous n'avez pas assez de place, vous devez laisser deux objets de votre choix pour pouvoir les emmener avec vous). Il faudra être furtif, vous leur ordonnez donc de créer une diversion pour attirer l'attention des Arpachi loin de vous. Si leur travail est bien fait, en quelques secondes vous serez

en face de la barricade qui est en train de prendre feu et pourrez reverser sur les braises ardentes l'eau que vous aurez emportée.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 522, sinon au 449.

## 226

« Princesse, cela suffit, je vous en prie! l'implorez-vous, tremblant de peur.

- Vous avez été sage, voyageur, vous répond Terra, peut-être n'êtes-vous pas prêt et nécessitez de beaucoup plus d'expérience avant de recevoir les pouvoirs de Perfectia. »

Vous lui embrassez la main pour la remercier et vous vous saluez courtoisement, alors que Desideria semble satisfaite et soulagée de votre choix.

« Retournons maintenant chez maître Savio, étranger » vous dis-t-elle. Rendez-vous au 163.

## 227

Vous regardez l'animal volant pendant que vous vous approchez et, sans peur, vous faites un bond en ouvrant les bras pour vous accrocher à son corps squameux. Mais vous n'êtes pas assez habile et effleurez son aile d'une main seulement pendant votre chute libre. Vous regardez vers le bas et voyez que le terrain en dessous de vous est distant de quelques dizaines de mètres. Quand vous vous écrasez au sol, vous vous brisez le cou. Vous ne saurez jamais qui sera le vainqueur de la bataille. Votre aventure se termine ici.

## 228

Vous assenez au monstre un coup avec une violence telle capable de tuer quiconque. Il est à peine secoué, il ne chancelle pas, ni tente une riposte. Allez au 43.

## 229

D'un rapide signe de la tête, vous vous concertez avec vos compagnons. Vous vous séparez en deux groupes, et celui que vous dirigez se prépare à affronter les monstrueux amphibiens.

Les batraciens géants sont des créatures peu agiles, mais avec leur langues dardantes ils peuvent donner de dangereux coup de fouet. Quand vous les blessez (peu importe le dommage causé) ils ne sont plus capables de l'utiliser, ils s'enfuient donc effrayés vers les cours d'eau d'où ils avaient émergé.

Vous devrez en affronter trois simultanément.

Voici leurs caractéristiques:

Batracien 1:	Combativité	5
Batracien 2:	Combativité	7
Batracien 3:	Combativité	6

Les trois adversaires ne sont pas des animaux normaux et ne peuvent donc pas être vaincus grâce au sort de Contrôle des Végétaux et Animaux. De plus, si vous utilisez la Force, vous subissez une pénalité d'un point de Combativité car il est plus difficile de les blesser pour vous. Quand vous aurez fait fuir les trois monstres, rendez-vous au 216.

« Nous nous sommes déjà vus, vous le savez, étranger? » Surpris par sa question, vous vous rendez compte que quelque chose ne tourne pas rond dans cette aventure à Perfectia.

« Votre Altesse, je suis renfermé dans cette cité et je revis tout le temps le même jour. Chaque nuit, tout d'un coup, la température devient glaciale et je m'endors, pour me réveiller le lendemain et répéter la même expérience. Il semble que je sois le seul à m'en rendre compte... »

La femme explose en pleurs: « Étranger, moi aussi je vis tous les jours cette expérience, vous devez me croire, tout ceci est atroce... Voir mourir mes concitoyens et savoir que le lendemain tout recommence, et ainsi éternellement... Je n'ai plus mémoire du nombre de fois que cela est arrivé... »

Elle appuie son front sur son avant-bras et continue à pleurer découragée.

Que comptez-vous faire? Si vous voulez la consoler, rendez-vous au 256, si vous demandez comment briser cet infernal cercle vicieux, allez au 195.

Vous vous rendez tout de suite compte que vous êtes très en retard: il semble bien que vos affaires au marché vous aient pris trop de temps. Mais après tout le chef c'est vous, vous pouvez donc vous permettre de telles choses. Ainsi, sans même daigner justifier de votre retard à l'équipage, vous donnez l'ordre d'appareiller au 148.

## 232

Vous entrez dans une petite salle pleine de cadrans lumineux avec des dessins et des écritures. Il y a aussi plusieurs poignées, mais qui n'ouvrent aucune porte, ni semblent conduire nulle part.

Le petit être trafique un peu avec quelques-unes des nombreuses fenêtres et vous restez surpris par tant de merveille. D'un coup s'ouvre une porte, derrière laquelle se trouve, assis sur une chaise, un autre de ces diaboliques humanoïdes avec une armure Bleue. Vous dégainez immédiatement votre arme, pendant que ce petit monstre se dégage de vous et se lance avec surprenante agilité vers son compagnon.

Si vous voulez frapper le géant, allez au 228, si vous frappez le petit être, allez au 463.

Si vous préférez attendre de voir comment les événements vont évoluer, allez au 43.

## 233

Dès que vous sortez l'or, le regard de l'homme s'illumine, tout comme celui des autres mendiants qui vous observent avec des yeux malins.

Vous n'avez pas le temps de réagir qu'ils sont déjà sur vous et vous immobilisent.

Ils n'ont toutefois pas d'intentions belliqueuses envers vous. Ils se limitent en effet à vous priver de tout votre or et équipement, armes comprises.

Découragé par cette mauvaise rencontre, allez au 499 si vous devez encore visiter une zone du marché, ou au 383 si vous avez terminé tous vos achats.

## 234

Au-delà du cabanon, les deux rivières qui entourent le bois convergent dans une zone marécageuse difficilement praticable sans un guide.

À l'est, les sommets des montagnes se confondent dans la brume, alors qu'autour de vous seul des marécages et une haute végétation semblent caractériser le territoire.

Vous pouvez poursuivre en avant, en faisant attention à chaque pas, ou décider de revenir en arrière et traverser le bois pour en ressortir au sud.

Dans le premier cas, allez au 397.

Sinon allez au 516, si vous avez déjà rencontré une femme-oiseau assaillie par des reptiles, ou au 132, si vous ne l'avez pas encore rencontrée.

## 235

Encouragé par l'évolution positive de la situation, vous vous unissez aux sauriens dans l'invasion du village Arpaco qui est constitué de cabanes en bois fixées aux nombreux arbres de la large plaine à mi-montagne.

Le sommet enneigé est à quelques centaines de mètres plus haut, mais ici le soleil du matin réchauffe les armées des reptiles qui se lancent enragés contre leurs ennemis.

Lesquels, à leur tour, sont bien organisés et, en serrant les rangs, s'opposent comme ils le peuvent à l'avancée des sauriens.

Les affrontements sont durs et violents, vous voyez même de nombreuses têtes voler, qu'elles soient des reptiles ou des Arpachi. Vous restez en aparté à

observer le déroulement des événements jusqu'à ce qu'une douleur atroce dans le bas du dos vous fasse retourner d'un coup. Un guerrier volant vous a surpris par l'arrière et infligé une profonde blessure à la fesse gauche avec ses serres. Vous perdez 2 points d'Énergie et vous vous préparez à l'éliminer.

Guerrier Arpaco: Combativité 10 Énergie 12

Votre adversaire est particulièrement rapide et il peut s'éloigner en s'envolant en cas de difficulté. Pour cette raison, lors de ce combat, vous perdez 2 points de Combativité à moins que vous n'utilisiez l'Agilité. Si vous parvenez à le vaincre, Rendez-vous au 21.

## 236

Vous rappelez à vous le pouvoir de l'air et créez un vent violent qui souffle vers les archers reptiles. Ces derniers n'arrivent pas à viser, ce qui laisse le temps nécessaire aux hommes-oiseaux de s'approcher et de les engager dans un corps à corps. Rendez-vous au 37.





Malheureusement vous n'avez pas réussi à convaincre vos compagnons de poursuivre le voyage. Le navire fait route vers Janger et quatre semaines plus tard vous arrivez à destination. Déprimé, vous vous promenez le long des quais, en proie à la rancœur envers vos compagnons qui ne vous ont pas permis de poursuivre l'aventure. Mais rien ne vous empêche de retenter. Si vous avez le courage de tout recommencer depuis le début revenez au premier paragraphe, sinon votre aventure peut se dire terminée.

Vif comme l'éclair, vous vous précipitez vers l'endroit d'où provient le bruit et vous voyez une vipère; elle s'était approchée pour soutirer des informations. En un instant vous êtes sur elle et l'attrapez par la tête, lui empêchant ainsi de vous mordre. Elle s'agitite comme un poisson pris au piège, alors que les guerriers Arpachi s'approchent, ébahis par votre rapidité.

Les yeux du chef du village s'illuminent quand il vous arrache la bestiole de la main. Il lui siffle quelques mots à voix basse, pour vous incompréhensibles, et la fixe avec un regard meurtrier. La bestiole peut à peine sortir sa langue fourchue, après quoi le vieux lui écrase la tête sous son pied et la porte à son bec pour l'engloutir en un coup.

Le chef du village partage enfin avec tous ce que lui a confessé le serpent. Les Burmini ont créé une mutation de reptiles capables de voler! L'avantage que les Arpachi ont toujours eu, celui de pouvoir dominer le

ciel, est maintenant mis à mal.

Mais vous connaissez maintenant ce secret et vous pourriez en contenir les dommages de quelque manière.

Les Arpachi vous regardent intensément et vous comprenez qu'ils ont une complète confiance en vous. Augmentez de 1 point votre valeur d'Autorité, après quoi vous vous installez à nouveau à côté du feu pour décider la stratégie pour la bataille du lendemain.

À peine débarqué sur Cadash vous avez été agressé par un homme-oiseau et un homme-lézard. Avez-vous encore le plan que vous avez retrouvé sur leurs cadavres?

Dans l'affirmative, rendez-vous au **561**. Si vous ne l'avez plus, allez au **521**.

## 239

« Desideria, j'aimerais m'entretenir avec le Roi Temps. Penses-tu que cela soit possible?

- Étranger, vous répond-t-elle, normalement le Roi est toujours disponible pour écouter ses sujets. Et étant toi un visiteur de notre merveilleuse cité, je ne vois pas pourquoi il devrait dédaigner de te recevoir. Allons au Palais Royal et demandons audience, je suis sûre qu'elle nous sera accordée! »

Une fois arrivé au splendide palais royal vous ne remarquez ni gardes, ni hommes armés et vous en demandez ingénument la raison à Desideria.

« Mais ici personne n'en a besoin! Pourquoi devrions-nous le faire? Nous vivons en paix depuis toujours et la famille royale n'a jamais eu aucun motif de se préoccuper de sa sécurité. Voyageur, tu poses vraiment

des questions bizarres! »

Et elle se fend d'un de ses plus merveilleux sourires.

Après une longue attente, vous obtenez l'autorisation à l'audience avec le Roi et vous êtes conduits dans une cour interne décorée de mosaïques qui reflètent la faible lumière du coucher. Des scènes de nature incontaminé, d'hommes et de femmes en train de créer des objets les illustrent.

Dans la pénombre se distingue au centre de la cour la figure impérieuse du Roi. Il vous tourne le dos, mais sans qu'il se retourne, vous percevez qu'il a déjà prévu votre arrivé depuis longtemps.

« Sœur Desideria, bien revenue au palais royal! »

Sa voix résonne dans votre tête comme le tonnerre, mais en même temps un peu tremblante, comme s'il n'arrivait pas à complètement focaliser son esprit.

« Je sais que tu apportes avec toi un étranger qui vient de l'autre monde », et il se retourne vous laissant admirer son visage fier, mais qui laisse transparaître une maladie latente, avec des yeux éteint et sombres qui ont attiré votre attention.

Vous intervenez à votre tour:

« Sire, je vous remercie pour l'honneur que vous me faite en acceptant la visite d'un voyageur qui est arrivé à Perfectia par pur hasard.

- Rien ne se passe par hasard, étranger, encore moins l'infortune! Tu es porteur de malédiction pour notre cité et tu ne recevras jamais la bienvenue de ma part! »

Le Roi a les yeux exorbités en terminant ces offenses vous laissant une sensation horrible. Puis il s'avance en boitant et vous regarde plein de haine, vous crachant au visage les plus mesquines insultes.

Vous avez rarement entendu de telles grossièretés et

jamais prononcées par une personne de haut rang, mais le Roi semble clairement fou...

Desideria vous prend la main et vous parle par l'esprit: « Étranger, nous avons terminé notre visite. J'ai honte de la condition de notre roi et de la manière dont il s'est comporté avec toi. Laissons-le à sa folie et à sa solitude », après quoi elle vous entraîne.

Si vous voulez l'écouter et quitter le palais, allez au **118**. Si par contre vous voulez répondre au Roi et tenter de le raisonner de quelque façon, allez au **338**.

## 240

« Ma Reine, j'ai rencontré le Roi et je me suis rendu compte de son évidente folie!

- Étranger, vous connaissez maintenant notre secret... Aucun habitant de Perfectia à part moi, Ancilla et le Prince Feu en est au courant. Même pas mes filles...

- Mais alors c'est ça la cause du cauchemar que nous sommes en train de vivre! Le Roi est fou et vu que c'est lui qui gouverne le temps, nous revenons toujours au début du même jour. Ma Reine, que pouvons-nous faire pour le guérir?

- Nous ne le pouvons, voyageur. Le Prince Feu est exaspéré par cette situation et chaque nuit il essaye de le faire raisonner, mais puis... », et elle éclate en pleurs sans parvenir à terminer la phrase.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si vous avez déjà tué le Prince Feu ajoutez 1 point de bonus. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **222**, sinon au **28**.

## 241

Vous soulevez votre arme souillée par le sang des hommes-lézards et vous vous retournez, prêt à en découdre avec les batraciens géants. Heureusement vos compagnons se sont bien débrouillés pour les garder à distance, et quand les monstres se rendent compte qu'ils sont en difficultés, ils cessent tout combat et plongent à nouveau dans les cours d'eau, disparaissant de votre vue. Après vous être complimentés entre vous pour ce beau travail, vous reportez votre attention vers la femme-oiseaux blessée. Allez au 205.

## 242

La foule exulte à votre acte et applaudit bruyamment. Il semble que vous ayez eu du succès! Écrivez à côté de la note 2 un score de +2 et allez au 567.

## 243

Cette fois encore vous avez réussi à sortir vainqueur d'un combat très inégal. Vous êtes maintenant seul, au milieu d'un désert perfide, sans aucune aide ni espoir de vous en sortir. Vous décidez de retourner au navire le plus vite possible et commencez à reparcourir le chemin qui vous a emmené jusqu'ici.

Le soleil, encore plus chaud que hier, cogne fort et votre vue se trouble alors que vous buvez avec difficulté les dernières gouttes d'eau de votre gourde.

À la moitié de l'après-midi vous ne voyez toujours pas la forêt qui représente votre salut. Vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle, assis sur un rocher qui

émerge du sable. Épuisé, vous ne vous rendez même pas compte du moment où vous perdez connaissance et la déshydratation cause l'arrêt de votre cœur.

Vous décédez d'une mort indolore, mais inévitable.

Votre aventure se termine ici.

## 244

Avec un dernier assaut féroce, vous décapitez votre adversaire qui s'écroule à terre sans vie. En examinant le corps, vous le trouvez exactement identique à l'autre. Cette fois-ci le petit être assis derrière le masque est déjà mort. Un sang noir sort de ses blessures et dissout le sol en profondeur.

Ces créatures sont vraiment de la haine pure et causent des dommages même une fois mortes...

Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre sa Gemme Indigo. C'est presque le coucher maintenant et deux options s'offrent à vous: vous pouvez soit aller chercher les géants qui restent, soit rester à couvert pendant toute la nuit en essayant de récupérer votre Énergie. Si vous décidez d'aller dans l'arène pour mettre un terme à cette fuite inutile et affronter vos ennemis une fois pour toutes, allez au **519**. Si par contre vous restez à couvert, allez au **479**.

## 245

Toute cette quiétude est décidément étrange, mais après tout un peu de calme n'a jamais fait de mal à personne! Vous décidez de rester un peu sur le pont à bâbord pour admirer l'océan. Alors que vous êtes perdu dans vos pensées de gloire, l'imprévu survient.

Un gigantesque tentacule couleur vert-rose émerge de l'eau et s'abat sur vous et vous assomme (vous perdez 5 points d'Énergie). Quand vous reprenez vos esprits, vous voyez qu'un furieux combat se déroule entre vos compagnons et la pieuvre géante qui est maintenant pour moitié hors de l'eau.

Vous intervenez immédiatement en défense du navire qui pour l'instant ne semble pas avoir subi de graves dommages. Rendez-vous au 538.

## 246

Après un long détour, ce chemin vous ramène exactement là où vous étiez avant. Affaibli, vous perdez 2 points d'Énergie. Allez au 31.

## 247

« Compagnons, retournons à Janger et rapportons ces bonnes nouvelles. Nous aurons toujours le temps pour organiser une expédition afin de soumettre ces hommes-oiseaux et leur prendre tout l'or qu'ils possèdent! » Malheureusement vous n'avez pas de succès et leurs répliques sont tout autre que positives: « Mais tu es fou! Nous devrions laisser toutes ces richesses dans les mains de quelqu'un d'autre? Nous sommes arrivés ici en affrontant pirates, monstres marins et fauves sauvages et nous devrions abandonner notre recherche juste à un pas de tout cet or?! »

Vous n'avez aucun autre argument valable à faire valoir, et c'est à contrecœur que vous suivez vos compagnons dans l'escalade vers le sommet de la montagne. Rendez-vous au 30.

Malheureusement la recrue, bien que novice, vous aperçoit et n'a aucune difficulté (petit comme vous l'êtes maintenant) à vous immobiliser et enfermer dans une cellule sans ouvertures et avec une solide porte en fer, vous intimant de ne plus essayer ce genre de blagues. Avec désespoir vous vous rendez compte du temps qui passe. Vous restez dans la cellule encore six jours, après quoi vous êtes libéré. Mais le navire a déjà disparu à l'horizon depuis longtemps, et avec lui votre espoir d'une nouvelle aventure.

Si vous voulez essayer à nouveau de découvrir le Monde Perdu retournez au début du livre.

« Desideria, je souhaiterais rencontrer la Reine Amour, si cela m'est permis.

- Étranger, je ne sais si tu obtiendras audience, car elle est une personne très réservée qui rarement apparaît en public, ou accepte des visites. Cela fait quelque temps qu'on ne la voit plus dans la cité, bien qu'elle aime son peuple au-dessus de toute chose. Cependant suis-moi et voyons ce que l'on nous dira au Palais Royal. »

Elle vous prend par la main avec douceur et vous conduit à la demeure des souverains.

Après une longue attente, Ancilla, la dame de compagnie d'Amour, répond à votre demande:

« Voyageur, vous avez parcouru beaucoup de lieues pour arriver jusqu'ici et la Reine veut satisfaire sa curiosité en vous invitant à converser dans ses appartements. »



Elle fait un geste de la main pour vous inviter à la suivre. Desideria fait un pas en avant comme pour se faire inviter à son tour, mais Ancilla l'arrête tout de suite: « Sœur, l'entretien est en privé entre l'étranger et la Reine. J'espère que tu pourras comprendre... »

Vous lancez un regard à votre accompagnatrice, qui vous rassure avec les yeux et la pensée.

« Vas-y, je vais attendre ici. »

Vous la laissez et êtes conduit par de long couloirs et cours internes, merveilleusement décorés de mosaïques et statues, et embellis avec des arbres en fleurs, jusqu'à rejoindre le quartier du Palais assigné à la Reine. Une porte en arc vous introduit dans ses chambres et vous la trouvez étendue sur un divan, dans la pénombre.

« Je me retire », dit Ancilla, vous laissant seuls.

Suivent d'interminables instants de silence, pendant lesquels vous percevez seulement le battement de votre cœur et votre respiration semble résonner dans la pénombre.

« Approchez aventurier, enfin Amour interrompt votre gêne, vous êtes une anomalie dans cette histoire... »

Vous faites comme elle a dit pendant que vous réfléchissez à ses mots sibyllins. C'est une femme d'âge moyen, qui garde encore les traits de beauté que seules les personnes de haut rang peuvent avoir. Son visage est parfaitement symétrique, avec deux yeux bleus comme le ciel, mais gonflés à cause des larmes.

« Ou c'est moi qui le suis... »

Si vous avez déjà parlé avec la Reine ces jours passés, allez au **230**.

Si c'est votre première rencontre, rendez-vous au **447**.

Votre épreuve a été minable, et presque toute la populace va vers le Moine adverse. Vous vous sentez humilié et battu pour la seconde fois en peu de temps. Découragé vous vous rendez vers le plus proche monastère de votre religion où vous priez pour qu'Ekerion vous donne une autre possibilité de vous racheter.

Le navire qui aurait dû vous faire découvrir le nouveau monde part sans vous. Si vous voulez vous donner une autre chance, revenez au début du livre.



« Maître, dites-vous, je suis intéressé par votre connaissance. Nous sommes des explorateurs de ce continent, puis-je demander une aide pour faciliter notre chemin? »

Incanto vous regarde perplexe, puis se fend d'un large sourire: « J'ai trouvé! Étranger, je peux vous faire don d'un de ces objets. La Pierre de la Prévoyance, ou le Médaillon de la Parole. Que préférez-vous? »

Si vous voulez le don de la prévoyance, allez au **304**, si vous préférez le médaillon, allez au **445**.

## 252

Le bataillon des archers, avec votre groupe, réussit à rapidement traverser la clairière pour retourner de nouveau dans le bois épais, impénétrable à la vue des hommes-oiseaux. Vous ressentez déjà monter en vous l'excitation de la bataille et, quand enfin le commandant des archers vous indique qu'un peu plus en haut se trouve le village Arpaco, vous inspirez profondément prêt à la bataille.

Vous donnez vos derniers ordres à vos alliés: vous devez être astucieux et rapides afin d'abattre le plus d'ennemis possibles.

Avec de grandes probabilités, Lisander est déjà sur place avec le gros de l'armée. Ainsi faisant, vous écraserez les Arpachi dans un étau mortel.

Avec un geste vous démarrez l'opération. Les reptiles bougent à l'unisson, sortant du couvert des arbres, les flèches déjà encochées.

Si vous avez la note F, Rendez-vous au **79**, si par contre vous ne la possédez pas, allez au **33**.

## 253

Un corpulent reptile quadrupède, avec de grosses écailles verticales sur le dos, décide de rompre l'attente et de se frayer, avec difficulté, un chemin entre deux arbres. Deux autres, multicolores, essayent de faire de même. Si vous n'agissez pas immédiatement, vous risquez d'être écrasés sous ces bestiaux furieux.

Si vous voulez fuir vers l'intérieur du bois et en sortir du côté opposé, allez au **74**, si vous préférez les attaquer, allez au **496**.

## 254

Ceci est le quartier des marchands d'esclaves. Vous n'avez jamais apprécié ce genre d'affaires et vous faites pour vous en aller, quand vous remarquez un esclave robuste et fort qui est en train de s'enfuir et vous passe à côté.

Vous avez une fraction de seconde pour décider d'intervenir ou pas: vous pouvez l'arrêter, allez au 181, lui faciliter la fuite, allez au 283, ou tout simplement retourner au 499 pour compléter vos achats, ou au 383 si vous les avez déjà terminés.

## 255

La créature pleurniche comme un enfant, en émettant quelques bruits incompréhensibles. Vous regardez vos compagnons, dubitatif, ne sachant pas comment procéder, puis vous décidez de couper court et d'y aller franchement. Vous vous approchez de l'homme-lézard et vous lui ordonnez de se lever.

Il soulève les yeux du sol et vous regarde implorant. Il est évidemment apeuré et semble seulement demander qu'on le laisse en liberté.

Vous continuez de lui poser des questions, sans obtenir de réponses, puis à l'improviste, il commence à s'agiter en portant ses mains à la gorge, comme s'il n'arrivait plus à respirer.

Avant que vous ne puissiez réagir, il tombe à terre, immobile. Vous vous approchez avec précaution pour découvrir... qu'il ne respire plus! Sur son visage il ne reste qu'une horrible grimace de terreur. L'homme-lézard est littéralement mort de peur...

En examinant le cadavre vous ne trouvez rien d'intéressant, vous n'avez donc plus rien à faire ici. Si vous le voulez, vous pouvez entrer dans le cabanon, autour duquel se trouvent les sauriens géants, allez au **198**, ou poursuivre en direction du nord, au **234**.

## 256

Vous vous approchez de la femme qui sanglote, son regard perdu dans le vide.

« Ma Reine faites-vous courage, tôt ou tard cette malédiction prendra fin. Comment puis-je... »

Elle ne vous laisse pas terminer votre phrase:

« Voyageurs, fuyez de cette cité si vous le pouvez, et abandonnez les habitants de Perfectia à leur destinée de mort... »

Après avoir dit ces mots, elle appelle Ancilla et vous invite à sortir. Désormais il n'y a plus rien à faire ici, vous vous faites donc accompagner par Desideria, avec qui vous partagez la conversation eue avec Amour.

« Etranger, tu dis des choses bien étranges! Mais comment penses-tu que nous puissions revivre éternellement le même jour? Tu dois être bien fatigué de ton long voyage, maintenant allons à l'école de philosophie, où le maître a préparé un accueil digne de vous voyageurs. »

Malgré vos efforts, vous n'arrivez pas à la convaincre. Si vous allez avec Desideria rejoindre vos compagnons, allez au **163**, si par contre vous suivez le conseil de la Reine Amour et cherchez un moyen pour fuir la cité, rendez-vous au **172**.

« Flaminia, parmi les nombreux objets précieux que je vois, il y en a certains qui pourraient m'être utiles dans le cours de mon aventure. Puis-je vous en demander un en don comme souvenir de ce jour à Perfectia? »

Les yeux de la femme brillent: « Étranger, la joie la plus grande que vous pouviez me faire et bien celle de me demander un don. Je suis ravie de pouvoir vous l'accorder, choisissez donc ce qui vous ferait le plus plaisir et je suis sûre que ça vous sera utile! »

Vous passez en revue les objets et vous arrêtez votre attention sur trois en particulier que vous pourriez utiliser. Ce sont un Anneau, avec une pierre qui semble être un Rubis, un Bracelet de Cuivre et un Sifflet en Laiton mais qui n'émet aucun son quand vous essayez de souffler dedans. Choisissez-en un et rendez-vous au **503** pour voir comment l'utiliser.

Vos quatre compagnons s'éloignent un peu et confabulent un instant entre eux. Puis l'un d'eux se décide enfin, et s'adressant à l'espion prend la parole au nom de tous: « Chien d'un traître! Nous avons sous-estimé tes comportements, mais heureusement on a découvert ton vrai visage! »

Après quoi ils l'entourent et lui intiment de se rendre. Le traître se regarde autour, mais il n'y a pas de voie de fuite: sur deux côtés il y a une abrupte paroi de roche et sur un troisième une mer infinie, il se résigne et laisse tomber son arme.

Il a les mains liées avec une corde robuste et est

reconduit prisonnier, alors que vous reprenez votre voyage à la recherche de *l'Andromède*.

Le voir ainsi ligoté, et surtout, sachant que le reste du groupe est désormais convaincu de sa trahison, vous soulage enfin, mais insinue aussi le doute dans vos pensées. Avez-vous vraiment été menacés, ou n'était-ce uniquement qu'une fixation de votre part engendrée par tant de dangers? En réfléchissant sur la situation, vous arrivez à la conclusion que seuls les tribunaux royaux pourront répondre à vos questions.

Rendez-vous au **370**.



**259**

Le tissu commence immédiatement à brûler. Vous levez le regard vers les archers ennemis et lancez l'explosif vers eux, alors qu'une flèche vous érafle l'épaule vous causant une douleur lancinante (et 2 points d'Énergie de dommages). Vous gémissiez de douleur, mais ce n'est qu'une petite blessure qui ne vous empêche pas de porter à terme votre tentative.

L'explosif tombe en plein milieu des rangées ennemies. Quand vous entendez l'assourdissante déflagration, vous voyez des corps de Burmini voler dans les airs, déchiquetés par la puissance de l'explosion.

Les hommes-oiseaux ne perdent pas de temps et se réorganisent, engageant les adversaires dans un combat au corps à corps qui leur donnerait plus de chances de succès. Rendez-vous au **37**.

Vous ouvrez les yeux avec difficulté et clignez des yeux plusieurs fois le temps de reprendre vos esprits. Après vous être réhabitué à la lumière du soleil, qui resplendit chaud sur votre visage, vous vous regardez autour. Vous vous trouvez exactement sous le même porche où vous vous êtes réveillé tous ces matins. Mais cette fois-ci il est en ruine, tout comme le reste de Perfectia. Là où il y avait de magnifiques villas, tours et jardins, il ne reste plus maintenant que ruines et mauvaises herbes qui ont infesté toute la cité.

Vous n'arrivez pas à en croire vos yeux, mais les seules créatures restées en vie c'est vous six, arrivés d'un autre monde pour mettre fin à la malédiction des prisonniers du temps.

Vos compagnons se réveillent à leur tour et ensemble vous échangez vos avis sur cette incroyable expérience. Possible que vous ayez tous fait un rêve?

En errant parmi les ruines vous ne trouvez rien de particulier: il semble bien que la mort du Roi Temps et de la Reine Amour ait bouleversé cette société qui a fini par s'éteindre...

Heureusement cette fois-ci la température est clémente et elle vous permet de reprendre votre marche sans difficultés dans la claire lumière du matin.

Excepté ce qui reste de la cité vous scrutez le paysage à la recherche de quelques possibles signes de vie. En regardant avec attention l'horizon, vous remarquez en direction du nord-est un mince filet de fumée qui s'élève au milieu de la végétation, aux pieds d'une montagne au sommet enneigé.

Cela pourrait être un simple incendie naturel, mais



aussi bien la preuve de présence humaine. À l'ouest de la montagne le paysage reste confusément plongé dans une brume qui cache probablement des territoires humides et bas. Vous pouvez aller vers la fumée, au 294, ou poursuivre vers la zone brumeuse, au 354.

## 261

Le garde n'a aucune confiance en vos paroles: évidemment pour un démon il est plus difficile d'être crû que pour un humain. Vous pouvez vous rendre et vous faire arrêter, allez au 173, ou combattre au 595.

## 262

Le passage poursuit encore un peu et puis arrive à un détour vers le nord. Si vous voulez poursuivre vers l'ouest allez au 35, si vous allez vers le nord, au 151.

## 263

Vous compagnons vous laissent la décision. Si vous préférez aller vers le désert de sable, allez au 425, si au contraire vous optez pour le territoire brumeux, au 551.

## 264

Suite à votre choix, Desideria pousse un soupir de soulagement. Elle vous parle avec son habituel ton de voix serein: « Étranger, beaucoup peuvent briguer à la domination des forces de la nature, mais peu sont ceux qui y parviennent vraiment. Tu as pris une sage décision. »

La Princesse acquiesce à son tour et vous restez encore un peu en leur compagnie dans la cour du palais jusqu'à ce que vous ne soyez congédiés.

Le coucher étant passé, vous décidez de retourner à l'école de philosophie. Rendez-vous au **163**.

## 265

Le voyage semble se poursuivre tranquillement, au moins jusqu'au septième jour après le départ de Lapos. Après une semaine en effet la situation change soudainement. Alors que vous êtes en train d'observer la mer à la recherche du nouveau continent ou de tout autre signe qui puisse faire poursuivre votre aventure, vous vous écroulez par terre en proie à de fortes douleurs à l'estomac. Vos compagnons viennent tout de suite vous secourir. Tous se donnent du mal pour vous aider, sauf le traître que vous avez découvert avant l'arrivée à Lapos.

Vous êtes transporté dans votre cabine et recevez les premiers soins, mais ils ont des doutes sur vos possibilités de survie. Vous êtes affligé d'une maladie appelée en argot « la mort noir », car elle rend la peau de la victime d'une couleur plus foncée.

La maladie ne se manifeste que deux jours après la contamination, ce qui signifie que vous avez été en contact avec cette affection pendant le cinquième jour de navigation.

Vous réfléchissez sur ce que vous avez fait ce jour-là. Si vous êtes le Magicien allez au **162**, le Moine au **324**, le Voleur au **409**, le Guerrier au **589**, le Démon au **291**, le Lutin au **130**.

Vous faites signe à vos compagnons que vous voulez suivre la créature et eux, bien que réticents, acceptent, vous invitant à garder les yeux bien ouverts.

Elle prend son masque désormais inutilisable et vous indique qu'elle veut aller vers l'édifice bleu en forme de pyramide. Vous la soutenez, pendant que vous descendez les gradins avec agilité et elle n'essaye nullement de s'enfuir, se comportant même docilement pendant le bref trajet.

Elle tient en main le couvre-chef et met la Gemme Bleue en face du rayon de la même couleur qui est émis par la base de la construction.

Le désormais habituel bourdonnement recommence à nouveau et une porte s'ouvre sur un des côtés. Le passage est suffisant pour faire passer une personne de robuste constitution, et la créature vous invite à entrer avec elle.

Si vous faites ainsi, allez au 232.

Sinon, vous pouvez la faire entrer toute seule, au paragraphe 387, ou vous pouvez entrer en premier et la laisser à l'extérieur, au 157.

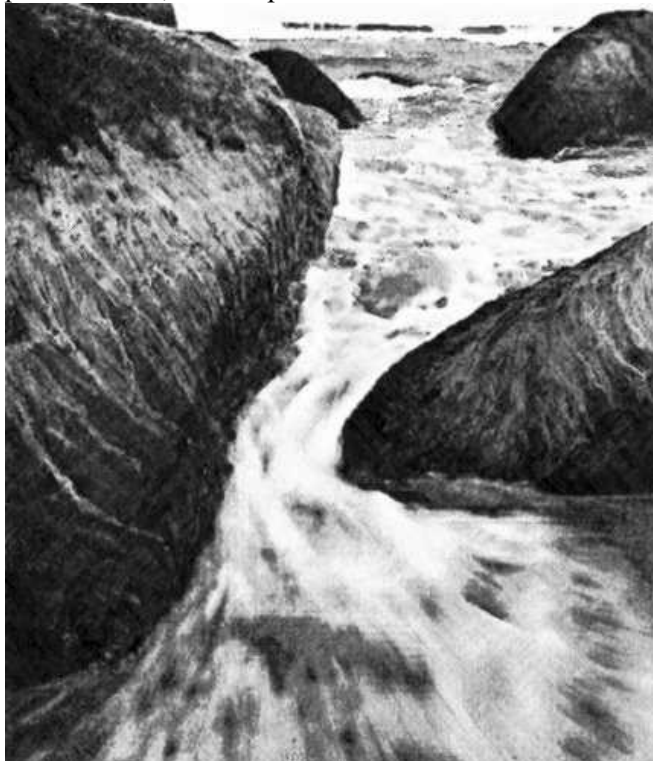
Finalement, vous pouvez ne pas vous fier du tout et la tuer avant d'entreprendre toute autre action. Dans ce dernier cas allez au 424.

Au tomber de la nuit la bataille est finie. Les reptiles survivants restent cachés dans leurs trous, en attente que la chaleur du soleil ne les réveille, alors que vous ne savez plus rien des hommes-oiseaux ne voyant

aucun animal voltiger dans le ciel nocturne.

Les radeaux sont paresseusement entraînés vers la vallée. Qui sait s'ils vous ramèneront à la crique où se trouve amarrée *l'Andromède*...

La lumière pâle de la lune vous indique le chemin qui, pour l'instant, semble praticable et sans obstacles.



Vous passez toute la nuit à veiller (vous perdez 1 point d'Énergie à cause de la fatigue) et enfin, au lever du soleil, le paysage devant vous change. Les montagnes

et les marais ont laissés la place à une vaste plaine pointillée d'arbres solitaires. Des troupeaux d'animaux sauvages sont en train de paître, s'abreuvant au fleuve qui s'écoule paisible, large de quelques dizaines de mètres. Les pieds dans l'eau, vous repensez à votre fuite de la bataille et à votre infructueuse tentative de nouer des rapports avec les habitants de Cadash.

À l'improviste certains gros poissons viennent nager près de vous et, n'en connaissant pas les intentions, vous revenez vers le centre du radeau tout en continuant de surveiller attentivement l'eau.

Vous sentez d'abord un coup fort provenant du fond, immédiatement suivi par un autre bruit, comme d'un marteau tapant sur du bois.

« Des poissons tueurs! crie l'un de vos compagnons, il faut aller vers le rivage! Vite! »

Vous ne vous faites pas prier, et avec une rame rudimentaire vous essayez de modifier la trajectoire du radeau. Vous devez utiliser toute votre puissance pour virer immédiatement.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **343**, s'il est inférieur, allez au **55**.

## 268

Selon le maître Atomio, la Poudre Noire est un puissant explosif et elle devrait être suffisante pour faire sauter en l'air la barrière de troncs et branches enflammés, créant ainsi une ouverture suffisante pour laisser passer l'armée de Lisander.

Vous vous frayez un chemin parmi les sauriens géants qui, énervés par cette situation d'impasse, ne font que

grogner d'impatience, et vous remontez la pente jusqu'à arriver au pied des flammes qui répandent une chaleur terrifiante. La sueur perle de votre front quand vous lancez le petit sac qui contient la poudre. La déflagration est immédiate et l'onde de choc vous projette contre le corps d'un saurien quadrupède (vous perdez 1 point d'Énergie). Vous vous relevez endolori, l'odeur âcre de fumée dans les narines, mais vous exultez quand vous vous rendez compte que votre plan a eu du succès, oubliant ainsi vos blessures.

L'explosion a été si forte qu'elle a causé une énorme brèche dans la barricade, dispersant un peu partout les charbons ardents.

L'avant-garde de Lisander a de nouveau un objectif et elle se fait large parmi les restes de l'obstacle, en écrasant tout ce qui se présente devant elle.

Rendez-vous au **235**.

## 269

Desideria se félicite de votre choix. « Incanto est un homme extraordinaire et il pourra certainement t'enseigner beaucoup de choses! »

Elle vous prend la main avec douceur et vous accompagne à la maison du maître de magie de Perfectia. Comme tous les autres habitants que vous avez vus jusqu'à présent, l'homme ne semble guère avoir plus de trente ans et il est incroyable de penser qu'il ait une connaissance approfondie des forces arcanes.

Si vous êtes un Magicien, un Lutin ou un Démon, allez au **352**. Pour tout autre personnage, allez au **146**.

Une dernière épreuve vous attend maintenant afin de déterminer qui de vous deux prévaudra. Le moine se concentre, la tête baissée regardant ses pieds, et vous voyez qu'il commence à léviter, jusqu'à se détacher de terre de presque un mètre. La foule applaudit satisfaite, et peu après votre adversaire redescend, vous lançant un sourire sournois. Qu'allez-vous faire?

Vous pouvez invoquer l'aide d'Ekerion et, profitant du pouvoir de télékinésie, prendre le contrôle du corps du moine et le faire s'envoler à votre guise. Dans ce cas allez au 58.

Vous concentrer et avec une épreuve d'Agilité tenter vous aussi de léviter, allez au 446. Ou enfin, vous pouvez feindre la mort, en ralentissant les battements de votre cœur jusqu'à l'arrêter et puis faire croire de ressusciter peu après. Dans ce cas allez au 68.

Avec un geste de la tête vous vous mettez d'accord avec vos compagnons. Les prendre par surprise est la meilleure solution pour avoir un avantage significatif.

Vous sortez à l'unisson du cabanon et, comme prévu, vous vous trouvez face à ces monstres colorés.

Vous les avez pris par surprise, ils ne peuvent donc pas vous infliger de dommages lors du premier assaut.

Malgré cela, ils ne semblent pas du tout préoccupés et vous percevez que derrière le masque ils sont en train de sourire, anticipant votre fin.

Vous affrontez l'un d'eux, alors que vos compagnons s'occuperont des autres. Pour savoir qui sera votre

adversaire, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ce sera le géant orange, un résultat de 2 ou 3 vous combattrez le jaune. Avec un 4 le rouge, pour le 5 ce sera le vert et enfin si un 6 ce sera l'indigo. Si vous avez déjà éliminé ce dernier auparavant, relancez le dé pour obtenir un numéro autre que le 6.

Voici leurs caractéristiques:

Géant Rouge:	Combativité	13	Énergie	30
Géant Orange:	Combativité	14	Énergie	30
Géant Jaune:	Combativité	15	Énergie	30
Géant Vert:	Combativité	16	Énergie	30
Géant Indigo:	Combativité	18	Énergie	30

Si vous gagnez le combat, Rendez-vous au **334**.

## 272

Vos compagnons commencent à se confronter sur le pour ou contre l'opportunité de s'unir avec cette armée de vulgaires hommes-lézards. Les probabilités de victoire semblent élevées, mais la campagne pourrait durer trop longtemps pour vous. Ils semblent indécis sur comment procéder, jusqu'à ce que vous preniez la parole. Si vous voulez les convaincre d'entrer en guerre, allez au **374**, si vous pensez que ce serait mieux de décliner cette offre, allez au **537**.

## 273

Ces animaux semblent être de stupides créatures et vous supposez que leur instinct est encore primitif. Vous vous faites aider pour lancer une carcasse hors du



bois, et, comme vous vous l'attendiez, les reptiles plus grands se lancent sur le cadavre pour en cannibaliser les restes.

Vous lancez les autres corps aussi, et, heureux, vous vous rendez compte qu'ils se sont totalement désintéressés de vous. L'homme-lézard grogne et crie pour rappeler à l'ordre les animaux, mais sans succès. Puis, quand l'un de vos compagnons sort à découvert et pointe contre lui une flèche, il se sait être condamné. « Essaye de bouger et je te plante ceci dans le cerveau! » lui crie-t-il, après quoi il crache par terre.

L'homme-lézard semble avoir compris la menace et n'ose plus rien faire. Vous vous approchez avec précaution, sans que les animaux ne s'y opposent.

Il est agenouillé à terre et pleure comme un enfant, murmurant des mots en un langage incompréhensible. La créature est vêtue de peaux usées, et, bien qu'elle ait un aspect primitif, ses yeux brillent d'une quelque intelligence.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, rendez-vous au **112**. S'il est inférieur, allez au **255**.

Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de façon artificielle, sont intelligibles. Cet artéfact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocuteur. Allez directement au **112**.

Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.

## 274

Vous vous concentrez au maximum, mais... rien! Vous n'arrivez même pas à vous élever d'un millimètre! La foule commence à rire et vous vous sentez humilié. Écrivez -2 points à côté de la note 2 (en plus des autres points que vous auriez déjà notés) et allez au 176.

## 275

Pendant un instant Lisander est perplexe, puis il prend enfin sa décision. Il ne consentira pas de mettre en danger la vie de ses hommes. Vous essayez de lui faire changer d'avis, mais il a déjà perdu tout intérêt pour vous et a recommencé à crier des ordres à ses généraux. La décision a été prise!

Les guerriers ailés ont la tâche facile contre l'arrière-garde Burmine dégarnie, et rapidement le versant le plus bas est recouvert de cadavres d'hommes-lézards. Certains Arpachi s'envolent et font tomber sur vos têtes les corps des soldats tués, un macabre signal pour vous rappeler que vous partagerez la même fin.

Alors que le temps passe, vous vous rendez compte que vous êtes dans un piège mortel, en effet les hommes-oiseaux poussent de plus en plus vers le haut le front de la bataille. Au lieu de combattre, certains reptiles préfèrent sauter de la falaise au sud-est et peu après l'entière armée de Lisander est pulvérisée.

Vous vous battez comme un lion, mais les hordes ennemies avancent compactes et vous n'avez aucune possibilité de survivre. Vous êtes tué, alors que vous vous battez courageusement contre plus de dix adversaires, déchiqueté par des serres longues et aiguisées. Votre aventure se termine ici.

Desideria vous encourage:

« Ne soit pas timide, étranger. Allez, fait leur ta requête!

- Dévoués prêtres de la Déesse Nature, je suis un étranger qui proviens de terres lointaines, puis, en indiquant vos deux accompagnateurs, vous poursuivez, ils m'ont initié à votre religion, dont il est difficile de ne pas admirer sa grandeur! Permettez que je puisse goûter un fruit de votre terre, donné par la plus splendide nature que je n'eusse jamais vu!

- Étranger, vous répond l'un d'eux, vous ne devez demander aucune permission. Notre génitrice, celle qui donne à tous l'existence et qui elle-même est vie, est déjà en vous. En mangeant un fruit, elle ne pourra que se réunir à nouveau avec elle-même et créer de la vie supplémentaire à travers vos actions. Profitez pleinement de cette joie! »

Et après avoir cueilli d'un arbre un gros fruit rond, vous le passe en souriant. Vous le croquez sans crainte et son fluide vital pénètre en vous renforçant vos membres d'une énergie nouvelle.

Si vous aviez perdu des points d'Agilité, Force, Esprit ou Énergie, ramenez-les immédiatement à leurs valeurs initiales.

« Mille mercis pour vous être uni à nous, étranger! » vous saluent-ils, avant de reprendre leur tâche de soigner les plantes.

Satisfait, vous prenez congé de Geo et des prêtres et sortez du Temple.

Rendez-vous au 29.

Vous prenez la Gemme de l'Âme et la retournez entre vos mains en pensant à l'utilisation la plus opportune pour la créature qui y est enfermée.

Vous la lancez violement à terre, la brisant en mille morceaux. Les fragments semblent sublimer en une vapeur verdâtre qui se concentre et assume une apparence solide. En quelques instants le saurien volant prend forme face à vous, prêt à obéir à vos ordres.

Vous indiquez une grosse roche et lui ordonnez de la prendre avec ses griffes et de la jeter contre la barricade en feu. Avec un peu de chance ça devrait être suffisant pour créer une ouverture assez large pour le passage de l'armée de Lisander.

Le reptile baisse la tête en signe de soumission et lance un cri aigu en réponse à votre ordre en prenant immédiatement son envol, sans être dérangé par les hommes-oiseaux.

Son agilité ne semble pas ressentir du poids en excès et quand il lance la roche contre la barricade enflammée, celle-ci vacille mais reste toutefois bien solide. Agacé par piètre résultat, vous ordonnez au saurien de se projeter de tout son poids contre la barricade.

Incapable de refuser, il prend de la hauteur pour gagner de la vitesse, alors que quelques Arpachi essayent de le poursuivre pour l'empêcher d'attaquer à nouveau.

Mais leur audace ne peut rien contre la rage aveugle du reptile qui, insensible aux blessures, les renverse, se projetant à toute vitesse contre la barricade. Cette dernière explose en mille morceaux de charbons ardents qui sèment la mort autour d'eux.

Le saurien a perdu la vie dans cette action, mais ce qui compte le plus c'est qu'il a créé un passage par lequel commence à pénétrer l'avant-garde de Lisander. Celle-ci est constituée des reptiles géants qui renversent tout ce qui se trouve sur leur passage. Rendez-vous au **73**.

## 278

C'est l'aube quand vous rentrez au camp et le manque de repos vous fait perdre 2 points d'Énergie. Vous réveillez vos compagnons et leur racontez ce que vous avez découvert:

« Amis, nous sommes sur un continent peuplé par les descendants des légendaires Morsion et Avontos. Cette nuit j'ai été attaqué par deux d'entre eux et regardez ce qu'ils possédaient... De l'or! »

Sceptiques, ils n'en croient pas leurs yeux quand vous ouvrez la bourse et leur montrez les pépites, à la faible luminosité du matin elles brillent d'une lueur jaune-rouge dans toutes les directions.

Vous poursuivez en montrant le plan et puis vous vous asseyez afin de décider les prochaines étapes à faire.

Vous convenez qu'il est nécessaire d'en savoir plus sur ce continent, de façon à rapporter des informations sûres au Roi d'Abalone et de le convaincre d'organiser d'autres expéditions.

Après une brève reconnaissance dans la forêt vous découvrez plusieurs sources d'eau potable et que les fruits des arbres sont comestibles. Il y a aussi divers animaux, difficilement identifiables soit comme mammifères soit comme oiseaux, qui n'ont pas mauvais goût et sont assez copieux.

Vous décidez donc que vous ordonnerez aux marins de

remplir la cambuse et de vous attendre pendant au moins trente jours. De cette façon les provisions devraient être suffisantes pour garantir un paisible retour à Abalone, et vous laissant ainsi assez de temps pour découvrir où se trouvent les habitants du continent et établir des relations avec eux.

Vous êtes par contre méfiant du fait que le traître que vous avez découvert pendant l'attaque des pirates, reste en silence et semble assez nerveux. Est-il en train d'organiser quelque chose de suspect ?

Vous attirez l'attention des membres de l'équipage et le contremaître, accompagné de deux rameurs, vous rejoint sur le rivage.

Après une rapide discussion, il prend note des ordres reçus vous assurant qu'il les effectuera de façon irréprochable. Mais il vous donne aussi une mauvaise nouvelle: pendant la nuit le gouvernail s'est endommagé, mais il est confiant de pouvoir le réparer en une dizaine de jours.

Vous connaissez les secrètes intentions d'un membre de votre groupe et ne croyez donc pas à une simple coïncidence. Allez-vous exprimer vos soupçons pour que tout le monde se rende compte du danger, au **448**, ou préférez-vous garder cela pour vous seul, au **478**?

## 279

Le voyage semble se poursuivre tranquillement, mais au septième jour après le départ de Lapos vous remarquez des événements inhabituels qui perturbent la quiétude de la navigation; le ciel n'est plus traversé par des nuées d'oiseaux, ni la mer par des bancs de poissons. On dirait qu'il n'y plus aucun signe de vie.

Lancez deux dés et ajoutez le total à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17 allez au **316**, sinon au **245**.

## 280

Vous sortez de la cité maudite par la porte nord, en tenant bien en vue les sommets enneigés comme point de repère.

La traversée du désert est exigeante, mais au coucher vous avez déjà rejoint une zone recouverte d'une basse végétation qui annonce la fin de cette partie de l'aventure. Dès que vous entrevoyez les premiers arbres, vous décidez de vous arrêter pour la nuit. Cette fois-ci vous passez une nuit paisible. Allez au **294**.

## 281

« Ah, bien, étranger! La Poudre Noire est un composé de mon invention obtenu en mélangeant du soufre avec... le maître s'interrompt subitement, ah, oui, j'oubliais! Vous ne comprenez pas les termes que j'utilise, ni êtes intéressé à le faire... Il vous suffit de savoir que cette puissante poudre est hautement explosive et qu'elle génère une terrible déflagration que vous pouvez exploiter à votre avantage quand vous le jugerez opportun. »

Il vous passe donc un petit sachet en lin contenant une poudre noire qui sent un peu le soufre. Notez-la ainsi sur votre feuille d'aventure: Poudre Noire\*.

Vous pouvez utiliser la Poudre Noire de diverses façons qui vous seront expliquées dans le cours de l'aventure. Ou sinon, juste avant un combat, vous

pouvez mettre le feu au sachet et le jeter rapidement aux pieds de vos adversaires, vous leur causerez ainsi une perte de 4 points d'Énergie chacun.

« Merci, maître, pour votre précieuse aide. Je vais maintenant à la recherche de mon guide, qui doit m'attendre anxieuse de reprendre son chemin avec moi. J'espère vous revoir!

- Bonne chance étranger, et que votre force de volonté soit toujours bien solide! »

Vous appelez Desideria, qui vous rejoint rapidement.

Votre aventure se poursuit au paragraphe **46**.

## 282

Vos compagnons confabulent un peu entre eux, puis ils manifestent clairement de ne pas croire à vos paroles et vous accusent de boycotter l'expédition. Ils vous invitent à déposer les armes et de vous laisser lier les mains pour éviter que vous ne commettiez d'autres actions infâmes. Si vous acceptez docilement, allez au **336**, si vous préférez vous rebeller, allez au **185**.

## 283

Vous vous mettez de côté afin de laisser passer le fugitif, mais quand le marchand vous passe à proximité, vous allongez distraitement la jambe et le faites tomber à terre. L'homme se relève en jurant, vous cherchant pour vous donner une bonne leçon après le petit tour que vous lui avez fait.

Mais vous avez déjà déguerpi parmi la foule vous dirigeant vers le centre du marché.

L'esclave par contre n'oubliera pas le visage de son



bienfaiteur: écrivez dans vos notes que vous avez reçu la bénédiction de Lormar, l'homme que vous venez d'aider, et ajoutez 1 point d'Autorité.

Puis, si vous avez terminé vos achats allez au **383**, si par contre vous devez encore visiter une zone, au **499**.

## 284

Vous récupérez le Sifflet avec les mains en sueur et vous prenez une bonne inspiration avant de souffler.

Vous ne percevez aucun son, mais les reptiles volants lancent des cris aigus qui vous blessent les oreilles. Vous perdez 1 point d'Énergie à cause de la douleur.

Flaminia vous avait assuré que l'effet sur les animaux est dévastateur et effectivement, pendant un instant, vos adversaires volent loin de la barricade vous laissant un moment de répit.

Finalement, un reptile volant prend le risque de se rapprocher, vous soufflez de nouveau de toutes vos forces pour le repousser. L'animal perd le contrôle s'écrasant à terre en une bouillie d'écailles et de sang. Notez que vous avez éliminé un adversaire et retournez au **469**.

## 285

Vous regardez l'animal volant pendant que vous vous approchez et, sans peur, vous faites un bond en ouvrant les bras pour vous accrocher à son corps squameux. Vous l'interceptez parfaitement et vous vous hissez sur son dos, alors que la créature commence à faire des voltiges pour se débarrasser de vous. Ainsi distraite, elle est désormais incapable d'attaquer la barricade et

son vol se fait de plus en plus bas. Quand vous n'êtes plus qu'à quelques mètres d'hauteur du village, vous utilisez votre arme pour lui donner un coup décisif sur son crâne et l'animal précipite à terre, sans vie.

Vous faites une roulade et vous vous cognez la tête sur une pierre (vous perdez 2 points d'Énergie), mais, si vous êtes toujours en vie, vous pouvez aller au **559**.

## 286

Le reptile s'approche de vous l'air menaçant et avec ses vigoureuses mains palmées vous attrape par le cou et commence à vous secouer. Vous réagissez d'instinct en le frappant du poing sur son horrible museau. Il lâche prise, mais les autres créatures interviennent vous transperçant la poitrine et la gorge de leurs armes. Vous mourrez vidé de votre sang après une brève souffrance. Votre aventure se termine ici.

## 287

Vous traversez avec précaution toute l'arène, il n'y a aucun signe de vie. Le bâton est planté dans le sable mais vous n'avez aucune difficulté à l'extraire. Vous le soupesez: il est noir comme le charbon et reflète faiblement la lumière, mais il est bien plus résistant que tout autres matériaux que vous ayez touché jusqu'à présent. Si vous le voulez, vous pouvez le garder comme arme (en renonçant à une autre si vous en possédez déjà le nombre maximum). Quand vous l'utiliserez au combat vous vous rendrez compte qu'il inflige 1 point de dommage en plus comparé aux Bâton à deux mains normaux (Notez-le comme Bâton

à deux mains avec Gemme Violette).  
Malheureusement il n'est pas possible d'en extraire la  
gemme qui est solidement fixée sur le support.  
Vous pouvez maintenant aller inspecter les pyramides.  
Rendez-vous au 96.

## 288

« Je n'ai pas de doutes sur le fait que les Souverains de  
la cité doivent avoir des pouvoirs spéciaux, tout  
comme leurs propres sujets. Ma Reine, puis-je vous  
demander de l'aide pour la suite de mon aventure?  
- Voyageur, je possède le don de créer la concorde et  
l'amour parmi mon peuple. Toute la cité est irradiée  
par mon émanation, mais je ne puis rien en dehors de  
Perfectia. Mon domaine est ici, étranger, et vous feriez  
mieux de vous remettre en chemin. Excusez-moi... »  
La femme éclate en sanglots et vous n'osez pas la  
déranger outre, vous sortez de la chambre et vous vous  
faites accompagner par Desideria; laquelle, intriguée  
par votre rapide retour, vous demande ce qui s'est  
passé. Vous préférez rester discret sur la conversation  
privée avec la Reine, vous changez donc de sujet  
pendant que vous retournez à l'école de philosophie.  
Rendez-vous au 163.

## 289

Un cri suffoqué meurt dans la gorge de la dernière des  
femmes en charge d'allumer l'incendie. Vous êtes seul,  
tous les guerriers Arpachi sont en train de combattre  
contre les archers sur la pente ouest de la montagne à  
l'intérieur de la forêt.

Ils vont bientôt s'apercevoir de vous, mais pour l'instant la tâche la plus urgente est celle d'éteindre les dernières flammes en utilisant votre veste. Vous y parvenez sans trop de soucis et commencez à libérer le passage pour permettre l'invasion des sauriens.

Quelques minutes plus tard, vous commencez à entendre le grondement de l'armée de Lisander de l'autre côté de l'obstacle. Ils sont arrivés! Enfin!

Mais pour vous les dangers ne sont pas encore finis, un large groupe de vieux et de femmes Arpachi est en train de sortir du village; armés de torches ils ont l'intention de les utiliser pour mettre le feu. C'est une dernière et désespérée tentative, que vous ne pourrez repousser tout seul.

Vous êtes prêt à mourir l'arme au poing, en emportant avec vous le plus de vies possibles, quand un bruit de branches cassées vous fait sursauter. Un grognement fait suite à un tronc lancé dans les airs avec une violence inouïe. Ce sont les sauriens géants! Lisander est enfin arrivé...

De peur, les Arpachi reculent, alors que vous-même vous vous ôtez de la trajectoire des sauriens qui pourraient renverser quiconque, même leurs propres alliés.

Les habitants du village s'envolent et appellent à l'aide les guerriers qui étaient partis poursuivre les archers.

La barricade est démolie en un clin d'œil et vous apercevez Lisander qui, chevauchant un gros quadrupède, incite les siens à la bataille.

Sur le versant ouest, les reptiles archers sont en train de courageusement reconquérir du terrain et, bien que décimés, participent à la bataille en lançant des flèches contre les hommes-oiseaux.

Vous parvenez aussi à entrevoir vos compagnons qui, à force de sorts et de têtes coupées, sont en train de gagner le respect de tous.

Vous ne pouvez rester à regarder et, cette fois-ci bien plus confiant dans l'issue positive, vous cherchez à éliminer un adversaire à proximité. Pour vous intimider, celui-ci déploie grand ses ailes jusqu'à en cacher le soleil. Voici ses valeurs:

Guerrier Arpaco:   Combativité   11   Énergie   8

C'est un adversaire très rapide et, à moins d'utiliser l'Agilité au combat, vous devez réduire votre Combativité de 1 point.

Si vous le battez, rendez-vous au 73.

## 290

Vous êtes dans le quartier des libraires et la zone est encombrée d'étagères pleines de livres de toutes dimensions. Voici les plus intéressants:

TITRE	PRIX
Dominer les Animaux	15
Dominer les Végétaux	10
Évocations Démoniaques	20
(Sans Titre)	15

Si vous êtes un Démon ou un Lutin vous ne pouvez acheter les trois premiers livres car vous ne connaissez pas l'écriture des humains. Il en est de même pour le Guerrier, car il ne sait pas lire.

- Le livre *Dominer les Animaux* vous confère la

capacité de dominer certaines créatures animales. Si vous êtes attaqué par l'une d'elles, lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3 vous pourrez poursuivre votre aventure sans devoir combattre, comme si vous l'aviez vaincue. Si vous obtenez 4, 5 ou 6, la bête ne répond pas à vos ordres et vous devez poursuivre le combat normalement.

- Le livre *Dominer les Végétaux* fonctionne de la même manière, mais avec les plantes. Procédez comme expliqué ci-dessus.
- Le livre *Évocation Démoniaques* est relié de cuir noir luisant, légèrement huileux. Il vous permet d'appeler depuis les royaumes des enfers un démon inférieur, un Woerz, avec les valeurs suivantes:

Combativité	9	Énergie	9
-------------	---	---------	---

L'évocation n'est jamais un procédé sans risques, et, si en lançant un dé vous obtenez 1 ou 6, le Woerz ne se soumettra pas à vos ordres, mais vous attaquera jusqu'à ce que son Énergie ne descende à 0.

Si par contre vous obtenez 2, 3, 4 ou 5, il combattra avec vous contre n'importe quel ennemi, pour la durée d'un paragraphe. Si vous affrontez deux ou plusieurs ennemis, il attaquera courageusement celui avec la Combativité la plus haute, vous permettant de vous occuper des plus faibles, alors que vos adversaires tenteront de le blesser en premier, puis, s'il meurt, ils se concentreront sur vous.

- Le Livre Sans Titre a les pages complètement blanches. Le vendeur vous dit qu'il est magique et qu'il révélera son contenu seulement quand le

moment sera venu.

Chaque livre peut être utilisé une infinité de fois, mais seulement s'il est physiquement avec vous.

Quand vous aurez terminé vos achats allez au **499** si vous devez encore visiter une zone ou au **383** si vous n'avez plus de temps.

## 291

Vous vous souvenez que ce jour-là vous avez trouvé une fiole de verre contenant un étrange liquide. Vous êtes donc allé dans votre cabine pour effectuer des examens alchimiques et vous avez découvert que la fiole contenait le germe d'une puissante maladie: la mort noire. Voilà comment vous avez été contaminé! Mais vous avez eu aussi une autre mauvaise surprise: alors que vous examiniez le liquide, vous vous êtes rendu compte que le Guerrier était en train de vous observer de la porte entrouverte.

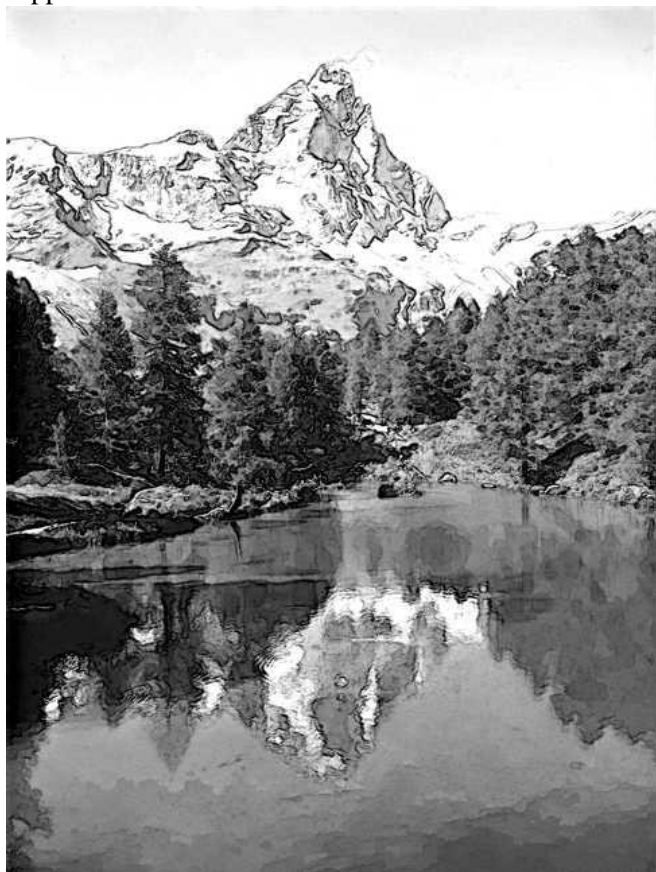
Était-ce lui qui a tout manigancé?

Oui! C'est certainement ainsi, il est clair qu'il était en train de vérifier en cachette que son plan se déroule sans accrocs. Vous êtes maintenant sûr que le traître est le Guerrier et qu'il a l'intention d'éliminer un dangereux témoin de sa trahison. Rendez-vous au **15**.

## 292

Vous discutez un peu entre vous afin de décider comment procéder. Dans ce continent il semble y avoir deux races, celle des hommes-oiseaux et celle des hommes-lézards, qui semblent être hostiles l'une envers l'autre. Vous les avez déjà affrontées par deux

fois, vous en débarrassant sans problèmes.  
Vous pourriez considérer votre mission à Cadash comme accomplie et faire retour au navire ancré dans la crique au-delà de la jungle. En allant vers le sud et reparcourant à l'envers le chemin que vous avez fait jusqu'à présent, vous devriez arriver à destination en quelques jours et ainsi mettre voile vers Janger pour rapporter vos éclatantes découvertes.





Comme autre option vous pourriez gravir le sommet des montagnes à la recherche des créatures qui vous ont assaillis et qui portaient avec elles ces énormes pépites d'or. Il est possible que vous découvriez d'où elles sont extraites pour en faire un bon butin.

Enfin, vous pourriez suivre le cours des ruisseaux et voir où ils portent. Vraisemblablement ils devraient terminer dans la zone des marais que vous avez vue de loin, immergée dans la brume.

Si vous voulez retourner au navire, allez au **306**; si par contre vous voulez grimper le premier pic montagneux, allez au **30**; si enfin, vous voulez suivre les cours d'eau, allez au **354**.

## 293

Le reptile est uniquement intéressé par le plan que vous avez trouvé sur les cadavres de deux créatures affrontées lors de votre première nuit à Cadash. Si vous le possédez encore, allez au **586**, sinon revenez au **366** pour y faire un autre choix.

## 294

Dans l'air frais du matin, vous portez votre regard vers les pics enneigés de la chaîne montagneuse. Un filet de fumée qui laisse supposer la présence de vie civilisée se lève de la vallée au pied d'un des sommets les plus hauts qui domine le paysage. Le chemin qui mène aux hauteurs est assez facile car sans aspérité, mais il est légèrement en pente et cela vous empêche d'aller rapidement. En vous rapprochant petit à petit, vous vous rendez compte que les monts sont beaucoup plus

hauts de ce que vous vous attendiez. Malgré cela, conscients de l'importance de votre mission, vous ne vous laissez pas décourager et décidez de rejoindre le plus vite possible la vallée où vous espérez trouver des traces humaines.

C'est déjà le coucher quand la fatigue se fait sentir et vous êtes contraint de régulièrement vous masser les muscles des jambes.

Vous vous adressez à vos compagnons: « On ne réussira pas à arriver avant qu'il ne soit tard dans la nuit. Il vaut mieux se reposer ici, sinon on ne sera pas en forme pour affronter d'éventuelles menaces... »



Ils semblent tous d'accord avec vous et vous commencez donc à dresser le camp et à allumer un feu, car au loin vous entendez les lugubres hurlements d'une meute de loups et en plus la température a baissé sensiblement. Vous prévoyez une nuit assez mouvementée et vous vous préparez à la passer avec inquiétude. Rendez-vous au **333**.

## 295

Vous dépassez le campement de vos compagnons et poursuivez jusqu'à atteindre des hommes-lézards qui se reposent. Vous réveillez l'un d'eux, qui vous saute presque dessus de peur d'une attaque. Vous lui expliquez la situation et lui donnez l'ordre de donner l'alerte de façon à ce que tout le campement réagisse immédiatement.

Il vous fait un clin d'œil pour vous faire comprendre qu'il va exécuter l'ordre et s'éloigne en silence.

Dans les secondes qui suivent une trompette résonne dans le silence général.

C'est le signal d'alarme!

Avec le coin de l'œil vous percevez un mouvement dans l'obscurité, là où vous étiez retenu en otage par les hommes-oiseaux.

Probablement ils sont déjà partis.

Les feux du camp se raniment, pour mieux scruter dans le noir de la nuit, mais il n'y a déjà plus aucun ennemi à rechercher.

Après quelques minutes de confusion infructueuse, les reptiles reprennent leur sommeil et vous aussi vous essayez d'oublier cette mésaventure nocturne.

Rendez-vous au **100**

La bouteille suit une parabole haute et se fracasse exactement au milieu de la cabane la plus proche, répandant partout un feu liquide.

Rapidement se lève une violente flamme qui, grâce à un providentiel courant d'air, se propage aux autres toits.

Immédiatement, de nombreux Arpachi fuient des cabanes pris de panique, et quand les guerriers volants se rendent compte du danger, ils abandonnent la bataille pour essayer de sauver leurs familles. Les reptiles archers exultent pour cette aide inattendue et réorganisent leurs rangs.

Rendez-vous au **429**.



Vous fermez les yeux, cherchant la concentration pour invoquer Ekerion, malgré la clameur de la bataille qui vous entoure. La réponse à votre appel est rapide et dans votre esprit se matérialise la voix de votre Dieu qui s'adresse à vous sur un ton bienveillant.

« Je t'aiderai, mon fidèle! »

Vous ouvrez immédiatement les yeux et voyez trois reptiles volants perdre complètement leur volonté et se jeter dans la barrière de feu.

Voilà l'intervention divine!

Leurs cris aigus se mélangent aux bruits des combats et rapidement se perdent dans les flammes.

Notez sur la feuille d'aventure que vous avez éliminé trois adversaires et retournez au paragraphe **469**.

## 298

La personne disparue est le Démon, c'est aussi lui qui devait vous passer les consignes pour le tour de garde.

Vous examinez le sable à la recherche de traces qui puissent indiquer où il est allé, mais le vent de la nuit les a déjà effacées. Scrutant l'horizon dans chaque direction, vous ne voyez rien qui puisse vous donner des indications utiles.

Vous commencez à percevoir que vos compagnons restants nourrissent des soupçons envers vous à cause du rapport conflictuel que vous avez eu depuis le début, avec les accusations réciproques de trahison et de sabotage.

Le Voleur ne cache pas ses pensées:

« Vil assassin, qu'as-tu fait à notre compagnon?! »

Il dégaine son poignard et le pointe contre vous, tout en vous regardant de travers.

Vous ne vous laissez pas intimider et le menacez à votre tour: « Infâme chien, je pourrais faire rouler au loin ta tête avant même que tu ne prononces un autre mot. Ne te permets plus de me parler sur ce ton! »

Puis vous décrivez ce que vous avez vu et entendu

pendant la nuit, le bourdonnement et la forte lumière éblouissante. Vos compagnons semblent sceptiques, parviendrez-vous à les convaincre?

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 345, si non, au 282.

## 299

Vous passez tranquillement sous le nez de la recrue, tout comme celui de tous les autres gardes que vous croisez jusqu'à la sortie de la prison.

Une fois en sûreté à l'extérieur, vous reprenez votre dimension habituelle et vous vous dépêchez de rejoindre le navire afin d'éviter tout autre retard.

Rendez-vous au 39.

## 300

Après le combat vous décidez d'aller tout de suite au port afin d'éviter d'autres problèmes. Vous vous présentez enfin aux marins du navire *Andromède*.

Rendez-vous au 90.



Les reptiles volants ont frappé dans tous les sens détruisant la barrière de feu.

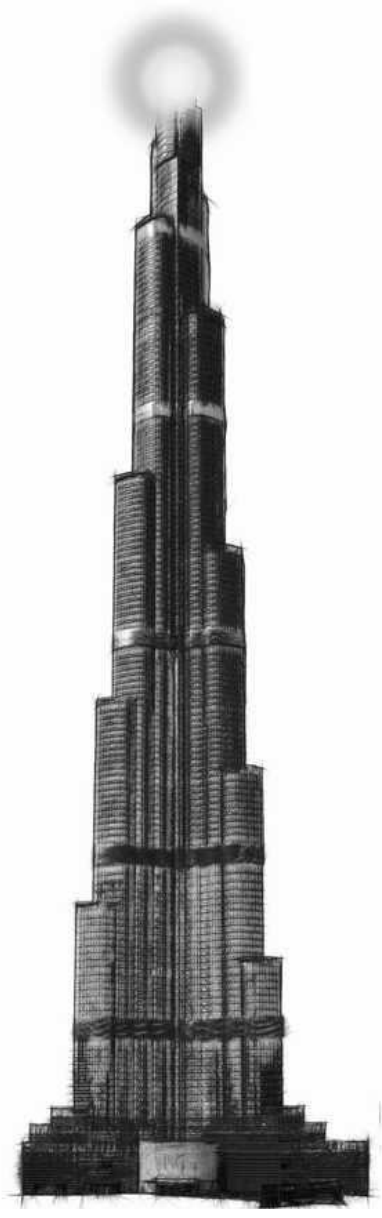
L'invasion des Burmini ne trouve désormais plus d'obstacles et des hordes d'adversaires se versent sur la plaine du village Arpaco, renversant toute résistance. Les quelques hommes-oiseaux survivants retournent au village, abandonnant le front sur la pente de la montagne.

Désormais, ce qui compte et de défendre les femmes et les enfants des assauts ennemis.

Vous êtes resté isolé et la fuite est pratiquement impossible, entouré comme vous l'êtes par les hommes-lézards.

Vous opposez une farouche résistance mais le sort de la bataille est décidé. Plus personne ne pourra vous secourir. Votre aventure se termine ici.







Vous avez vaincu tous les géants colorés qui vous avaient kidnappés et maintenant vous devez trouver une façon de retourner dans vos corps.

Vous en discutez tout en vous reposant un peu (récupérez 2 points d'Énergie).

« Allons au sommet de la tour, on y trouvera peut-être la solution, fait l'un de vos compagnons.

- C'est une bonne idée. Suivez-moi, mais gardons bien les yeux ouverts! » répondez-vous en prenant le contrôle des opérations.

La tour émerge comme une griffe dans le désert et semble toucher le ciel. Les escaliers montent en spirale et quand vous arrivez au sommet vous êtes fourbu, bien que réconforté par l'espoir de voir la fin de votre cauchemar.

Le paysage est fabuleux et au loin vous pouvez même voir la vaste forêt que vous avez dû traverser avant d'arriver dans ce désert infernal. De l'autre côté, en direction nord-est, vous observez les pics enneigés d'une chaîne montagneuse, dont les pentes occidentales se confondent dans une basse et dense brume qui vraisemblablement indique une zone marécageuse. En aiguisant la vue, vous remarquez de nombreux oiseaux voler et un filet de fumée qui monte d'une vallée boisée. Le signe d'une vie intelligente?

Avant de le découvrir vous devez rentrer en possession de votre vraie identité, vous examinez donc en détail le lieu où vous vous trouvez. Vous êtes sous une flèche qui constitue le sommet de la tour et un gros prisme en verre est appuyé sur un piédestal en dessous de celle-ci. Non loin se trouvent sept bâtons et sur celui le plus

à gauche se trouve une gemme violette, en tous points semblable à celles que vous avez déjà vues sur les couvre-chefs des géants colorés.

Si vous avez des gemmes, vous pouvez les mettre sur les autres supports. Décidez dans quel ordre, en partant du violet, et écrivez-le sur votre feuille d'aventure.

Pour l'instant il ne semble y avoir aucune réaction car le prisme est encore dans l'ombre.

Si vous savez à quelle heure il sera frappé par la lumière du soleil, rendez-vous au paragraphe qui correspond à tel numéro. Si par contre vous ne la connaissez pas, il ne vous reste rien d'autre à faire qu'attendre. Allez au **553**.

### 303

En le tenant par le cou, vous le projetez violemment contre les gradins de l'arène en lui fracassant le crâne, faisant ainsi cesser cet odieux couinement. Son sang noir se répand partout, sur votre main aussi, qui commence à brûler douloureusement au contact de ce visqueux liquide corrosif.

Lancez un dé et déduisez le nombre obtenu de vos points d'Énergie. De plus, si le résultat obtenu est 1, vous perdez aussi 1 point d'Agilité jusqu'à la fin de l'aventure, car votre main est grièvement blessée et nécessite des soins adéquats.

Le sang est tout aussi corrosif pour la pierre jaune qui constitue les gradins. Les gouttes éparpillées formant des trous là où elles sont tombées. Ces créatures sont constituées du mal le plus absolu et sont nuisibles même mortes...

Il n'y a rien d'autre d'important, à part la Gemme

Bleue encastrée sur le masque. Elle peut être enlevée avec une simple lame et, si vous le voulez, vous pouvez l'emporter (notez-la sur la feuille d'aventure).

Après quoi vous remontez les derniers gradins et à la faible lueur de la lune, vous vous retrouvez admirant certains édifices construits dans la même pierre jaune de l'arène. Vous avez l'impression d'être au milieu d'une cité et vous espérez qu'elle ne soit pas peuplée par d'autres géants monstrueux comme ceux que vous avez combattus. L'édifice le plus haut est une tour dont vous n'arrivez pas à voir le sommet.

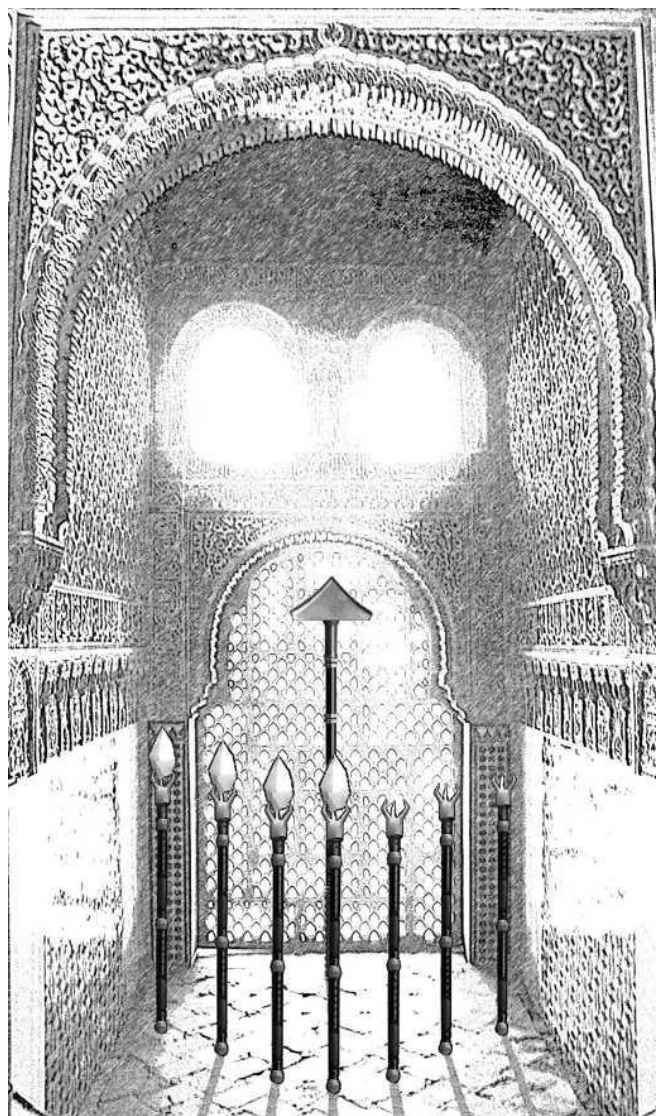
Vous êtes encore dans des corps qui ne vous appartiennent pas et devez trouver un moyen de vous réapproprier chacun le vôtre. Rendez-vous au **105**.

### 304

« Étranger, je vous fais don de la prévoyance. Prenez cette pierre! Il vous tend un cristal qui ressemble à du quartz très pur. Quand vous vous trouverez à devoir choisir dans quelle direction aller ou comment vous comporter lors d'une situation délicate, concentrez-vous sur la pierre et vous verrez le bon choix! »

Vous soupesez le cristal dans votre main, il reflète la lumière qui filtre des fenêtres. Notez-le sur la feuille d'aventure de cette façon: Pierre de la Prévoyance\*.

Quand vous devrez effectuer un choix, vous pourrez utiliser son pouvoir pour lire tous les paragraphes qui vous seront proposés. Après quoi vous pourrez décider librement de la suite de votre aventure. Son pouvoir s'épuise après une utilisation. Vous remerciez Incanto pour ce précieux don et repartez. Rendez-vous au **46**.



Indigo, bleu et vert...

Voilà la bonne combinaison des trois premières pierres!

Les rayons sortent du prisme dans la séquence correcte et frappent les pierres en les faisant resplendir.

Vous devez maintenant vous assurer d'avoir bien positionné aussi les trois dernières gemmes sur leur piédestal.

Pierre rouge 4

Pierre jaune 2

Pierre orange 1

Quel est la prochaine séquence?

Rendez-vous au paragraphe correspondant et si le texte aura un sens, cela voudra dire que vous aurez enfin résolu l'énigme qui vous tient emprisonné. Si par contre la solution n'est pas correcte, allez au **138**.

« Compagnons, notre mission ici est terminée, leur dites-vous avec enthousiasme. Nous pouvons retourner à l'Andromède et mettre le cap vers Janger! »

Leurs regards dubitatifs, ils semblent peu convaincus par vos mots.

L'un d'eux vous répond: « Mes amis, ces maudits hommes-oiseaux sont plein d'or! Et nous allons les laisser partir ainsi? On doit en apprendre plus sur cette situation, suivons-les sur la cime de la montagne! »

On dirait que son opinion obtient plus de consentement, vous devrez être persuasif pour les convaincre de faire retour chez vous.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18, allez au 456, s'il est inférieur, allez au 247.

### 307

Vous essayez de fuir mais vos adversaires sont rapides et il ne sera pas simple de les semer.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 20 allez au 199, sinon au 511.

### 308

Vous vous concentrez sur ses mots. Les défauts de prononciation sont importants, dus à la différente conformation de la bouche, mais il vous semble qu'il utilise des termes dont vous avez déjà entendu le son. Il utilise une structure de phrase complètement différente de celle de la langue usuelle, mais les mots ressemblent à ceux que vous utilisez au-delà du Grand Fleuve.

Vous comprenez qu'il est en train de vous demander qui vous êtes et ce que vous faites à l'intérieur de leur territoire, et si vous êtes des espions de ceux qu'il appelle Arpachi.

Vous essayez de formuler une esquisse de réponse, en espérant qu'il puisse vous comprendre.

« Mon seigneur, nous sommes des voyageurs et après un long périple qui nous a amenés à traverser une mer infinie et affronter les nombreux dangers de cette terre pour nous inconnue, nous sommes parvenus ici pour... vous hésitez un instant en cherchant les bons mots, ...

pour rendre hommage au seigneur des reptiles. Nous ne savons qui sont ceux que vous appelez Arpachi. »

Le reptile réfléchit un peu, puis recommence à poser des questions. Au fur et à mesure qu'il parle, leur langage devient plus clair et après peu vous réalisez que l'étymologie des mots est la même que chez vous: il semblerait bien qu'à une époque lointaine vos peuples eussent été en contact.

Vous conversez longtemps et vous apprenez que les hommes-lézards se définissent comme des Burmini. Les sauriens sont dotés d'une intelligence très modeste, à peine suffisante pour être apprivoisés. Leurs plus grands ennemis sont les hommes-oiseaux, les Arpachi, qui vivent sur la chaîne de montagnes vers l'est, des territoires difficiles d'accès pour les Burmini, créatures plus habituées au chaud soleil des marais formés par les nombreux cours d'eau.

Malgré cela, des sporadiques échanges commerciaux existent, et le moyen plus commun pour effectuer une transaction est l'or. Les domaines Arpachi sont riches du précieux minerai et on dit que leur capitale serait entièrement construite avec ce métal!

Vous racontez qu'au-delà du Grand Fleuve existe un continent peuplé de diverses races et que les sciences et la magie y sont très développés, permettant d'effectuer des choses incroyables.

Le Roi Lisander se montre très intéressé à la chose. Il croit que la magie que votre groupe possède, ainsi que la force de vos armes, pourraient leur être très utiles.

Ils sont en effet en marche pour attaquer le royaume Arpaco en remontant la pente de la montagne où se trouve une des leurs avant-gardes militaires. Actuellement elle est habitée par peu d'ennemis, donc

il ne sera pas difficile de la conquérir. De là partira une campagne vouée à mettre à genoux leur résistance, jusqu'à en conquérir la capitale.

Lisander vous semble être un fou furieux. Il est vulgaire et pue, mais a certainement un impressionnant charisme et est capable de guider son armée assoiffée de sang n'importe où.

Son offre de vous unir à eux est audacieuse, mais pas si incongrue. Retourner à Abalone chargé d'or serait un succès énorme pour vous, surtout après vous être allié avec une race qui prendra la suprématie du continent. Malgré tout, vous devez espérer en une campagne éclair, car l'Andromède ne vous attendra pas éternellement.

Vous dites au Roi que vous avez besoin d'en discuter en privé et l'humanoïde ordonne à ses soldats de vous libérer et de vous rendre vos armes et votre équipement (notez-les à nouveau sur votre feuille d'aventure).

À l'ombre d'un peuplier, le soleil qui va bientôt mourir à l'horizon, vous discutez de la décision à prendre. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 272, s'il est inférieur, au 367.

### 309

Insouciant de tout péril, vous décidez d'affronter ces monstres dans leur tanière. Vos compagnons vous suivent bien que sceptiques sur la réussite de votre plan.

Arrivés dans l'immense arène hexagonale, vous descendez les hauts gradins et vous vous retrouvez



face à quatre géants qui vous attendaient en ricanant. Vous devez les affronter en un combat qui s'annonce épique.

Vos compagnons s'occuperont de trois d'entre eux, mais vous devrez affronter le quatrième. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2 votre adversaire sera le géant orange, un résultat de 3 ou 4 vous combattrez le jaune. Avec un 5 le rouge, et enfin si un 6 ce sera le vert.

Voici leurs caractéristiques:

Géant Rouge:	Combativité	13	Énergie 30
Géant Orange:	Combativité	14	Énergie 30
Géant Jaune:	Combativité	15	Énergie 30
Géant Vert:	Combativité	16	Énergie 30

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **334**.

## 310

Vous vous approchez d'un buisson qui, dans la faible lumière du camp, change continuellement de forme: on dirait d'abord un œuf, puis un cheval et puis un... loup. Eh! Le loup est réel et il sort du buisson en grognant et en montrant ses jaunes et très longs crocs, alors que d'autres yeux jaunes sont en train de sortir de l'obscurité et vous font face.

Vous sifflez pour attirer l'attention de vos compagnons en espérant qu'ils se réveillent à temps pour vous donner un coup de main. Vous dégainez votre arme, prêt à vous défendre. Heureusement le bruit a réveillé tout le campement, mais vous devez affronter un loup qui est en train de vous assaillir avec rage.

Loup Géant:    Combativité    9                    Énergie    9

Si vous avez la capacité de Dominer les Animaux (ou si vous pouvez lancer ce sort), vous ordonnez au loup de s'en aller. Il émet un jappement de frustration et baisse le museau, pour s'enfuir juste après en sautant derrière un buisson. Malgré cela la meute est affamée et est en train de combattre féroceement avec vos compagnons.

Si vous possédez une Gemme colorée, allez au 212.

Si vous n'en avez pas, allez au 201.

### 311

Au moment où vous frappez le Prince pour la dernière fois, il tombe à terre, sans vie. Immédiatement la température chute sensiblement et vous perdez rapidement connaissance, ainsi que tous les autres habitants de Perfectia. Rendez-vous au 573.

### 312

Le monstre tombe à terre avec un bruit sourd, l'armure brisée par votre furie destructrice. Les autres humanoïdes lancent un cri de terreur, se voyant à leur tour en difficulté ils quittent le combat en s'enfuyant à petit saut et se réfugiant dans ces pyramides métalliques au couvercle de verre où vous étiez emprisonnés. Seul le cadavre de celui que vous avez éliminé reste à terre, et vous vous apprêtez à le fouiller, indifférent aux appels de vos compagnons. Vous retirez les restes de son armure et remarquez, non sans surprise, qu'elle protégeait un corps fait d'une

substance noire, pratiquement impossible à déformer, mais extrêmement légère et sans sang! On ne dirait pas un être vivant, du moins rien que vous n'ayez jamais vu avant. La chose qui plus vous intrigue est sous le masque. C'est un être minuscule, pas plus grand que le masque lui-même. Il a des bras et jambes si fines que vous pourriez les casser avec une seule main, mais la tête est vraiment disproportionnée et constitue quasiment tout son corps. Il semble mort, mais soudainement il ouvre les yeux vous lançant un regard plein de haine, alors qu'avec ses petites mains il cherche vainement à vous frapper. Vous l'attrapez par le cou et le voyez se débattre comme un poisson pris au piège quand vous vous moquez de lui avec une risée dédaigneuse. Vous lui posez des questions, dans toutes les langues que vous connaissez, mais n'obtenez comme réponse qu'un couinement semblable à celui d'une souris qui a peur.

« Tue-le! vous incitent vos compagnons, tue cet immonde parasite! »

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **508**, s'il est inférieur, allez au **17**.

### 313

La personne disparue est le Guerrier, c'est aussi lui qui devait vous passer les consignes pour le tour de garde. Vous examinez le sable à la recherche de traces qui puissent indiquer où il est allé, mais le vent de la nuit les a déjà effacées. Scrutant l'horizon dans chaque direction, vous ne voyez rien qui puisse vous donner des indications utiles.

Vous commencez à percevoir que vos compagnons restants nourrissent des soupçons envers vous à cause du rapport conflictuel que vous avez eu depuis le début, avec les accusations réciproques de trahison et de sabotage.

Le Voleur ne cache pas ses pensées:

« Serf de l'obscurité, quel maléfice as-tu fait à notre compagnon?! » Il dégaine son poignard et le pointe contre vous, tout en vous regardant de travers.

Vous ne vous laissez pas intimider et le menacez à votre tour: « Infâme chien, je pourrais faire rouler au loin ta tête avant même que tu ne prononces un autre mot. Ne te permets plus de me parler sur ce ton! »

Puis vous décrivez ce que vous avez vu et entendu pendant la nuit, le bourdonnement et la forte lumière éblouissante. Vos compagnons semblent sceptiques, parviendrez-vous à les convaincre?

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **345**, si non, au **282**.

## 314

L'arène est positionnée à l'intérieur d'une conque naturelle et les énormes gradins sont tout simplement creusés et équarris dans la paroi même. La cité présente une architecture pauvre, faite de cabanons individuels, tous plus ou moins semblables ayant une ouverture sur la route et une autre au plafond pour faire pénétrer la lumière. Vu les faibles précipitations du désert, il n'y a pas de risques que ces ouvertures fassent entrer l'eau à l'intérieur.

Vous êtes soulagé de constater qu'il n'y a aucun signe

de vie, ni de végétation d'ailleurs, et la cité semble abandonnée depuis de nombreuses années.

Vous ne parvenez même pas à comprendre qui a bien pu y habiter, car vous ne trouvez aucune trace de restes humains, que ce soit des objets ou des images.

Le seul édifice qui sort du lot est la tour circulaire, de forme conique vers le haut, avec une base de quelques dizaines de mètres et qui monte comme une griffe vers le ciel se fondant avec l'obscurité.

Pour l'instant vous récupérez 2 points d'Énergie en consommant un repas avec les autres.

Tout est tristement vide et silencieux, du moins jusqu'à ce que le soleil pointe. Avec les premières lueurs de l'aube, à l'improviste résonnent dans la pénombre les cris de guerre des monstres que vous avez repoussé il y a peu. C'est bien les leurs et ils menacent de venir vous chercher.

Si vous voulez les affronter à découvert, allez au **221**, si vous préférez vous cacher dans un cabanon, dans l'espoir qu'ils ne vous trouvent pas, allez au **145**. Si enfin vous vous dirigez vers la tour, allez au **418**.

## 315

Malgré vos efforts, vous ne parvenez pas à trouver d'autres détails utiles sur le plan, vous le repliez avec précaution et le mettez dans votre poche. Vous prenez les pépites d'or qui, une fois revenu à Janger, pourront être échangées contre l'équivalent de 100 pièces d'or.

Notez le Plan dans la section équipement et les 100 pièces d'or dans la bourse. Vous rentrez ensuite au campement pour partager avec vos compagnons les résultats de votre escapade nocturne. Allez au **278**.

## 316

Vous vous rendez compte qu'il y a bien quelque chose d'anormal, car il semble n'y avoir aucun animal à proximité. L'air est lourd et la brume vous empêche de voir au-delà de quelques pas.

Tout est clair maintenant! Vous venez de pénétrer dans les eaux des Îles Interdites et on raconte que de mystérieux monstres marins gardent cet archipel.

En scrutant les profondeurs marines, vous vous tenez prêt à toute éventualité. Et voilà que de l'eau émerge un gigantesque tentacule qui s'abat sur le pont, heureusement sans causer de dommages. Un deuxième sort de derrière la poupe et un autre encore à la proue.

C'est une pieuvre géante!

Vous allez devoir affronter ce monstre, mais, étant déjà sur vos gardes, vous pourrez ajouter 2 points de Combativité lors du premier tour de combat.

Rendez-vous au **538**.

## 317

Le petit être monstrueux fait quelques pas vers vous, mais vous lui faites signe de rester dehors. Vous le voyez se regarder autour de lui, pensif, après quoi il se lance à l'intérieur de la petite salle de toute la vitesse que ses petites jambes peuvent lui donner. D'instinct vous le frappez de votre arme, lui fracassant les os. Ses yeux chargés de haine fixés sur vous sont bien plus éloquents que n'importe quel mot et un râle suffoqué est la dernière chose qu'il émet avant de mourir.

La seule chose digne d'intérêt est la Gemme Bleue du couvre-chef du monstre, qui, comme vous l'avez vu,

sert à ouvrir la porte de la pyramide. Vous pouvez la prendre si vous le voulez (dans ce cas notez-la sur la feuille d'aventure).

Après quoi vous retournez aux pieds des gradins et vos compagnons vous aident à remonter vers le sommet où, à la faible lueur de la lune, vous vous retrouvez admirant certains édifices construits dans la même pierre jaune de l'arène. Vous avez l'impression d'être au milieu d'une cité et vous espérez qu'elle ne soit pas peuplée par d'autres géants monstrueux comme ceux que vous avez combattus.

L'édifice le plus haut est une tour dont vous n'arrivez pas à voir le sommet.

Vous êtes encore dans des corps qui ne vous appartiennent pas et devez trouver un moyen de vous réapproprier chacun le vôtre. Rendez-vous au **105**.

## 318

Vous avez déjà fréquenté la prison auparavant, mais à chaque fois vous en êtes sorti vivant d'une façon ou d'une autre. Malheureusement aujourd'hui vous devrez faire vite car le navire ne vous attendra pas longtemps.

La cellule, petite et fétide, n'a pas de fenêtre pour laisser filtrer la lumière du soleil. Une grille, d'aspect solide, vous sépare du couloir et des autres cellules, une faible lueur provenant de quelques torches illumine le seul garde de ce secteur, une corpulente recrue qui ne semble pas avoir plus de vingt ans.

Il vous vient alors à l'esprit une idée pour vous enfuir: vous pourriez profiter de son inexpérience en attirant son attention et lui mettre une main dans la poche afin de lui subtiliser la clef de la cellule.

Vous criez que vous avez vu un prisonnier s'enfuir et le garde se rapproche avec des sueurs froides, manifestement ayant peur d'avoir commis une erreur. Vous lui indiquez les escaliers qui donnent vers l'étage inférieur et, alors qu'il se retourne, vous passez votre main droite entre les barreaux, la glissant dans sa poche. Vous n'avez qu'un instant pour lui prendre la précieuse clef.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 18 allez au 464, sinon au 535.

### 319

Vos défenses physiques et mentales sont parvenues à vaincre le terrible venin. Après quelques minutes de douleurs lancinantes vous parvenez à vous redresser et à rassurer vos compagnons. Peu après vous êtes de nouveau en marche dans ce désert infernal.

Rendez-vous au 134.

### 320

Lancez deux dés, si vous obtenez un total entre 2 et 5 allez au 584, sinon au 69.

### 321

« Maître, je n'ai point de connaissance en architecture et il m'est difficile de comprendre la grandeur de vos œuvres seulement sur le papier. Si possible, j'aimerais les voir en personne pour me rendre compte de leur magnificence.



- Avec plaisir! Mais dites-moi ce que vous préférez. Le Temple de la Nature ou le Jardin de la Vie? »

Desideria vous regarde souriante en attente de votre choix. Si vous voulez visiter le Temple, allez au **502**, si vous préférez le Jardin, allez au **203**.



322

Vous vous libérez des cordes et vous vous lancez mains nues contre les deux reptiles qui étaient en train de vous surveiller, avant qu'ils ne puissent donner l'alarme. Voici leurs caractéristiques:

Garde 1:    Combativité 6    Énergie 7

Garde 2:    Combativité 7    Énergie 5

Ce sont des adversaires habitués aux combats physiques, si vous les affrontez avec la Force déduisez 1 point de Combativité.

Vous n'avez pas d'armes, il se peut donc que vous subissiez une pénalité de Combativité. Si vous êtes un Moine et que vous avez invoqué Ekerion, vos compagnons aussi sont libres, dans ce cas, vous n'avez aucune difficulté à les vaincre grâce à votre supériorité numérique. Procédez directement au paragraphe **532**.

Si vous avez invoqué un Woerz, il reste combattre pendant 5 assauts avant de retourner dans le monde des enfers. Quand vous aurez vaincu vos adversaires, rendez-vous au **532**.

### 323

Si vous possédez une Gemme colorée, allez au 400.  
Si vous n'en avez pas, ou si vous avez déjà capturé une âme, allez au 556.

### 324

Vous vous souvenez que pendant votre entraînement avec le poignard, par hasard celui-ci est allé légèrement effleurer le Magicien, lui procurant une petite blessure au bras. Bien sûr vous êtes allé vous excuser, mais il vous a durement repoussé pour reprendre ses exercices de magie. Maintenant vous vous demandez s'il aurait pu de quelques façons se venger en vous faisant tomber malade.

Vous en êtes persuadé quand vous voyez pointer de sa poche une petite fiole. Peut-être le Magicien avait l'intention d'éliminer un dangereux témoin de sa trahison survenue avant l'arrivée à Lapos. Allez au 15.

### 325

Vous vous approchez furtivement du garde qui vous semble être le plus ingénu et dans le besoin, et tentez de le corrompre.

Rendez-vous au 527.

### 326

La porte s'ouvre sur un espace assez pauvre occupé par deux grandes armoires, l'une desquelles ne contient que des vêtements de piètre facture.

Alors que vous vous apprêtez à ouvrir l'autre, deux orcs vous surprennent. Rappelez-vous que si vous êtes désarmé il se peut que vous subissiez une pénalité de Combativité.

Orc 1:	Combativité	7	Énergie	5
Orc 2:	Combativité	8	Énergie	10

Ce sont des créatures particulièrement stupides et donc très sensibles aux attaques d'Esprit. Si vous utilisez cette caractéristique augmentez votre Combativité de 2 points pour la durée du combat.

Si vous les battez, vous êtes libre de fouiller l'autre armoire ainsi que les poches des cadavres où vous trouvez un Bracelet d'os.

Cet objet vous permettra d'utiliser un sort de votre choix pour une seule fois sans perdre aucun point d'Énergie.

Si vous ne connaissez aucun sort, vous pourrez le revendre à votre retour à Abalone.

Vous pouvez en plus récupérer les armes de vos adversaires: un Poignard, un Arc et deux Flèches.

Si vous êtes un Lutin allez au **180**, sinon vous sortez par la porte et vous poursuivez au nord, au **386**.

## 327

Vous acceptez qu'elle vous suive, mais entretemps vous cherchez une bonne excuse pour vous libérer d'elle le plus vite possible, vu que sa présence commence déjà à vous taper sur les nerfs.

En effet, elle n'arrête pas de vous remercier et de vous embrasser et continue de parler jusqu'à ce que vous ne

soyez en présence du Magicien. Celui-ci, dès qu'il la voit, refuse catégoriquement de la laisser embarquer.

La femme commence à crier encore plus fort qu'avant et pleure de façon hystérique, mais le capitaine est inflexible et appelle deux gardes qui la traînent à terre de force, lui niant la possibilité de remonter.

Vous l'entendez encore crier des malédictions quand vous serrez la main du Magicien le remerciant pour son aide. Rendez-vous au 103.

## 328

C'est le quartier des pharmaciens. Vous observez avec attention les herbes qui ont des puissantes vertus, alors que vous parvient, de leurs récipients en verre, une odeur particulièrement épicée qui vous enivre.

- Artere (10 pièces d'or la dose): augmente votre Force de 3 points pendant un paragraphe.
- Herbe Médicinale (16 pièces d'or la dose): permet de récupérer toute l'Énergie perdue.
- Giodalina (8 pièces d'or la dose): permet de récupérer 4 points d'Énergie.
- Miscolina (10 pièces d'or la dose): augmente votre Esprit de 3 points pendant un paragraphe.
- Staborina (10 pièces d'or la dose): augmente votre Agilité de 3 points pendant un paragraphe.
- Tescorina (10 pièces d'or la dose): augmente votre Autorité de 3 points pendant un paragraphe.

Quand vous avez terminé vos achats allez au 383, si vous n'avez plus de temps à disposition, ou au 499 pour visiter une autre zone.

Le Ministre du Commerce est un riche marchand. Il n'est par originaire du Royaume, mais s'y est installé après des années de pérégrinations de par le monde. Il est extrêmement bien vu par le Roi, grâce à sa grande expérience du monde et parce qu'il a créé à Janger une de ses bases commerciales les plus grandes, apportant ainsi beaucoup de richesses à la ville.

« Je demande audience, monsieur le ministre, lui dites-vous avec courtoisie, puis-je m'entretenir en privé avec vous avant le Conseil? »

Il fait un geste de la tête et vous invite à le suivre dans son studio qui jouxte la Salle du Conseil.

Vous lui exposez vos arguments avec précision et détermination, et le ministre semble comprendre immédiatement l'importance de votre projet.

« Mais, dit-il, les motivations du Premier Ministre sont tout aussi bien valables. L'expansion du royaume par voie terrestre est une des seules possibilités qui nous permettrait d'augmenter nos marchés. »

Sa réponse vous laisse très perplexe, avez-vous été assez convainquant pour le rallier à votre cause? Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 16 écrivez la note 1 sur la feuille d'aventure, sinon n'écrivez rien.

Après quoi, vous vous dépêchez de quitter le ministre et vous vous dirigez vers la salle du Conseil.

Rendez-vous au **193**.



Silencieux comme un chat, vous rampez près des arbres et sortez de la forêt dans une zone qui n'est pas surveillée.

Le village Arpaco est constitué de nombreuses cabanes faites de branches mortes empilées de quelques façons autour des nombreux sapins. Les habitants qui ne sont pas capables de combattre sont probablement rassemblés à l'intérieur des habitations.

La zone se présente comme une large plaine, avec même des parcelles cultivées.

Vous regardez vers l'est, essayant de comprendre si l'armée de Lisander est encore loin, mais ce que vous voyez vous préoccupe encore plus. Les Arpachi ont construit une barricade faite de troncs et de branches juste au bord de la pente de la montagne. Des femmes Arpachi sont en train d'y mettre le feu, avec comme but évident celui de créer un mur de flammes qui empêchera quiconque d'envahir la plaine.

Vous devez les arrêter immédiatement, sinon vous vous retrouverez isolé en territoire ennemi.

Ignoré par quiconque, vous courez silencieux, au rempart de gros rochers et de troncs d'arbres, jusqu'à arriver près de la barricade. Il y a au moins trois points où le feu a déjà bien pris et vous devrez être rapide pour l'éteindre.

Vous êtes à l'extrémité droite de la barricade et, en utilisant votre veste contre les flammes, vous parvenez à maîtriser le premier feu.

À quelques mètres de distance, les femmes Arpachi sont en train d'allumer d'autres feux et ne semblent pas s'être rendues compte de votre présence.

Vous videz votre gourde avec les dernières précieuses gouttes d'eau sur le second feu, qui s'éteint en laissant échapper des bouffées de vapeur brûlantes.

Enfin, ne pouvant plus vous cacher, vous devez affronter les femmes Arpachi.

Toutes les trois simultanément:

Femme-oiseau 1:	Combativité	7	Énergie	8
Femme-oiseau 2:	Combativité	6	Énergie	8
Femme-oiseau 3:	Combativité	6	Énergie	7

Si vous parvenez à les battre en un maximum de dix assauts, allez au **289**. Si par contre au début du onzième assaut vous êtes encore en train de vous battre, allez au **26**.

### 331

La foule murmure et désapprouve votre tirade, il semble que le moine de Rhodio a eu plus de succès que vous lors de cette épreuve! Près de la note 2 écrivez -2 (en plus des autres points que vous auriez déjà noté) et rendez-vous au **270**.

### 332

Les ruelles vous semblent maintenant plus familières et vous n'avez pas de difficultés à trouver le chemin pour le port. Rapidement vous êtes de retour sur le navire, allez au **231** si vous êtes le Magicien, ou au **83** pour tout autre personnage.

### 333

Pendant votre tour de garde, alors que vous observez avec mélancolie le feu au milieu du campement, vous entendez de faibles bruissements qui proviennent de l'ouest. Vous remarquez aussi que ça fait un moment que les loups ont arrêté de hurler, vous laissant ainsi seul dans un monde silencieux où chacune de vos pensées semble réelle.

Le bruit continue et se rapproche!

Allez-vous jeter un coup d'œil? Dans ce cas allez au 310, ou préférez-vous attendre que quelque chose d'autre se passe? Dans ce cas allez au 592

### 334

Exténué par ce combat, vous vous asseyez pour reprendre votre souffle et récupérer un peu d'énergie. Il est incroyable que vous ayez pu vous libérer de ces adversaires si forts, et cette partie de l'aventure marquera votre esprit pour toujours.

Ces horribles petits êtres sont tous morts, vous pouvez donc, si vous le souhaitez, prendre les Gemmes colorées encastées dans les masques (notez-les sur votre feuille d'aventure). Quand vous aurez fait les modifications nécessaires, rendez-vous au 302.

### 335

Vous discutez un peu entre vous afin de décider comment procéder. Dans ce continent il semble y avoir deux races, celle des hommes-oiseaux et celle des hommes-lézards, qui semblent être hostiles l'une



envers l'autre. Vous les avez déjà affrontées par deux fois, vous en débarrassant sans problèmes.

Vous pourriez considérer votre mission à Cadash comme accomplie et faire donc retour au navire ancré dans la crique au-delà de la jungle. En allant vers le sud et reparcourant à l'envers le chemin que vous avez fait jusqu'à présent, vous devriez arriver à destination en quelques jours et ainsi mettre voile vers Janger pour rapporter vos éclatantes découvertes.

En alternative vous pourriez gravir le sommet des montagnes à la recherche des créatures qui vous ont assaillis et qui portaient avec elles ces énormes pépites d'or. Il est possible que vous découvriez d'où elles sont extraites pour en faire un bon butin.

Si vous voulez retourner au navire, allez au **306**; si par contre vous voulez grimper le premier pic montagneux, allez au **30**.

## 336

Vous déposez vos armes, conscient qu'il serait inconscient de vous mettre à dos tous les membres de votre expédition. Notez-les entre parenthèses dans votre feuille d'aventure car il se peut qu'on vous les rende, mais pour l'instant vous devrez affronter vos prochains combats désarmé.

On vous lie les poignets avec une solide corde et vous êtes gardé à vue pour prévenir toute tentative de vous libérer. Quand vous retournerez au navire vous serez mis aux arrêts et puis une fois à Janger vous serez jugé devant les tribunaux royaux.

Pour l'instant, vos compagnons décident de poursuivre vers le nord-est, à la recherche de signes de vie au **487**.

### 337

Vos compagnons vous portent immédiatement dans votre cabine et essayent de vous soigner, même si leurs tentatives se révèlent assez maladroites: vous perdez 1 point d'Énergie. Ils vous conseillent de vous reposer quelques heures et vous laissent seul.

Quand vous essayez de croiser les yeux de l'espion, il vous semble qu'il est en train de vous regarder malicieusement, avec même une pointe de déception, peut-être pour n'avoir pas réussi à vous éliminer de manière définitive. Rendez-vous au **339**.

### 338

« Sire, je suis indigné de voir comment vous traitez un hôte comme moi d'une façon si barbare. Vos sujets ont montré aujourd'hui toute leur courtoisie envers moi, tant à me faire croire d'être arrivé dans une cité idéale. Votre attitude hostile ne fait point honneur à Perfectia, ni à ses habitants! »

Le ton tremblant de Temps acquiert une nuance grotesque quand elle tonne dans votre tête:

« Esclave surnois, comment oses-tu pavaner de cette manière dans ma maison. Crasseux rejet d'une terre corrompue, tu te repentiras amèrement d'avoir voulu défier celui qui détient le pouvoir! »

Ses paroles retentissent dans votre tête et vous procurent d'atroces douleurs. Vous regardez vos mains qui se dessèchent et deviennent noires comme de la cendre, tout comme le reste de votre corps.

Rapidement, tout ce qui était réel disparaît comme poussière au vent. Votre aventure se termine ici.

## 339

Trois semaines passent, sans aucun changement. La mer et uniquement la mer, pas même une île, un récif, ou tout autre signe qui prouve l'existence du nouveau continent. Vous désespérez maintenant d'apercevoir une nouvelle terre et vous vous demandez s'il ne serait pas plus judicieux de faire route vers le port connu le plus proche. Les provisions restantes étant tout juste suffisantes pour un retour vers Janger. Si vous pensez qu'il vaut mieux continuer le voyage allez au 70, si vous préférez rentrer chez vous allez au 115.



## 340

Dès que vous prenez votre arme, prêt à attaquer ce salaud, vous êtes arrêté par vos autres compagnons. Ils vous immobilisent les mains et les bras, mais vous avez le temps suffisant pour lancer votre arme contre le traître pour essayer de le blesser, tentative qui échoue misérablement.

Après avoir été sérieusement réprimandé, vous vous promettez de vous contrôler et d'attendre une meilleure occasion pour le démasquer. En effet vous comptez, tôt ou tard, pouvoir l'affronter face à face, sans possibilité d'intervention de la part des autres. Quoi qu'il en soit, à cause de votre manque de sang-froid vous perdez 1 point d'Autorité. Allez au 339.

## 341

En voyant vos compagnons se dévêtir, vous décidez de faire de même. Vous continuez à explorer le désert, et après avoir parcouru une bonne distance vous commencez à ressentir de la douleur: votre dos est brûlé par les rayons du soleil! Vous vous recouvrez immédiatement, mais la douleur est atroce et vous perdez 4 points d'Énergie. Maintenant allez au 411.

## 342

Vous arrachez une bande de tissu des pantalons, que vous trempez dans le liquide noir. Puis vous en mettez une extrémité à l'intérieur de la bouteille et laissez pendre l'autre à l'extérieur avant de reboucher.

Les archers ennemis sont occupés à repousser les attaques de plus en plus faibles des hommes-oiseaux. Avec un peu de chance et une certaine dose d'habileté, vous pourriez vous approcher suffisamment d'eux pour lancer l'Huile de Pierre au milieu de leurs rangées. Après avoir mis le feu à bande de tissu, vous aurez très peu de temps avant qu'il n'explose entre vos mains. Vous devrez donc immédiatement le lancer vers vos adversaires.

Vous essayez de vous approcher sans vous faire repérer et, quand vous êtes à quelques mètres d'eux, vous êtes sûr d'être dans une position idéale. Vous prenez le Briquet d'Amadou et d'une main tremblante vous mettez le feu au tissu. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si le total est égal ou supérieur à 18, allez au 65, s'il est compris entre 17 et 14, allez au 259, s'il est inférieur à 14, au 223.

### 343

Le rivage n'est distant que de quelques mètres, mais le courant entraîne inexorablement les deux radeaux vers l'avant, alors que les coups sur le fond se font de plus en plus fréquents. Aidé par vos compagnons vous réussissez à virer vers la terre ferme, où le fond est plus haut et les poissons ne trouvent plus suffisamment d'espace pour nager. Vous êtes enfin sauf!

Le deuxième radeau aussi a trouvé refuge sur le rivage et vous décidez d'abandonner le fleuve et de poursuivre à pied vers le sud. Rendez-vous au 13.

### 344

La personne disparue est le Magicien, le chef de l'expédition, c'est aussi lui qui devait vous passer les consignes pour le tour de garde.

Vous examinez le sable à la recherche de traces qui puissent indiquer où il est allé, mais le vent de la nuit les a déjà effacées. Scrutant l'horizon dans chaque direction, vous ne voyez rien qui puisse vous donner des indications utiles.

Vous commencez à percevoir que vos compagnons restants nourrissent des soupçons envers vous à cause du rapport conflictuel que vous avez eu depuis le début, avec les accusations réciproques de trahison et de sabotage.

Le Guerrier ne cache pas ses pensées:

« Vil charlatan, qu'as-tu fait à notre compagnon?! »

Il s'approche et vous prend par le cou, vous soulevant d'un bon pied du sol.

Vous vous dégagez de sa prise et, après avoir repris

vosre souffle, le menacez à votre tour: « Infâme chien, avec une simple invocation d'Ekerion je pourrais faire éclater ton cœur et te laisser mourir dans d'atroces souffrances. Ne te permets plus de m'effleurer ne serait-ce que d'un doigt! »

Puis vous décrivez ce que vous avez vu et entendu pendant la nuit, le bourdonnement et la forte lumière éblouissante. Vos compagnons semblent sceptiques, parviendrez-vous à les convaincre?

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **345**, si non, au **282**.

### 345

Vos compagnons discutent entre eux, mais il semble que vous les ayez convaincus, ils concordent avec vos décisions. Vous ne pouvez abandonner un membre de l'expédition sans avoir tenté le tout pour le tout, vous poursuivez donc le chemin en direction du nord-est à la recherche d'un signe de sa présence.

Rendez-vous au **487**.

### 346

Les hommes que vous venez de rencontrer sont des amis de l'homme que vous avez aidé au marché, donc, au lieu de vous attaquer et de vous dérober, ils vous viennent en aide et vous indiquent le chemin à suivre pour arriver au port, d'où vous espérez pouvoir repartir en mer au plus vite. Rendez-vous au **332**.

## 347

Caché derrière la porte de votre cabine, vous préparez votre arme afin de surprendre les pirates.

Deux d'entre eux font irruption, armés de courts sabres, et ne vous laissent aucune alternative sinon de les affronter.

Pirate 1:	Combativité	10	Énergie	7
Pirate 2:	Combativité	7	Énergie	10

Avant de combattre n'oubliez pas que si vous êtes capable de lancer des sorts, vous pouvez les utiliser maintenant.

Si votre valeur d'Énergie atteint 0 votre aventure se termine ici, mais si vous battez ces deux adversaires vous pouvez prendre un de leurs Sabres (il a les mêmes valeurs que la dague dans la section des règles).

Rendez-vous au **32**.

## 348

Les deux assassins sont très rapides et vous devez passer un test d'Agilité pour voir si vous parvenez à les rejoindre.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité; si le total obtenu est égal ou supérieur à 17, vous les rattrapez et les affrontez au combat, allez au **399**, mais s'il est inférieur à 17, ils parviennent à vous semer et vous pouvez soit décider d'aller tout raconter à un garde, au **506**, soit retourner au magasin voir si vous pouvez encore faire quelque chose pour l'armurier, au **439**.

« Étranger, c'est avec plaisir que je vous raconterai de la famille dont j'ai l'honneur de faire partie. Le Roi de Perfectia, Temps, gouverne la cité depuis très longtemps déjà. Il a été un souverain capable et prévoyant, dont on se souviendra dans les années à venir pour l'époustouflant niveau de civilisation qu'il a aidé à atteindre. Chaque citoyen le respecte et l'admire pour sa bienveillance, mais récemment sa santé est un peu chancelante, à cause de l'âge. Son épouse est la Reine Amour, dame de très bel aspect et haute moralité... », puis s'interrompt et vous ne pouvez pas ne pas remarquer un regard rapide, mais pénétrant, vers Desideria qui baisse les yeux et rougit.

La Princesse poursuit: « La Reine est celle qui tient unis tous les habitants de Perfectia avec son influence bénéfique. Le Prince Feu, le premier né et seul garçon, est destiné à devenir le futur souverain quand, malheureusement, le Roi ne sera plus. Il commande les forces élémentales des flammes et son épouse est Flaminia, habile artisane, capable d'obtenir des très beaux artefacts par la manipulation de métaux. Puis il y a mes deux sœurs, les Princesses Aria et Terra, et moi-même. Nous sommes jumelles et ensemble gouvernons les forces de la nature sans lesquelles il n'y aurait pas de vie. Comme vous le savez, je suis liée par les liens du mariage avec Atomio, maître des potions, alors que Terra est l'épouse de Geo et Aria celle de Incanto. Mais maintenant, étranger, racontez-moi quelque chose de vous... »

Vous remerciez la Princesse de sa courtoisie et lui narrez de la terre d'où vous venez et des aventures que



vous avez affrontées pour arriver ici. Elle est très intéressée et vous interrompt plusieurs fois pour demander des détails et explications, n'arrivant pas à comprendre entièrement, tout comme Desideria, votre nature si nerveuse et perpétuellement à la recherche du pouvoir, sentiment apparemment inconnu à Perfectia. Le coucher de soleil étant passé, vous décidez que l'heure de vous retirer est arrivée, vous vous saluez donc chaleureusement.

À partir de maintenant, si vous voulez parler avec la Reine Amour, vous devrez ajouter 220 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez, alors que pour le Roi Temps, le nombre à ajouter est 210. Si la suite de l'histoire aura un sens, cela voudra dire que c'était le bon moment pour demander une audience, sinon, continuez l'histoire normalement.

Pour l'instant allez au **163**.



### 350

Vous êtes submergé dans l'eau et vos poumons sont en train d'exploser, vous obligeant à ouvrir la bouche. Malheureusement vous ne trouvez pas d'air pour les remplir et le liquide vous empêche de respirer. Vous perdez rapidement connaissance et personne ne vous réveillera de cet interminable sommeil.

Votre aventure se termine ici.

### 351

Vous immergez un morceau de votre veste dans l'Huile de Pierre et le nouez fort à une flèche. Puis vous l'approchez de la barricade enflammée et l'étoffe prend immédiatement feu. Avec sang-froid vous visez la créature volante la plus proche et vous décochez votre tir. La flèche suit une courbe parfaite et touche la créature au centre de son aile membraneuse.

L'animal perd de l'altitude et vous voyez le feu bruler la fine peau du reptile, qui s'écrase à toute vitesse sur la pente de la montagne.

Rayez une dose d'Huile de Pierre et une flèche de votre équipement et notez que vous avez éliminé un adversaire. Après quoi retournez au paragraphe 469.

### 352

Incanto se montre aimable comme tous les autres étranges habitants de Perfectia et vous accueille dans sa maison avec hospitalité. Il ne tarde pas à se rendre compte de vos connaissances arcanes et vous conversez longuement à propos des forces de la nature.

Desideria suit avec attention ce que vous dites, mais rapidement elle s'ennuie, ne pouvant entièrement comprendre le sujet.

« Étranger, vous dit-elle, je te laisse à tes affaires, je vais méditer dans le jardin du Maître. Quand tu auras terminé, cherche-moi par la pensée et j'arriverai. »

Vous acquiescez avec un sourire et poursuivez la conversation avec Incanto, lequel se montre à la fois fasciné et effrayé par votre magie.

« Étranger, il n'y a pas de doutes sur le fait que dans votre terre l'homme a fait beaucoup de progrès, mais à Perfectia nous fuyons la magie destructrice, qui n'apporte que misère et mort. Nous poursuivons la magie de la vie, qui enrichit notre société et la rend meilleure. »

Qu'allez-vous demander à Incanto?

De vous enseigner quelques magies, dans ce cas allez au **52**, ou de savoir qui lui a fait don de ses pouvoirs, allez au **92**?

Si par contre vous interrompez la discussion, offusqué par ces insultes gratuites à l'encontre de vos connaissances, rendez-vous au **534**.



« Étranger, c'est avec plaisir que je vous raconterai de la famille dont j'ai l'honneur de faire partie. Le Roi de Perfectia, Temps, gouverne la cité depuis très longtemps déjà. Il a été un souverain capable et prévoyant, dont on se souviendra dans les années à venir pour l'époustouflant niveau de civilisation qu'il a aidé à atteindre. Chaque citoyen le respecte et l'admire pour sa bienveillance, mais récemment sa santé est un peu chancelante, à cause de l'âge. Son épouse est la Reine Amour, dame de très bel aspect et haute moralité... », puis s'interrompt et vous ne pouvez pas ne pas remarquer un regard rapide, mais pénétrant, vers Desideria qui baisse les yeux et rougit.

La Princesse poursuit: « La Reine est celle qui tient unis tous les habitants de Perfectia avec son influence bénéfique. Le Prince Feu, le premier né et seul garçon, est destiné à devenir le futur souverain, quand malheureusement, le Roi ne sera plus. Il commande les forces élémentales des flammes et son épouse est Flaminia, habile artisane, capable d'obtenir des très beaux artefacts par la manipulation de métaux. Puis il y a mes deux sœurs, les Princesses Terra et Acqua, et moi-même. Nous sommes jumelles et ensemble gouvernons les forces de la nature sans lesquelles il n'y aurait pas de vie. Comme vous le savez, je suis liée par les liens du mariage avec Incanto, maître de magie, alors que Terra est l'épouse de Geo et Acqua celle de Atomio. Mais maintenant étranger, racontez-moi quelque chose de vous... »

Vous remerciez la Princesse de sa courtoisie et lui narrez de la terre d'où vous venez et des aventures que

vous avez affrontées pour arriver ici. Elle est très intéressée et vous interrompt plusieurs fois pour demander des détails et explications, n'arrivant pas à comprendre entièrement, tout comme Desideria, votre nature si nerveuse et perpétuellement à la recherche du pouvoir, sentiment apparemment inconnu à Perfectia. Le coucher de soleil étant passé, vous décidez que l'heure de vous retirer est arrivée, vous vous saluez donc chaleureusement.

À partir de maintenant, si vous voulez parler avec la Reine Amour, vous devrez ajouter 220 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez, alors que pour le Roi Temps, le nombre à ajouter est 210. Si la suite de l'histoire aura un sens, cela voudra dire que c'était le bon moment pour demander une audience, sinon, continuez l'histoire normalement.

Maintenant rendez-vous au **163**.





En gardant bien en vue la chaîne montagneuse à l'est, vous vous dirigez vers la zone plus en vallée afin d'éviter une inutile escalade qui vraisemblablement ne vous rapporterait rien d'utile. Vers l'ouest par contre, le terrain reste plat et les chances de trouver de la vie civilisée semblent plus concrètes.

Vous parcourez quelques lieues sans rencontrer de dangers, alors que la prairie devient de plus en plus luxuriante, avec une dense végétation qui recouvre le terrain humide.

Le cri aigu de quelque animal au loin vous rappelle que vous ne connaissez rien de cet endroit et que de toute façon il est opportun de garder les yeux bien ouverts afin d'éviter de tomber dans un piège.

Petit à petit la consistance du sol devient moins solide, et il vous arrive de faire de faux pas en mettant le pied dans une flaque d'eau. Au coucher du soleil, vous décidez qu'il vaut mieux s'arrêter pour faire le point.

Vous préparez un campement austère, où vous allumez un feu à peine suffisant pour vous réchauffer, alors que des essaims d'insectes sont attirés par la lumière.

« Amis, vous commencez, il semble que demain nous allons pénétrer dans des marais perfides. Il serait prudent de nous attacher l'un à l'autre afin d'éviter de tomber dans quelques sables mouvants. Ouvrons bien les yeux afin de trouver des traces de vie intelligente et, surtout, le lieu d'origine de l'or que j'ai trouvé sur le cadavre de l'homme-oiseau. »

Vos compagnons font un geste de consentement, mais la longue journée les a fatigués et ils se mettent à dormir peu après.

Vous aussi vous passez une nuit paisible, malgré la nuisance des moustiques, et vous récupérez 2 points d'Énergie.

À l'aube vous rangez le campement et après vous être bien assurés l'un à l'autre avec une corde, vous continuez à avancer.

Aujourd'hui, le bruit que vous avez entendu depuis hier se fait plus persistant et, après quelques minutes de marche, vous êtes surpris par une découverte totalement inattendue. Après avoir franchi un groupe d'arbres, vous vous trouvez devant un vaste espace ouvert, avec au loin ce qui semble être un cabanon de pierre. Tout autour se trouvent des animaux monstrueux, des reptiles gigantesques dont vous ne suspectiez même pas l'existence et qui semblent menaçants. Le plus grand d'entre eux fait plusieurs fois votre taille et il court dans la prairie avec une surprenante agilité, se soutenant sur ses deux seules pattes arrière et avec la queue.

Mais il y a aussi des animaux plus petits, dotés de grandes mâchoires aux dents acérées.

Ils sont en train de festoyer avec des carcasses de gros animaux et de temps en temps ils lèvent le regard de leur repas et font tomber de leur bouche des morceaux de viande.

Vous restez cachés parmi les arbres à observer la scène et vous alliez enfin partir, quand vous vous rendez compte que derrière vous se trouvent deux hommes-lézards, armés de lances primitives, qui vous menacent en une langue inconnue.

Vous dégainez vos armes, mais l'un d'eux lance un sifflement aigu et vous comprenez que vous avez peu de temps pour agir. Une flèche, lancée par l'un de vos



compagnons, se plante dans le front d'un des deux assaillants qui tombe à terre raide mort, pendant que le second parvient à s'enfuir dans le bois.

Comment réagissez-vous?

Allez-vous le poursuivre et l'éliminer avant qu'il ne puisse lancer d'autres signaux d'alerte, dans ce cas allez au 177, ou préférez-vous rester dans le bois pour voir comment va évoluer la situation? Dans ce cas, rendez-vous au 5.

### 355

Avec un effort surhumain vous réussissez à vous hisser le long de la corde jusqu'au bord de la fosse, alors que vos compagnons tentent de vous aider en vous tirant. Heureusement, après un bref moment de panique pendant lequel vous avez risqué de perdre prise, vous parvenez à récupérer la position et vous terminez de vous hisser le long de la paroi évitant ainsi une mort certaine.

Après avoir repris vos esprits et avoir enlevé le sable de vos habits, vous sortez de l'inférieure oasis et vous poursuivez votre traversée du désert, allez au 134.

### 356

« Ma Reine, le Royaume d'Abalone est le plus puissant au-delà du Grand Fleuve. Nos deux États pourraient conquérir le monde entier si seulement ils s'unissaient par un traité d'amitié et de support réciproque. Pensez-y, Abalone commanderai au-delà de la mer, pendant que vous seriez les seigneurs incontestés de ce continent... »

« Voyageur, vous devriez avoir compris que pour nous, habitants de Perfectia, la guerre ne nous intéresse pas. Nous vivons en amitié avec tous les peuples que nous rencontrons. Mais je ne fais que perdre mon temps, mes mots sont vains... ». La femme s'interrompt et commence à pleurer se troublant encore plus. Vous n'osez pas la déranger outre, vous sortez de la chambre et vous vous faites accompagner par Desideria; laquelle, intriguée par votre rapide retour, vous demande des informations. Vous préférez rester discret sur la conversation privée avec la Reine, vous changez donc de discours pendant que vous retournez à l'école de philosophie. Rendez-vous au 163.

### 357

Vous prenez une flèche et la bouteille d'Huile de Pierre que vous avez reçue à Perfectia.

Le maître Atomio vous a dit qu'elle est hautement inflammable et qu'une étincelle suffit pour faire exploser la bouteille.

Vous baignez la pointe métallique de la flèche dans le dense liquide noir et puis jetez la bouteille vers le toit d'une cabane l'atteignant en plein dans le mille. La bouteille se casse aspergeant le bois sec.

Vous utilisez le Briquet d'Amadou pour mettre le feu à la pointe de la flèche et tout de suite après vous la décochez avec assurance vers l'habitation.

Rapidement se lève une violente flamme qui, grâce à un providentiel courant d'air, se propage aux autres toits.

Immédiatement, de nombreux Arpachi fuient des cabanes pris de panique, et quand les guerriers volants

se rendent compte du danger, ils abandonnent la bataille pour essayer de sauver leurs familles. Les reptiles archers exultent pour cette aide inattendue et réorganisent leurs rangs. Rendez-vous au 429.

### 358

Simulant de l'indifférence, vous passez à côté de plusieurs gardes qui ne vous prêtent aucune attention. Vous dépassez tout le cordon et vous approchez du navire, non sans une pointe de fierté. Distraitement, votre regard se porte sur une vieille femme en haillons qui est en train de mendier. Quand elle vous voit elle vous reconnaît! Par le passé vous avez certainement dû lui donner quelques pièces d'or, et maintenant elle vous implore de lui refiler encore quelques pièces. Mais en faisant cela elle attire l'attention d'un garde qui se rapproche l'air inquisiteur. Malédiction! Il ne manquait plus que ça! Vous pouvez fuir au 431, ou tenter de le corrompre au 527.

### 359

Frustré par la perte de temps, vous décidez avec vos compagnons qu'il n'y a plus rien d'utile à faire ici, vous quittez donc l'arène pour trouver un abri.

Il fait nuit, et dans la cité inhabitée le froid du désert commence à se faire sentir. Vous vous serrez dans vos vêtements et quittez l'arène qui est à découvert afin de trouver un abri adapté pour récupérer vos forces et pour trouver un moyen de vous réapproprier vos corps. Dans le noir, éclairé uniquement par le peu de clarté qu'offre la lune, vous vous retrouvez à admirer le

paysage plat de la cité dominée par la haute tour. Vous parcourez quelques ruelles jusqu'à ce que vous vous installiez dans un cabanon à mi-chemin entre la tour et l'arène, afin de réfléchir sur la stratégie à suivre. Vous n'avez pas vraiment progressé depuis que vous vous êtes libérés et il y a encore ces humanoïdes prêts à vous donner la chasse.

Vous finissez par vous endormir. Votre sommeil est agité, peuplé par des géants colorés invincibles, et aux premières lueurs de l'aube vous êtes réveillés par un cri désormais familier qui résonne dans votre tête.

Les monstres sont de nouveau réveillés et prêts à reprendre la chasse...

Arme au poing, vous vous préparez à affronter tout imprévu, restant à couvert.

Après quelques heures, pendant lesquelles la tension et la nervosité vous maintiennent en alerte, vous commencez à entendre de nombreux pas, atténués par le sable qui recouvre comme un voile les routes de la cité. Vos ennemis doivent être très proches...

Si vous sortez à découvert pour les surprendre, allez au **271**. Si vous préférez rester caché, en espérant qu'ils ne s'aperçoivent pas de votre présence, allez au **128**.



## 360

Vos compagnons se sont débarrassés à leur tour de leurs adversaires respectifs, et les animaux restés en dehors du bois commencent à être nerveux, vous vous attendez donc à un possible assaut de leur part.

Si vous possédez une Gemme colorée, rendez-vous au **150**, sinon lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **273**, s'il est inférieur, allez au **253**.

## 361

Malédiction! Alors que vous passez à côté d'un garde, un chien galeux aboie, attirant ainsi son attention. Il vous reconnaît immédiatement et il ne vous reste plus qu'à fuir au **431**, ou tenter de le corrompre au **527**.

## 362

La foule semble désapprouver votre sermon et vous siffle bruyamment.

Écrivez -2 à côté de la note 2 et allez au **567**.

## 363

« Étranger, c'est avec plaisir que je vous raconterai de la famille dont j'ai l'honneur de faire partie. Le Roi de Perfectia, Temps, gouverne la cité depuis très longtemps déjà. Il a été un souverain capable et prévoyant, dont on se souviendra dans les années à venir pour l'époustouflant niveau de civilisation qu'il a

aidé à atteindre. Chaque citoyen le respecte et l'admire pour sa bienveillance, mais récemment sa santé est un peu chancelante, à cause de l'âge. Son épouse est la Reine Amour, dame de très bel aspect et haute moralité... », puis s'interrompt et vous ne pouvez pas ne pas remarquer un regard rapide, mais pénétrant, vers Desideria qui baisse les yeux et rougit.

La Princesse poursuit: « La Reine est celle qui tient unis tous les habitants de Perfectia avec son influence bénéfique. Le Prince Feu, le premier né et seul garçon, est destiné à devenir le futur souverain, quand malheureusement, le Roi ne sera plus. Il commande les forces élémentales des flammes et son épouse est Flaminia, habile artisane, capable d'obtenir des très beaux artefacts par la manipulation de métaux. Puis il y a mes deux sœurs, les Princesses Aria et Acqua, et moi-même. Nous sommes jumelles et ensemble gouvernons les forces de la nature sans lesquelles il n'y aurait pas de vie. Comme vous le savez, je suis liée par les liens du mariage avec Geo, architecte de la cité, Alors qu'Aria est l'épouse de Incanto et Acqua celle de Atomio. Mais maintenant étranger, racontez-moi quelque chose de vous... »

Vous remerciez la Princesse de sa courtoisie et lui narrez de la terre d'où vous venez et des aventures que vous avez affrontées pour arriver ici. Elle est très intéressée et vous interrompt plusieurs fois pour demander des détails et explications, n'arrivant pas à comprendre entièrement, tout comme Desideria, votre nature si nerveuse et perpétuellement à la recherche du pouvoir, sentiment apparemment inconnu à Perfectia.

À partir de maintenant, si vous voulez parler avec la Reine Amour, vous devrez ajouter 220 au numéro du

paragraphe où vous vous trouvez, alors que pour le Roi Temps, le nombre à ajouter est 210. Si la suite de l'histoire n'a pas de sens, retournez où vous étiez et poursuivez l'aventure normalement.

Si vous avez déjà vu le Jardin de la Vie et voulez demander à Terra de le visiter ensemble, allez au **398**.

Si par contre vous voulez lui demander plus de détails sur ses pouvoirs, allez au **210**.

Si enfin, vous voulez quitter la Princesse et retourner avec Desideria à l'école de philosophie, allez au **163**.

## 364

« Amis, je préfère que tu descendes en premier. D'ici je pourrais t'être plus utile si quelque chose d'inattendu devait se passer... »

Son ton est volontairement provocateur, mais le traître hausse les épaules et, murmurant quelque chose à soi-même, descend avec précaution.

D'en haut vous le voyez descendre de quelques mètres. Vous avez sa vie en main et, si vous le vouliez, vous pourriez l'éliminer simplement en coupant la corde.

Ceci pourrait être une bonne occasion pour le convaincre de raconter le vrai but de sa présence dans ce groupe.

Vous n'avez que quelques secondes pour vous décider. Si vous attirez son attention et, avec l'arme en main prête à couper la corde, l'obligez à confesser les raisons de ses nombreux sabotages, allez au **64**, si vous pensez que cela n'en vaut pas la peine, allez au **67**.

La petite plage où vous avez amarré se trouve dans une petite crique entourée de hautes pointes rocheuses. Le seul côté praticable à pieds est celui vers le nord, qui remonte doucement le dénivelé. Épars au début, les arbres deviennent, au fur et à mesure de la montée, de plus en plus épais.

La nuit tombante, vous pensez qu'il serait plus propice d'attendre l'aube pour commencer à rassembler des informations sur Cadash.

Assis autour du feu vous vous racontez vos aventures passées et spéculez sur les expériences que vous allez vivre dans les prochains jours.

L'un après l'autre vos compagnons s'endorment tous, alors que vous, à cause de l'excitation, ne parvenez pas à vous endormir et décidez de vous promener parmi les arbres pas loin de la plage. Par précaution vous emportez avec vous vos armes, au cas où quelque bête féroce ose vous attaquer.

Les arbres sont d'une espèce inconnue, ou du moins lors de vos voyages vous n'avez jamais rien vu de semblable, et le clair de lune filtre entre les ramures vous permettant une exploration relativement facile.

Vous êtes en train d'admirer la splendeur de la nature sauvage de ce territoire, quand vous entendez un bruit semblable à un sifflement, suivi immédiatement par une rauque réponse comme un râle. Silencieux comme un chat, vous vous rapprochez de l'origine des sons, et parvenez dans une petite clairière, aux marges de laquelle vous vous cachez derrière un arbre pour épier discrètement.

Incroyable! Deux humanoïdes sont en train de discuter



de façon animée, dans une langue qui vous est totalement inconnue! L'un d'eux a de grandes ailes recouvertes de plumes candides, qu'il déploie de temps en temps, comme pour inspirer un peu plus de peur à son interlocuteur. Il possède un bec avec lequel il émet des sons semblables à deux morceaux de métal qu'on froterait entre eux.

Face à lui, se trouve par contre un être un peu plus petit, avec une puissante queue de couleur verdâtre, tout comme le reste de son corps squameux. Il bouge nerveusement cet appendice de droite à gauche, alors que sa langue fourchue siffle des mots incompréhensibles.

Ils ont le corps recouvert de peaux et de tissus assez grossiers et primitifs. D'une ouverture de sa veste, l'homme-oiseau sort une bourse qu'il lance avec mépris aux pieds du reptile. Un grand nombre de petites pierres qui brillent à la pâle lumière de la lune avec des reflets dorés se répandent par terre.

L'être verdâtre se baisse et ramasse avidement les précieux objets, les remettants avec précaution dans la bourse, après quoi il sort un parchemin qu'il montre à son interlocuteur, en indiquant plusieurs fois sur celui-ci avec son doigt tout en lui expliquant quelque chose.

Vous êtes en train de réfléchir à ce qui serait opportun de faire, quand un coup de vent vous surprend et porte votre odeur vers les deux humanoïdes.

Le reptile sort sa langue comme pour goûter l'air et émet un cri strident, indiquant dans votre direction avec véhémence.

Vous avez à peine le temps de prendre votre arme, que l'homme-oiseau vous est déjà dessus avec un vol rapide et vous engage en un combat au dernier souffle.

Il se bat avec des serres affilées come des lames.

Homme-oiseau: Combativité 8 Énergie 11

Après 3 assauts, le reptile arrive et vous devrez les affronter simultanément. Lui aussi est désarmé et se bat avec ses griffes.

Homme-lézard: Combativité 6 Énergie 8

Si vous parvenez à les battre, Rendez-vous au 45.

### 366

Vous vous concentrez sur les mots prononcés, mais vous n'arrivez pas à comprendre ce qu'il semble vous demander. Vous vous retournez vers vos compagnons, mais vous les voyez tout aussi perdus que vous. Le reptile s'arrête en attendant une réaction de votre part... Si vous lui dites en langage courant que vous êtes venus en amis, allez au 121, si vous lui donnez un objet, prenez note de votre choix et allez au 293 pour voir sa réaction. Si enfin vous préférez ne rien faire, allez au 286.

### 367

Vous discutez de la situation, mais malgré tous vos efforts pour exposer votre opinion, vous ne parvenez pas à détourner l'attention de vos compagnons de cette opportunité de vous enrichir en conquérant la capitale du Royaume des hommes-oiseaux. Le groupe décide donc qu'il entrera en guerre à côté des Burmini et fera

usage de toutes les magies et pouvoirs spéciaux à sa disposition. Quand vous en informez Lisander, un large sourire cruel illumine son visage et il se frotte les mains savourant en avance le goût de la victoire. Rendez-vous au 120.

### 368

La Gemme Violette, qui brille à la pointe du bâton, est aussi la clef pour pénétrer dans la pyramide de couleur indigo. La porte s'ouvre sur la confusion de leviers, boutons et cadrans dont vous avez maintenant l'habitude. Vous éliminez le géant de la même manière dont vous avez liquidé les autres et après vous être assuré que le petit être soit bien mort, vous soupesez entre vos mains sa Gemme Indigo. Si vous le voulez, vous pouvez la noter comme un objet de l'équipement. Après quoi allez au 302.

### 369

Vous prenez des cordes et lui liez les poignets et les chevilles pour éviter que la femme puisse utiliser ses serres contre vous. Après quoi vous prenez une outre qui contient de l'eau et lui aspergez le visage.

« Ceci devrait suffire », vous murmurez aux autres, alors qu'elle commence à battre les paupières de son visage aquilin.

Quand enfin elle se réveille, elle se démène nerveusement pour se libérer des liens et, terrorisée, cherche le moyen de desserrer les nœuds. Elle s'agite comme une endiablée, porte les cordes à son visage, et les coupe avec son bec tranchant.

Vous essayez de la tranquilliser en communiquant avec quelques mots dans votre langue, en espérant qu'elle puisse comprendre, mais elle est visiblement affolée et lance des cris si aigus à vous faire presque exploser la tête. Vous devez réussir à la calmer, sinon, victime de l'agitation dont elle est en proie, elle risque de se blesser toute seule.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **196**. S'il est inférieur, allez au **598**.

Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de façon artificielle, sont intelligibles. Cet artéfact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocutrice. Allez directement au **196**. Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.

### 370

Le petit sentier de cailloux sur la côte est ardu et au coucher du soleil vous n'avez parcouru que peu de lieues. Vous vous arrêtez pour vous reposer sur une petite plage toute la nuit, qui s'écoule sans problèmes.

Au matin, vous reprenez votre marche et rapidement le ravin escarpé que vous gardiez toujours sur votre droite décline, vous permettant de mieux voir au loin.

Quelques pas encore et le soleil illumine enfin votre objectif: *l'Andromède*, amarrée tout près!

Vous avez réussi! Vous criez de joie et parcourez les derniers mètres presque en courant, malgré la fatigue

de ces longues semaines de mission. De la terre ferme vous faites des signes au navire et le marin de guet vous répond en agitant un drapeau de salut et envoie une barque vous rejoindre pour vous ramener à bord. Pendant que vous embarquez, vous repensez pendant un instant aux aventures que vous avez affrontées sur Cadash et aux difficultés que vous avez surmontées. Qui sait si vous reviendrez un jour sur ce continent... La traversée est très brève et enfin vous remontez sur le pont pour admirer le Grand Fleuve. Les marins se préparent à appareiller et rapidement l'encre est levée. Rendez-vous au **600**.

### 371

Malgré vos efforts pour leur imposer votre autorité, vos compagnons préfèrent prendre une décision à la majorité. Lancez deux dés. Si vous obtenez un total pair, la décision prise sera de chercher des signes de vie vers le désert de sable, dans ce cas allez au **425**. Si vous obtenez un nombre impair, la direction choisie sera la plaine brumeuse, allez au **551**.

### 372

Le garde ne croit pas un mot de ce que vous lui avez dit et il vous arrête immédiatement, pendant que les deux lutins vous regardent avec satisfaction car vous vous êtes mis dans le pétrin tout seul. Pendant le court trajet qui vous sépare de la prison, vous réfléchissez au meilleur moyen de sortir de cette entourloupe, tout en sachant que vous devrez faire vite pour ne pas rater le navire.

Une fois à destination, on vous enferme dans une cellule, petite et fétide, sans même pas de fenêtre pour laisser filtrer la lumière du soleil. Une grille, d'aspect solide, vous sépare du couloir et des autres cellules, une faible lueur provenant de quelques torches illumine le seul garde de ce secteur, une corpulente recrue qui ne semble pas avoir plus de vingt ans.

De façon naturelle, vous viennent alors à l'esprit deux audacieux plans de fuite.

Vous pourriez utiliser le sort de Mutation et devenir aussi petit qu'une souris pour passer sous les barreaux et vous faufiler entre les jambes du garde. Si vous procédez ainsi déduisez 2 points d'Énergie et allez au **38**. A l'inverse vous pourriez utiliser le même sort pour augmenter votre carrure et devenir très fort, attirer la recrue près des barreaux et puis l'étourdir pour lui voler la clef de la cellule. Dans ce cas déduisez 2 points d'Énergie et allez au **41**.

### 373

Vous examinez le village Arpaco qui n'est rien d'autre qu'un ensemble de cabanes en bois construites autour des nombreux sapins qui parsèment la plaine.

De ce que vous pouvez comprendre, les petits et les femmes devraient être cachés à l'intérieur des cabanes. Si vous parveniez à y mettre le feu, l'incendie se propagerait de façon dévastatrice.

Si vous voulez essayer d'utiliser le Bâton avec la Gemme Violette, allez au **574**.

Si vous lancez le sort Eclair Foudroyant, allez au **99**.

Pour utiliser de l'Huile de Pierre et une flèche, allez au **357**. Si par contre vous possédez seulement de l'Huile

de Pierre, mais pas de flèches, vous devrez essayer de vous rapprocher des cabanes tout en évitant les guerriers ennemis. Dans ce cas, allez au **88**.

Si vous ne pouvez utiliser aucunes de ces options, revenez au **161** si vous êtes monté ici avec les archers, ou au **78** si vous avez été transporté par un saurien volant.

## 374

« Compagnons... vous vous adressez à eux d'un ton autoritaire, on nous offre une opportunité unique! Ces créatures primitives ne peuvent rien sans notre aide et en cas de victoire nous serons littéralement recouverts d'or! En outre, nous aurons pour toujours la reconnaissance de ce peuple et nous pourrons en faire profiter le Roi d'Abalone. Imaginez-vous comment il va nous accueillir! On étendra des tapis en velours devant nous pour nous honorer... Nous allons entrer en guerre, ainsi soit-il! » Vous terminez en haussant le ton pour emphatiser vos intentions.

Vos compagnons s'échangent un coup d'œil et la détermination semble prendre le pas sur l'indécision.

« Tu as raison! vous répond l'un d'eux, leur supériorité numérique et notre force briseront toute résistance. Nous allons vaincre! »

Comme vous l'aviez prévu, en fin de comptes, il suffit juste de leur faire miroiter devant les yeux le noble métal pour les convaincre.

Vous ne perdez donc pas de temps et quand vous en informez Lisander, un large sourire cruel illumine son visage et il se frotte les mains savourant en avance le goût de la victoire. Rendez-vous au **120**.





Le souvenir le plus lointain que vous ayez c'est la lumière. Une lueur éblouissante qui vous blesse les yeux. C'est comme si vous étiez né dans ce jour où vous vous êtes retrouvé perdu et effrayé aux pentes d'une montagne, dont le sommet était caché par des nuages. Autour de vous, d'autres démons et un groupe de sorciers, entourés de guerriers.

L'évocation vous avait matérialisé à l'extérieur de la Porte de la Terreur Suprême, comme fut rebaptisé par les humains la bouche de l'enfer. Vous n'avez pas de mémoire sur qui vous étiez avant, vous savez seulement que le sort qui vous retenait vous contraignait aussi à tuer continuellement.

Pendant de longs mois vous avez risqué votre vie, obligé par les sorciers impériaux à faire ce que vous ne vouliez pas. L'air corrompu de Ioscan vous affaiblissait et vous avez vu mourir beaucoup de vos semblables, victimes sacrificielles d'un litige dans lequel votre devoir était uniquement de dispenser la mort.

Pas que cela vous eût déplu, mais un démon n'aime pas être asservi, et quand les sorciers furent contraints de casser le lien qui vous retenaient à eux, les survivants de l'armée infernale s'éparpillèrent dans les quatre coins du monde. Nombreux furent vos semblables qui périrent suite aux représailles des humains, mais vous, vous avez acquis leur respect vous adaptant à leur style de vie.

Vous avez mis votre personne à disposition de qui pouvait se permettre de repayer vos services avec or et richesses. Quand vous ne trouviez aucun travail, vous avez fait rouler la tête de quelques insoucieux qui

voyageaient la bourse pleine.

Vous êtes un Démon, créature destinée à rester sur Ioscan jusqu'à ce que quelqu'un de plus cruel que vous ne parvienne à effacer votre présence de ce monde, et avez juré d'éliminer les sorciers qui vous ont ravi de votre terre originaire.

Nombreux de votre race ont su s'intégrer depuis longtemps parmi les autres peuples de Ioscan, mais il y a encore tant de préjugices envers vous. Provenant des plus profonds cercles de l'enfer, vous restez de nature mauvaise, vous perdez donc de temps en temps le contrôle de vous-même et vous êtes poussé par votre instinct à attaquer quiconque se trouve près de vous, même s'il ne vous est pas hostile.

Cette particularité sera importante dans le cours de l'aventure; en effet, à chaque fois que vous affronterez un ennemi avec des compagnons, vous devrez lancer deux dés. Avec un 12 ou un 2, vos instincts immondes vous obligeront à attaquer l'un d'eux (généralement le Magicien) et seulement après avoir perdu 5 points d'Énergie vous pourrez reprendre votre combat contre votre vrai adversaire.

Dans ce cas les valeurs de votre compagnon seront:

Combativité	10	Énergie	20
-------------	----	---------	----

En plus, votre force surnaturelle vous procure un avantage certain au combat: vous pouvez ajouter 1 point de dommage en plus de ceux que vous infligeriez normalement.

Enfin, vous êtes capable d'utiliser les sorts suivants:

## TERREUR

En observant intensément votre adversaire, vous pouvez le réduire à l'impuissance, lui faisant perdre 2 points de Combativité. Mais cela nécessite un effort physique et psychique assez important, résultant dans la perte de 3 points d'Énergie.

## ÉVOCATION

Ce puissant sortilège évoquera un démon inférieur, un Woerz, avec les valeurs suivantes:

Combativité	9	Énergie	9
-------------	---	---------	---

Il combattra avec vous contre n'importe quel ennemi, mais restera sur Ioscan seulement pour la durée d'un paragraphe, après quoi il retournera dans les royaumes des enfers. Si vous affrontez deux ou plusieurs ennemis, il attaquera courageusement celui avec la Combativité la plus haute, vous permettant de vous occuper des plus faibles, alors que vos adversaires tenteront de le blesser en premier, puis, s'il meurt, ils se concentreront sur vous.

La perte d'Énergie due à ce sort est quantifiable à 4 points.

## ILLUSION

Ce sort créera des illusions que vous pourrez choisir au cas par cas, mais vous perdrez 2 points d'Énergie à chaque usage. Si le sort est lancé lors d'un combat, il désoriente l'adversaire, lui causant une perte temporaire de 1 point de Combativité pendant 2 assauts.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort par paragraphe et comme vous pouvez le constater ils ont une grande utilité, mais sont très coûteux en Énergie, il est donc conseillé d'y avoir recours seulement quand cela sera vraiment nécessaire. Rappelez-vous en effet que le texte vous demandera rarement de vous servir de la magie et ce sera toujours à vous de décider quand l'utiliser même si cela n'est pas expressément demandé.

L'homme qui vous a engagé est le capitaine du navire *Andromède*, un Magicien habillé d'un brillant vêtement bleu, typique de sa profession. Votre profonde rancœur envers les sorciers qui vous ont amené sur Ioscan s'est assoupie quand il vous a assuré qu'il ne pratiquait que de la magie blanche. Il vous a ensuite expliqué que votre tâche serait celle de découvrir un continent caché au-delà du Grand Fleuve. Vous avez du temps devant vous avant le rendez-vous avec le Magicien, vous décidez donc de faire un tour parmi les boutiques de la capitale et entrez dans le magasin d'un armurier situé dans une ruelle pas loin du port. Alors que vous approchez de la porte, deux personnes l'ouvrent en sortant précipitamment. Après vous avoir jeté un regard interrogateur, ils filent rapidement.

Une fois à l'intérieur du magasin vous voyez des armures éparpillées à terre et, derrière le comptoir, un homme, probablement le propriétaire, qui git agonisant sur le sol, un poignard planté dans la poitrine.

Vous réalisez immédiatement que les deux types louches que vous avez rencontré sont les probables assassins, ou du moins des témoins de ce qui s'est

passé.

Vous pouvez décider de les poursuivre, en allant au paragraphe 348, d'aller prévenir un garde pour dénoncer le crime, au 506, ou de rester dans le magasin et prendre quelque chose, au 439.

## 376

Ce que vous voyez vous glace le sang. À quelques centaines de mètres de vous, une étendue verte occupe toute la visuelle. Ce n'est pas une prairie, ni les ramures d'un bois, mais bel et bien une immense armée d'hommes-lézards, accompagnée de sauriens géants, qui est en train de traverser un large fleuve à votre droite. Ils sont armés et on dirait qu'ils remontent la pente d'une montagne qui à l'est obscurcit partiellement la vue du soleil.

Vous restez ébahi par tant de puissance et vous espérez intensément pouvoir trouver un chemin alternatif afin de rentrer à *l'Andromède*.

Vos compagnons sont tout aussi préoccupés que vous et vous réfléchissez déjà à comment vous sortir de cet imprévu, quand vous entendez des cris d'animaux tout proches. Vous regardez vers le haut et notez un groupe d'une douzaine de reptiles volants, chevauchés par des hommes-lézards, qui piquent vers vous et vous encerclent empêchant ainsi toute fuite.

Vous hésitez à prendre votre arme, vous vous rendez compte que ce serait un combat inégal. Impuissant, vous tombez à genou comme pour implorer pitié et les chevaliers descendent de leurs montures, vous intimant quelque chose dans leur langage sifflant que vous ne parvenez pas à comprendre. Après quoi, ils vous lient

les poignets et vous confisquent vos armes et tout le reste de votre équipement (notez-les entre parenthèses dans votre feuille d'aventure car il se peut qu'on vous les rende dans le cours de l'aventure).

Ils vous escortent à pied jusqu'à leurs semblables qui se pressent autour de vous et vos gardes ont du mal à les contenir. Si vous avez déjà eu l'occasion lors de votre aventure de rencontrer leur Roi, allez au **71**, sinon au **505**.

### 377

Vos adversaires vous prennent armes et équipement (rappelez-vous d'effacer de votre feuille d'aventure tous les objets et armes que vous possédez) et vous immobilisent mains et pieds pour vous trainer ensuite vers un édifice délabré. Après avoir ouvert une lourde porte en fer ils vous jettent dans une cellule, ferment à clef et s'en vont.

Une fois seul vous regardez où vous vous trouvez. On dirait une prison et dans la paroi nord il y a une petite fenêtre avec des barreaux d'où provient la lumière. Évidemment il est impossible de forcer les barreaux et il n'y a rien d'autre dans la salle.

Découragé vous vous appuyez contre le mur pensant à comment sortir. Si vous êtes un Moine allez au **208**, si un Lutin au **217**, sinon au **152**.



## 378

Malheureusement vous vous trouvez maintenant au beau milieu de la forêt sans savoir où aller. Vos compagnons non plus ne sont capables de s'orienter. Lancez deux dés et ajoutez le total à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez 18 ou moins allez au **51**, sinon au **31**.

## 379

Vos compagnons acceptent sans broncher. Bien qu'ayant gagné un peu de temps, vous ne parviendrez jamais à envahir le village. Et quand le soleil se couchera, vous resterez sans défenses sur le versant de la montagne, sans aucun rempart et à la merci des initiatives des adversaires.

Vous redescendez vers la vallée, vous faisant large parmi les hommes-lézards qui ne suspectent de rien. Alors que vous reparcourez le chemin déjà effectué, vous pouvez voir le massacre commis par les archers: le terrain est recouvert de cadavres et vous êtes même obligés de leur marcher dessus pour vous frayer un passage. De nombreux survivant sont en train de fuir à leur tour et vous pouvez vous mêler à eux pour ne pas vous faire remarquer. Allez au **164**.

## 380

Libéré de vos deux adversaires, vous reportez votre attention vers les autres ennemis, mais vous voyez que vos compagnons sont en train de se défendre avec succès. Vous repoussez leur attaque et les mettez en

fuite vers la cime des montagnes, les observant avec satisfaction pendant qu'ils volent silencieux dans le ciel en emportant avec difficulté la femme blessée.

Vous fouillez les cadavres, trouvant dans leurs besaces des morceaux de viande séchée et quelques pépites d'or. Vous en prenez une chacun et quand vous retournerez à Janger vous pourrez les revendre pour au moins 15 pièces d'or. Notez-la avec votre argent car elle ne prend pas de place parmi les objets.

Un coup d'œil rapide dans le cabanon vous révèle un bien maigre butin. Mis à part quelques provisions, il n'y a rien qui vaille la peine de perdre encore du temps. Pour le moins vous avez récupéré de la nourriture en quantité, ce qui vous permettra d'affronter votre exploration plus sereinement.

Si vous avez déjà affronté un homme-lézard avec ses animaux géants, allez au 335. Sinon, au 292.

## 381

Plus vous vous rapprochez et plus vous vous rendez compte que l'ombre semble irréaliste, comme si c'était une illusion, une des nombreuses que vous avez déjà créées vous-même avec votre magie. Et cette supposition devient bien vite certitude quand vous la rejoignez. Vous prévenez immédiatement vos compagnons de ne pas se fier aux eaux calmes et bleues, et les invitez à ignorer cette apparition.

Grâce à votre sixième sens vous êtes parvenu à éviter un danger pour vous et vos compagnons, qui vous sont maintenant reconnaissants. Augmentez de 1 point votre Autorité et puis rendez-vous au 134.



Les appels des trois femmes ont attiré l'attention des guerriers ailés et deux d'entre eux se détachent du groupe qui est engagé avec les archers pour venir prêter main forte.

Pendant ce temps l'incendie de la barricade est devenu plus violent qu'avant et, bien que sachant que l'armée de Lisander n'est pas loin, vous savez que vous ne pourrez pas résister longtemps tout seul.

Vous devez retourner vers votre groupe, sinon ce sera la fin pour vous.

Vous attirez l'attention de vos compagnons et leur demandez une couverture de flèches et de sorts pour faciliter votre retraite.

Vous faites un long détour alors que les Arpachi tournoient au-dessus de vous à distance de sécurité, hésitant à s'exposer. Avec une bonne dose de chance vous retournez dans vos rangs sans autre contretemps.

Toutefois votre bataille ne commence que maintenant, car d'où vous êtes, vous pouvez voir les flammes qui sont tellement hautes d'empêcher quiconque de s'approcher.

Lisander ne pourra pas vous aider et vous devrez contenir les ennemis tout seuls.

Si vous réorganisez votre bataillon et donnez un coup de main pour repousser l'assaut ennemi, dans l'espoir que les sauriens de Lisander réussissent rapidement à enfoncer le mur de feu, allez au **384**.

Si par contre vous préférez désertir, vu que la tentative d'invasion n'a désormais plus aucune chance de réussir, rendez-vous au **389**.

### 383

Après avoir complété vos achats au marché vous décidez de retourner au navire pour vous préparer au départ.

Mais quand vous vous rendez compte de vous être perdu dans les quartiers de Lapos vous êtes pris d'angoisse, car vous savez que ces ruelles sont connues pour être des labyrinthes inextricables et souvent mortels pour les étrangers.

Alors que vous cherchez à vous orienter, un groupe de quatre individus menaçants vous fait face les armes au poing.

Si vous avez subi la malédiction de Lormar, allez au 520, si par contre vous avez reçu la bénédiction de Lormar ou de Shatcho allez au 346, sinon allez au 590.

### 384

Vous prenez votre arme et faite signe à vos compagnons: « Débarrassons-nous de ces maudits Arpachi! les encouragez-vous, on va s'ouvrir un chemin, allez! »

Vous vous lancez en première ligne et, dès que vous êtes repérés, de guerriers ailés portent leur attention vers vous. Ils sont bien plus nombreux et il ne sera pas simple de les vaincre.

Vous devrez en affronter trois:

Arpaco 1:	Combativité	10	Énergie	12
Arpaco 2:	Combativité	8	Énergie	10
Arpaco 3:	Combativité	8	Énergie	10

Ce sont des créatures extrêmement agiles et rapides, donc si vous ne les affrontez pas avec l'Agilité, vous subissez une pénalité de 1 point de Combativité.

Quand leur Énergie devient égale ou inférieure à 3, les hommes-oiseaux se défilent pour récupérer leurs forces.

Si vous parvenez à les mettre en fuite tous les trois, rendez-vous au **161**.

## 385

Vous êtes décidé à obtenir audience auprès du Prince Feu donc, avec l'accord de Desideria, vous restez au palais en attente qu'il se libère.

La compagnie de la fille est comme toujours un plaisir captivant et vous conversez avec joie de ses études qu'elle décrit comme gratifiantes et qui accompagnent l'esprit vers la paix intérieure.

Après un peu de temps, vous voyez Flaminia sortir de manière agitée et vous n'avez même pas le temps de la saluer qu'elle est déjà partie.

Peu après un serviteur vous appelle: « Sœur Desideria, le Prince est maintenant à votre disposition. Il n'a pas beaucoup de temps à vous dédier, mais ne veut pas manquer de courtoisie envers un hôte si insigne, comme celui qui vous accompagne. Je vous prie donc de me suivre. »

Vous ne vous faites pas attendre et main dans la main de votre guide, vous parcourez les longs couloirs du Palais qui vous emmènent dans la cour privée du Prince, près de ses quartiers. C'est un homme qui doit avoir passé depuis peu les trente ans, vêtu d'une tunique rouge. Le teint très clair fait ressortir encore

plus ses cheveux cuivrés et le Prince semble visiblement nerveux, pendant qu'il manie le même poignard que vous avez vu près de la forge de Flaminia.

« C'est un grand honneur, mon Prince, de recevoir audience auprès de vous. Je vous apporte mes hommages depuis le lointain royaume d'Abalone, au-delà de ce que nous appelons Grand Fleuve... »

Feu ne vous laisse pas terminer votre présentation:

« Voyageur, provenant de terres lointaines, je suis heureux de votre visite, mais j'ai un devoir à accomplir et ne puis vous dédier beaucoup de temps. Je me dois de vous demander de formuler votre requête sans délais. Allez-y, donc! »

Au-delà du ton autoritaire utilisé, vous percevez que le caractère du Prince est en réalité faible et qu'il se force de paraître autoritaire, résultant, au contraire, grotesque à vos yeux.

Si vous lui demandez de vous faire connaître ses pouvoirs de dominateur des forces de la nature, allez au **18**. Si vous préférez vous congédier, reportant votre rencontre à un moment ultérieur plus propice, vous le saluez et en compagnie de Desideria quittez le Palais. Dans ce cas allez au **163**.

## 386

Le passage en croise un autre qui va de l'est vers l'ouest. Si vous poursuivez vers l'ouest allez au **509**, si vous prenez vers l'est au **593**.



Le petit être déforme court dans la pyramide sans vous daigner d'un regard. Vous l'entendez s'affairer à l'intérieur et quelques instants plus tard en sort un autre géant, comme celui que vous avez éliminé il y a peu, lui aussi avec une armure bleue. Vous vous préparez immédiatement à l'affronter, mais avec une bonne droite il vous brise la mâchoire et vous projette à quelques mètres de distance.

Alors qu'avec difficulté vous essayez de vous relever, il est déjà sur vous, menaçant, et avec un seul coup de poing vous défonce la cage thoracique.

Vous mourrez sur le coup.

Vous haletez lourdement à la recherche d'oxygène pour soulager vos poumons. Vous sentez que vous êtes en train de perdre vos forces et que vous allez tomber à terre, quand Desideria intervient providentiellement en vous donnant une forte tape dans le dos qui vous permet de recracher l'eau qui vous empêchait de respirer.

« Pardonne-moi, étranger, vous susurre-t-elle, mais je n'arrivais plus à supporter de te voir souffrir si atrocement. »

La Princesse vous adresse la parole en ces termes:

« Étranger, aujourd'hui vous avez essayé et s'il n'y avait pas eu l'intervention de Desideria, vous auriez failli. Mais l'épreuve à laquelle vous vous êtes soumis n'était pas facile et peu d'hommes y sont parvenus. Vous êtes tout de même un privilégié à pouvoir dire

d'y avoir survécu. »

À cause des dommages subi aux poumons, vous êtes moins résistant à la fatigue et d'ici à la fin de l'aventure vous devrez combattre avec une pénalité. Chaque 3 tours de combat vous perdrez 1 point d'Agilité, que vous récupérez seulement une fois votre adversaire éliminé.

Desideria vous prend la main et, après vous être congédié d'Acqua, vous emmène loin du palais royal en vous réprimandant pour le risque encouru.

Rendez-vous au **163**.

### 389

« Venez ici, vite! » Vous appelez à vous vos cinq compagnons. « On ne pourra plus y arriver maintenant. Lisander est encore loin et les archers ne pourront pas résister longtemps! » dites-vous en regardant vos alliés tomber l'un après l'autre écrasés par la supériorité numérique des Arpachi.

« Mais nous pouvons encore nous enfuir de ce massacre! » vous indiquez le versant nord qui n'est présidé par personne et complètement caché aux yeux des combattants. « Si nous parvenons à le rejoindre, nous saurons sauf! »

Les yeux de vos compagnons s'illuminent d'espoir.

« Nous sommes avec toi! » décrètent-ils enfin.

Mais entre vous et la descente il y a les combattants engagés dans de sanglants corps à corps. Vous devrez vous frayer un chemin avec astuce.

Si vous possédez le Pouvoir de l'Air, vous pouvez invoquer une tornade qui détourne l'attention de vos adversaires. Il ne vous suffirait que quelques secondes

pour passer inaperçu de l'autre côté du champ de bataille.

Si vous êtes un Moine, vous pouvez invoquer Ekerion et lui demander la même chose.

Si vous pouvez lancer le sort Arrêt du Temps, vous en profitez pour obtenir le même résultat.

Si vous possédez une Gemme Violette, vous pouvez l'exposer au soleil pour la charger d'énergie magique. La pierre devenant rapidement instable elle finirait par exploser dans les instants qui suivent. En la lançant au milieu des rangs ennemis vous créeriez un chaos tel qui détournera l'attention de tous, vous laissant ainsi le temps de vous enfuir.

Enfin, vous pouvez lancer le sort d'Illusion, en faisant croire aux hommes-oiseaux que vous êtes leurs semblables et traverser ainsi leurs rangs sans soucis.

Quel que soit le moyen utilisé, si vous parvenez à passer sans combattre, allez au **164**, autrement vous n'avez aucune possibilité de vous frayer un chemin parmi une armée ennemie si forte et vous ne pouvez que tenter de résister avec les Burmini. Dans ce cas allez au **384**.

## 390

Le garde tombe à terre étourdi et vous parvenez à le trainer vers la grille pour prendre la clef. La porte s'ouvre sans difficulté et vous récupérez un uniforme pour vous camoufler. Habillé en soldat vous remontez au pas de course les escaliers par lesquels vous aviez été conduit dans la cellule.

Vous sortez de la prison sans soucis et, quand vous êtes désormais déjà bien loin, vous entendez l'alarme des

gardes qui ont découvert votre fuite.

Heureusement vous avez déjà rejoint le port et êtes monté sur le navire qui va bientôt lever l'ancre.

Rendez-vous au 90.

### 391

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17 allez au 524, sinon au 407.

### 392

Vous prenez en main la Poudre Noire. On vous a dit qu'elle est capable de causer des explosions dévastatrices et ceci est certainement le bon moment pour l'utiliser et faire s'écrouler une partie de la montagne sur les ennemis qui avancent. Vous regardez la pente au nord-est. C'est le meilleur endroit car il y a de nombreux rochers déjà branlants et il suffirait de peu pour causer un éboulement d'envergure.

Vous courez vers ce côté et escaladez la paroi rocheuse sur quelques mètres, après quoi vous placez le sachet de Poudre Noire sous une grosse pierre. Maintenant vous avez besoin d'une mèche suffisamment longue pour vous permettre de vous éloigner en toute sécurité. Vous arrachez un long morceau de tissu de votre pantalon que vous frottez contre l'explosif pour le rendre inflammable; après quoi vous en laissez une extrémité dans le sachet.

Cela devrait suffire à vous donner quelques secondes pour vous éloigner.

Au moment où vous lui mettez le feu avec votre Briquet d'Amadou, vous espérez ne pas avoir commis



d'erreurs; mais heureusement tout semble aller pour le mieux et la faible flamme avance en crépitant.

Vous sautez en bas de la paroi rocheuse et courez de toutes vos forces le plus vite possible.

Dans votre dos se déchaîne une déflagration assourdissante et l'onde de choc vous projette à terre (vous perdez 1 point d'Énergie). Vous vous relevez à temps pour voir toute la paroi nord-est s'écrouler sur les rangs ennemis en causant de nombreux dégâts.

Les hommes-oiseaux lancent un cri de joie, qui est rapidement suffoqué par l'apparition d'une nouvelle menace. Rendez-vous au **413**.

### 393

Vous êtes conduits près d'un grand arbre alors que le coucher de soleil se rapproche et les hommes-lézards, animaux au sang froid, commencent à se retirer pour la nuit. Ils vous lient les poignets et les chevilles avec de rugueuses cordes de chanvre et vous n'avez aucune possibilité de vous libérer de cette situation compliquée.

La surveillance n'est pas si efficace et rapidement les deux gardes s'endorment, probablement fatigués après une longue journée de préparatifs intenses. C'est le moment idéal pour une tentative de fuite.

Si vous êtes un Moine et que vous avez encore la possibilité de le faire, vous pouvez demander l'aide du Dieu Ekerion pour dénouer les liens qui vous enserrant. Vous pouvez obtenir le même résultat en invoquant un démon Woerz, si vous savez comment faire, et lui commander de couper les liens.

Une autre option en lançant le sort Mutation, vous

pourriez devenir tout petit pour vous débarrasser des cordes et puis libérer vos compagnons.

Une fois libérés, profitant des ténèbres et avec un peu de chance, vous pourriez passer sous le nez des reptiles et vous enfuir en reparcourant le chemin suivi jusqu'à présent. Dans ce cas allez au **483**.

Autrement vous pouvez tenter de briser les cordes, qui semblent bien solides. Pour vérifier si vous y parvenez, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **483**, sinon vous échouez dans votre tentative, allez au **525**. Rappelez-vous qu'avec les mains liées vous ne pouvez utiliser votre équipement, potions incluses, alors que vous avez toujours la possibilité de lancer des sorts.

### 394

C'est au capitaine que revient l'honneur de poser en premier le pied sur le nouveau continent.

« Cadash! Ainsi il sera nommé, comme les initiales de nos noms lues en séquences... », ajoute-t-il avec une voix brisée par l'émotion.

Tout de suite après c'est à votre tour de débarquer sur le nouveau continent scellant ainsi le rôle déterminant que vous avez eu jusqu'à présent et qui vous a permis d'arriver jusqu'ici. Rendez-vous au **365**.



Vous avez trop traîné et il est temps de vous mettre en route. Avec le reste du groupe vous commencez à explorer la jungle dans la tentative d'en rejoindre l'autre côté et découvrir les secrets de Cadash.



La forêt est un ensemble d'arbres si mal disposés que vous avez des difficultés pour vous orienter.

Si vous êtes un Lutin allez au 568, si vous êtes un Magicien et voulez utiliser le sort Prévoyance, allez au 568 après avoir déduit les 3 points d'Énergie que vous coûte le sort. Sinon allez au 440.

« J'approuve ton choix, étranger! Flaminia est une artisanne très habile et elle travaille les métaux avec une perfection telle que personne n'a pu l'égaliser jusqu'à

présent. Suis-moi, je suis certaine que tu ne regretteras pas ton choix! »

Elle vous prend tendrement la main droite et vous conduit près de la forge où se trouve une femme en train de façonner un poignard d'un brillant métal doré. Elle ne paraît avoir plus de trente ans et a les cheveux d'une couleur noir corbeau, une caractéristique presque unique dans la cité. Sur son visage apparaît plus la tension que la sérénité, peut-être à cause de la finesse du travail qu'elle est en train d'effectuer.

Dès qu'elle vous voit elle s'arrête et vous éloigne de la fournaise: « Desideria, pardonne mes manières brusques, mais ce n'est pas ici un lieu approprié pour une visite! L'étranger qui t'accompagne mérite bien meilleur accueil. Suivez-moi dans la salle des expositions, où nous pourrons discuter plus confortablement... »

Elle essuie la sueur de son front et cache le poignard qu'elle était en train de travailler dans un tiroir de la forge, puis elle vous prend par le bras et vous conduit voir ses œuvres. En chemin vous vous présentez et lui racontez sommairement les aventures qui vous ont menées à Perfectia.

« Voyageur, vous devez avoir vu tant de choses incroyables dans votre vie et probablement mes créations sont bien peu de chose... Mais faites-moi l'honneur de leur dédier un peu de votre précieux temps et partagez librement vos commentaires. Tout conseil me sera précieux! »

Vous pénétrez dans une salle où règne un désordre indescriptible, avec de nombreux objets qui pendent des râteliers, ou aléatoirement rangés sur les étagères. Flaminia doit vraiment aimer les travaux d'artisanat,

pensez-vous.

Vous examinez sommairement anneaux, bracelets, miroirs, statuettes et une infinité d'autres artefacts, tous compositions de plusieurs métaux qui les rendent d'une beauté hors du commun. Les fines entailles et décorations décrivent des histoires et des situations de paix et harmonie et vous êtes surpris par la maîtrise d'une femme si jeune.

Vous n'êtes pas avare en compliments et vous louez le travail de Flaminia, qui vous sourit ravie, pendant que Desideria la remercie à son tour pour le privilège qu'elle vous a accordé.

Si vous voulez lui demander qui lui a enseigné son art, allez au **528**; si par contre vous lui demandez d'examiner votre arme pour la rendre plus efficace en bataille, allez au **406**. En alternative vous pouvez lui demander un cadeau en allant au paragraphe **257**, ou tout simplement la remercier et après l'avoir salué reprendre votre chemin avec Desideria. Dans ce dernier cas, rendez-vous au **29**.

### 397

Vos compagnons semblent hésiter un instant quand vous mettez pied dans la rivière; elle est peu profonde et vous parcourez quelques pas sans difficultés. Vous gardez votre besace au-dessus de la tête pour éviter de la mouiller et, en file indienne, commencez la traversée.

Vous avez presque atteint l'autre rive, quand de l'eau émerge soudainement une douzaine d'hommes-lézards qui pointent vers vous des armes en forme de tridents.

Ils sifflent quelque chose que vous ne comprenez pas et ils semblent n'avoir aucune intention de vous laisser repartir.

Ils vous invitent à sortir de l'eau, chose que vous faites sans dire mot, et un fois sur l'autre rive ils confisquent vos armes (notez-les entre parenthèses dans votre feuille d'aventure car il se peut que vous les retrouviez), alors qu'ils vous permettent de garder le reste de votre équipement.

Le groupe est trop nombreux pour les attaquer et la fuite serait tout aussi inutile. Vous pouvez juste espérer qu'ils n'aient pas l'intention de vous tuer...

Vous êtes conduits au travers d'un sentier sinueux qu'on entrevoit à peine sur la terre humide. Après quelques minutes, vous atteignez le sommet d'une petite colline, au-delà de laquelle vous voyez une étendue presque infinie d'hommes-lézards, tous armés et prêts à la bataille.

Vous êtes poussés vers cette marée verte et, quand on reconnaît vos gardes, s'élèvent des cris et des exultations de triomphe.

L'odeur de pourriture est très forte: ces monstres ne semblent pas se laver avec de l'eau propre depuis bien longtemps, et la puanteur pestilentielle vous confond les sens (vous perdez 1 point d'Énergie).

Vous regardez vos compagnons pour vous reconforter, mais eux aussi semblent manquer de certitudes; pour sortir de cette situation compliquée vous aurez besoin de toute votre habileté, et d'une bonne dose de chance.

Ils vous conduisent à une basse cabane construite avec du bois humide et pourri. Deux hommes-lézards sont factionnés à son entrée et autorisent le passage à celui qui semble être le chef de ceux qui vous ont capturés.

Quelques minutes plus tard il en ressort accompagné d'un de ses semblables, mais qui a un aspect imposant et décidément martial. Une grossière couronne de métal jaune orne sa tête écaillée appuyée sur un cou robuste et, quand il ouvre la bouche, il éructe des mots sifflants, accompagnés d'une terrible odeur de putréfaction.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si le résultat est égal ou supérieur à 15, allez au **308**, sinon au **366**.

Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de façon artificielle, sont intelligibles. Cet artéfact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocuteur. Allez directement au **308**. Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.

## 398

« Ma Princesse, j'ai visité en compagnie de votre époux le Jardin de la Vie et je suis resté ébloui par sa beauté et perfection. Me permettez-vous de le visiter avec cette faible lumière du coucher en votre compagnie? »

« Ah, Étranger, quelle joie d'entendre ces compliments! Mais désolé, ce soir nous ne le pouvons, mon frère m'a confié qu'il devait s'y rendre pour rencontrer le Roi notre père afin de discuter en privé et je préfère les laisser seuls. »

Vous acquiescez et la remerciez à nouveau pour le

temps qu'elle vous a consacré.

Notez que vous avez découvert le lieu de la rencontre entre le Roi et le Prince. Quand il vous sera demandé si vous le connaissez, déduisez 150 du numéro du paragraphe où vous vous trouvez. Le total vous indiquera le paragraphe où poursuivre l'histoire.

Il est l'heure de vous saluer et, en compagnie de la douce Desideria, sortez du Palais. Rendez-vous au **163**.

### 399

Vous affrontez les deux assassins l'un après l'autre:

Assassin 1: Combativité 9 Énergie 10

Assassin 2: Combativité 10 Énergie 7

Ce sont des adversaires habitués aux combats physiques et donc si vous utilisez la Force déduisez 1 point de votre Combativité.

Heureusement personne d'autre n'est présent et quand vous avez terminé vous appelez un garde pour lui expliquer ce qui vous est arrivé. Il vous remercie et vous informe qu'une enquête sera ouverte pour vérifier la présence d'éventuels complices.

Fier d'avoir encore une fois démontré votre honnêteté envers les humains, vous le laissez et poursuivez votre chemin vers le navire *Andromède*. Rendez-vous au **90**.





Une fine fumée grisâtre s'élève du cadavre de l'étrange animal. Au même moment vous percevez des étranges grincements provenant de la besace.

Vous y jetez un coup d'œil et voyez la pierre qui vibre, comme animée de vie propre.

Vous la sortez pour vérifier quel danger il pourrait y avoir et, instantanément, la vapeur générée par le reptile volant est absorbée par la gemme, qui scintille, pour s'éteindre juste après.

A l'intérieur vous voyez une représentation à petite échelle de l'animal tué, qui bouge et se tortille.

Vous avez capturé son essence et vous pourrez le rappeler à la vie quand vous voudrez, pour lui faire suivre vos ordres, y compris la possibilité de l'utiliser au combat avec les valeurs suivantes:

Reptile Volant:    Combativité    9    Énergie    12

Notez dans la feuille d'aventure que vous possédez maintenant une Gemme de l'Âme. Après quoi, rendez-vous au **556**.





## 401

Suite à votre réponse vous voyez pour la première fois Desideria avec un air contrarié. Vous percevez son inquiétude, mais malgré tout elle vous encourage et avec la force de son esprit vous pousse à être persévérant.

Aria prend doucement vos deux mains dans les siennes et vous fixe de son regard hypnotique. Vous ne pouvez faire autrement de garder vos yeux fixés dans les siens, qui commencent petit à petit à se dissoudre, vous laissant pénétrer dans son âme. Vos vêtements sont agités par une légère brise qui vous rentre dans le corps. Ce n'est pas une sensation désagréable, mais vous sentez qu'il est en train d'exploser, alors que les battements de votre cœur s'accroissent. Vous vous sentez comme suspendu, comme si vous étiez fait d'air et vous comprenez que ceci est le pouvoir que la Princesse est en train de vous insuffler.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous êtes un Magicien, un Lutin ou un Démon, ajoutez 1 point de bonus. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 20, allez au **495**. S'il est compris entre 15 et 19, allez au **129**. Si enfin il est égal ou inférieur à 14, allez au **187**.

## 402

Vous lancez un avertissement à vos compagnons: « Amis! La bataille est terminée pour nous, nous n'avons plus aucune possibilité! », et vous indiquez la voie de fuite vers le côté ouest.

Ils font un signe pour vous faire comprendre qu'ils

sont d'accord, mais vous allez devoir traverser tout le champ de bataille, tout en évitant les flèches ennemies. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au **164**, sinon au **135**

### 403

En plus du garde vous allez aussi devoir affronter l'assassin, qui prend la première arme à proximité et s'avance vers vous.

Combattez-les l'un après l'autre:

Garde:	Combativité	8	Énergie	10
Assassin:	Combativité	10	Énergie	7

Ce sont des adversaires habitués aux combats physiques et donc si vous utilisez la Force déduisez 1 point de votre Combativité.

Quand vous les aurez battus, vous pouvez récupérer un Poignard et une Épée de leurs cadavres et aller au **300**.

### 404

Sous vos yeux vient de se dérouler un échange. L'homme-oiseau a acheté à cher prix ce plan, qui doit contenir des informations de particulière importance. Le reptile qui semblait nerveux et préoccupé se regardait autour circonspect, craignant d'être découvert en train de vendre ces dessins. Il est possible qu'entre les deux races une guerre soit en cours et que les points marqués représentent la disposition de troupes ennemies encore inconnues aux hommes-oiseaux.

Se rendant compte de la présence de quelqu'un qui les observait pendant la transaction, ils ont essayé de vous éliminer, sans succès.

Vous repliez avec précaution le plan et, si vous le voulez, le mettez dans votre poche. Vous prenez les pépites d'or qui, une fois revenu à Janger, pourront être échangées contre l'équivalent de 100 pièces d'or.

Notez le plan dans la section équipement et les 100 pièces d'or dans la bourse.

Vous rentrez donc au campement pour partager avec vos compagnons les résultats de votre aventure nocturne. Rendez-vous au **278**.

## 405

« Non, c'est tout faux! On ne peut éliminer nos propres alliés. Nous sommes déjà en train de perdre cette bataille et chaque homme en moins est un avantage donné aux adversaires. Descendons plutôt dans la vallée et éliminons le plus d'ennemis possible! »

Vos compagnons vous regardent perplexes: « Tu es un idiot! On va tous mourir... » vous dit celui que vous avez découvert être un traître et qui a déjà essayé de vous mettre des bâtons dans les roues plusieurs fois.

« Mais comment te perme... » vous n'arrivez pas à terminer votre phrase car il se lance contre vous.

Il dégaine un poignard et il s'en faut de peu qu'il vous le plante dans le cœur. Heureusement, grâce à une rapide réaction vous le frappez au poignet faisant voler l'arme en l'air.

La lame effectue une longue parabole et puis se plante dans l'œil d'un saurien bipède qui crie de douleur et, de rage, agite sa queue en déclenchant un grabuge.

Les reptiles géants, déjà nerveux à cause de l'impossibilité de pouvoir combattre, rugissent et commencent à bouger, se cognant l'un contre l'autre. Vous êtes encore à terre quand la lourde patte de l'un d'eux vous écrase le crâne. Vous perdez la vie en un instant et ne saurez jamais comment la bataille aurait pu se terminer si vous n'aviez pas refusé de demander à Lisander de contre-attaquer avec les archers. Votre aventure se termine ici.

## 406

Vous dégainez votre arme et la montrez à Flaminia pour qu'elle l'examine. Un éclair subit brille dans les yeux de la femme et vous percevez la désapprobation de Desideria.

« Étranger, comment osez-vous amener un instrument de mort dans cette cité! Les habitants de Perfectia n'acceptent pas que l'on puisse prendre librement la vie à d'autres êtres vivants. Et vous, vile assassin, vous voulez tous nous souiller, demandant notre aide pour violenter notre aimée Déesse Nature et ses enfants? Votre présence ici m'apporte émoi et offense; sortez! Et ne revenez jamais plus! »

Vous voudriez protester, mais Flaminia vous pousse avec violence hors de sa forge.

Desideria vous réprimande mentalement pour cette malheureuse action, et, quand enfin vous êtes seuls, vous explique calmement que Flaminia, bien qu'étrangère, a depuis adopté complètement la mentalité de ses concitoyens. Mais à l'inverse d'eux, elle n'a pas les manières courtoises et conciliantes typiques des habitants de Perfectia, ayant gardé une

nervosité d'âme qu'elle peine à contrôler et qui aujourd'hui l'a amenée à réagir de manière si agitée. Vous maudissez votre choix malvenu et vous poursuivez la visite de la cité, accompagné de votre guide. Rendez-vous au **29**.

**407**

Le boiteux vous regarde intrigué par vos efforts et éclate de rire. Il remercie le prêcheur qui l'a guéri et s'en va en courant et sautant de joie, pendant que la foule vous siffle de mépris. Écrivez -2 points à côté de la note 2 (en plus des autres points que vous auriez déjà notés) et allez au **270**.



**408**

À l'instant même où le reptile se rapproche de vous, vous essayez d'entrer dans son esprit et de le contrôler. La créature tente de vous résister, mais son intellect est trop faible et avec satisfaction vous le voyez s'agenouiller devant vous et baisser la tête. Votre compagnon le plus proche n'hésite pas à lui couper la tête d'un seul coup, la faisant rouler par terre. Rendez-vous au **323**.

## 409

Vous vous souvenez que ce jour-là vous étiez en train de vous entraîner avec votre arme, et subitement, un poignard lancé par le Lutin est passé près de votre bras droit vous causant une petite éraflure. La créature est venue tout de suite vous présenter ses excuses, que vous avez accepté hâtivement pour retourner à vos exercices.

C'est seulement maintenant, en fin de vie, que vous réalisez que le poignard pouvait être empoisonné. Peut-être le Lutin avait l'intention d'éliminer un dangereux témoin de sa trahison. Allez au 15.

## 410

Le bruit de la bataille a attiré l'attention des gardes de la ville qui n'ont aucune difficulté à mettre fin au combat. Elles sont trop nombreuses pour les affronter, vous vous rendez donc tous et vous êtes escortés en prison. Vous les regardez les yeux, plein de haine, alors qu'ils exhibent toute leur satisfaction pour avoir interrompu votre aventure.

Pendant le court trajet qui vous sépare de la prison, vous réfléchissez au meilleur moyen de sortir de cette entourloupe, tout en sachant que vous devrez faire vite pour ne pas rater le navire.

Une fois à destination, on vous enferme dans une cellule, petite et fétide, sans même pas de fenêtre pour laisser filtrer la lumière du soleil. Une grille, d'aspect solide, vous sépare du couloir et des autres cellules, une faible lueur provenant de quelques torches illumine le seul garde de ce secteur, une corpulente



recrue qui ne semble pas avoir plus de vingt ans. Vous viennent alors à l'esprit deux plans pour vous échapper.

Vous pourriez utiliser le sort de Mutation et devenir aussi petit qu'une souris pour passer entre les barreaux et vous faufiler sans être vu. Si vous procédez ainsi déduisez 2 points d'Énergie et allez au **38**.

A l'inverse vous pourriez utiliser le même sort pour devenir gigantesque et très fort, attirer la recrue près des barreaux et puis l'étourdir pour lui voler la clef de la cellule. Dans ce cas déduisez 2 points d'Énergie et allez au **41**.



## 411

Vous marchez avec vos compagnons à la recherche de quelque chose qui puisse briser la monotonie du sable rouge et craignez que le choix de poursuivre sur ce parcours eut été une décision imprudente. Mais aujourd'hui la chance semble être avec vous, car vous voyez au loin des arbres qui émergent du plat paysage. « Une oasis... dites-vous à vos compagnons, arrêtons-nous pour nous reposer à l'ombre. »

Si vous êtes un Démon allez au **381**, sinon au **450**.

## 412

La populace ne semble pas réagir avec un enthousiasme particulier. Allez au 270.

## 413

Vous étiez occupés sur le versant est et vous avez complètement délaissé la défense du côté méridional de la montagne, vous n'avez donc pas fait attention au bataillon de Burmini qui en silence a remonté le sentier depuis la vallée en se cachant dans l'ombre des arbres. C'est un groupe nombreux qui envahit la plaine du village en semant la terreur parmi ses habitants. Vous vous trouvez entre deux feux et devez aussi repousser cette attaque. Les Arpachi tentent de reformer leurs rangs, mais ces adversaires ont des arcs, qu'ils utilisent avec habileté, empêchant les guerriers ailés de s'approcher d'eux. Un nuage de flèches obscurcit le ciel et vous devez tenter de les arrêter le plus vite possible.

Si vous avez le Pouvoir de l'Air, vous pourriez provoquer un ouragan, leur empêchant de viser et donnant ainsi le temps à vos alliés de les engager dans un corps à corps. Dans ce cas allez au 236.

Si vous avez une Gemme de l'Âme ayant capturé l'essence d'un reptile volant, vous pouvez libérer la créature pour les prendre par surprise par l'arrière. Dans ce cas, allez au 183.

Si vous avez de la Poudre Noire vous pourriez vous approcher d'eux et la faire exploser créant ainsi une confusion telle qui leur empêchera d'attaquer pendant quelques instants. Si vous voulez procéder ainsi, allez

au 59.

Si par contre vous avez de l'Huile de Pierre vous pourriez préparer une bouteille incendiaire. Pour essayer cette option, allez au 342.

Si vous ne pouvez effectuer aucune de ces opérations, rendez-vous au 432.

## 414

A Perfectia vous avez obtenu le Pouvoir de l'Air et vous pouvez donc dominer les vents. Vous invoquez cette capacité et un ouragan impétueux se forme juste entre la barrière de feu et les reptiles volants qui sont tout de suite aspirés par le tourbillon. Incapables de résister, ils s'écrasent l'un contre l'autre et quand finalement le tourbillon se disparaît, il ne reste d'eux qu'une masse verdâtre ensanglantée qui précipite sur le flanc de la montagne.

Notez sur la feuille d'aventure que vous avez éliminé tous les adversaires restant et rendez-vous au 125.

## 415

« Ma Reine, quelle est la nature exacte de vos pouvoirs? »

- Voyageur, je possède le don de créer la concorde et l'amour parmi mon peuple. Toute la cité est irradiée par mon émanation et le développement de notre société dépend aussi de moi. Nous n'avons pas d'ennemis, car tous respectent notre civilisation. Toutefois mes pouvoirs sont limités et la mal... » La femme s'interrompt et commence à pleurer se troublant encore plus. Vous n'osez pas la déranger

outré, vous sortez de la chambre et vous vous faites accompagner par Desideria; laquelle, intriguée par votre rapide retour, vous demande des informations. Vous préférez rester discret sur la conversation privée avec la Reine, vous changez donc de discours pendant que vous retournez à l'école de philosophie. Rendez-vous au **163**.

## 416

Vous vous étendez à l'ombre du palmier, pendant que vos compagnons préfèrent plonger dans le petit lac, et vous décidez de cueillir l'un de ces très gracieux fruits. D'apparence ils semblent comestibles et très savoureux. À vous de voir si les manger ou pas. Allez-vous les goûter, dans ce cas allez au **510**, ou les jeter, dans ce cas allez au **57**?

## 417

« Insolent étranger, comment osez-vous avancer une demande si audacieuse à celui qui deviendra le nouveau Roi de Perfectia! »

Le Prince est manifestement en colère envers vous et, sans aucun préavis, se jette sur vous pour vous affronter avec le poignard doré. Surpris, vous ne pouvez fuir et devez l'affronter.

Prince Feu:    Combativité 13    Énergie 18

Si vous gagnez ce combat difficile, allez au **311**.

## 418

Sans regarder derrière vous, vous vous dirigez aux pieds de la tour dans l'espoir qu'elle puisse vous fournir protection des assauts des géants colorés.

Vous marchez toujours ras aux murs, afin d'éviter de rester trop à découvert, et en quelques minutes vous atteignez votre but dont vous entrevoyez à peine le sommet.

Il n'y a qu'une seule entrée, constituée d'un grand portail en arc, dirigée vers le nord et, dès que vous le dépassez, le providentiel frais de l'ombre vous encourage.

Un escalier unique monte en spirale vers le haut, probablement jusqu'au sommet.

Si vous voulez le parcourir, allez au 111, si vous préférez affronter les géants à découvert, allez au 221, ou au 145 pour vous cacher dans la tour.

## 419

Vous partagez le même avis du chef des guerriers: il faut coûte que coûte protéger le village de l'assaut ennemi, vous allez donc concentrer ici toutes les forces disponibles.

Finalement le chef du village aussi accepte son idée et organise les défenses avec tous les adultes aptes à combattre.

Vous et votre groupe serez en deuxième ligne, prêts à intervenir au moment où la pression des Burmini sera trop forte pour résister. À cet instant, toutes les forces disponibles devront se rassembler pour repousser les ennemis vers la vallée.

Vous vous éloignez du conseil, fatigué par cette longue journée, et cherchez un endroit pour vous reposer jusqu'au lendemain. Les yeux des petits et des femmes vous regardent avec respect, pendant que vous traversez le village. Vous savez que toute leur confiance repose en vous.

La nuit s'écoule tranquillement (récupérez 3 points d'Énergie) et à l'aube vous êtes réveillé par les clameurs des aigles.

C'est le signal que les Burmini ont commencé leur avancée!

Les habitants du village se laissent prendre par la panique, le chef du village à beaucoup à faire pour essayer de les calmer et les discipliner, alors que les guerriers commencent à se déployer.

Aigles et faucons survolent le flanc de la montagne et lancent régulièrement des signaux que seul les Arpachi peuvent comprendre.

Les renforts de la capitale sont arrivés depuis peu, mais les troupes sont bien peu nombreuses pour se défendre d'une attaque massive de reptiles assoiffés de sang et vous êtes conscient que la bataille sera dure.

Pendant ce temps, rochers et troncs d'arbres sont jetés du bord de la montagne pour arrêter l'avancée Burmine et éliminer le plus possible d'ennemis.

Vous serrez votre arme dans la main, prêt à intervenir, quand des cris provenant du sud attirent l'attention de tous. De nulle part apparaît un groupe de reptiles volants qui attaque les aigles et les faucons!

Ce sont d'énormes animaux dotés d'ailes membraneuses et qui n'ont aucune difficulté à décimer vos alliés. Ces derniers tentent une courageuse résistance, mais nombreux périssent avant une

quelconque réaction des Arpachi. Vous n'avez plus aucune source d'information et le ciel est devenu domaine des Burmini...

Le chef du village ordonne à ses propres guerriers d'attaquer ces reptiles volants et un petit groupe prend son envol pour engager une dure bataille dans le ciel.

Surpris par cette incursion ennemie, le chef du village envoie en éclaireurs d'autres guerriers afin de rétablir la ligne d'information et connaître les mouvements en temps réel de l'armée ennemie.

À défendre le village ne restent que peu d'Arpachi, en plus de votre groupe, alors que l'avancée des reptiles sur la montagne se fait plus rapide. On dirait que rien ne peut les arrêter et pour chaque ennemi abattu un autre prend sa place.

Vous devez intervenir, immédiatement!

Si vous avez de l'Huile de Pierre, vous pourriez créer une bouteille incendiaire avec une mèche. En lui mettant le feu et en la jetant dans la pente de la montagne, le feu devrait se propager parmi les arbres et bloquer l'avancée ennemie. Si vous voulez procéder ainsi, rendez-vous au **468**.

Si par contre vous possédez de la Poudre Noire, vous pourriez faire exploser un pan de la montagne. L'éboulement écraserait bon nombre d'ennemis qui trouveraient ainsi une mort certaine. Dans ce cas, allez au **392**.

Si vous avez obtenu le pouvoir de Dominer la Terre, allez au **465**.

Si vous ne pouvez choisir aucune de ces options, rendez-vous au **577**.

« Ah, bien un collègue... »

Atomio vous scrute avec attention, alors que Desideria secoue la tête gênée.

« Dites-moi la technique que vous utilisez dans votre pays pour extraire les principes actifs des feuilles... »

Pris au dépourvu par sa question, vous bredouillez quelque chose que vous avez entendu au près d'un alchimiste à qui vous avez acheté des potions.

Il est évident que vous ne parvenez pas à convaincre le maître qui, pourtant, ne montre aucun signe de rancœur envers vous, éduqué comme il est à toujours montrer du respect envers les étrangers.

« Voyageur, les techniques que vous utilisez ne me sont pas claires du tout. Maintenant j'aurais une expérimentation à terminer d'urgence. Puis-je vous demander de revenir une autre fois, ainsi nous aurons tout notre temps à disposition? »

Vous comprenez que vous ne lui avez pas fait bonne impression et, d'accord avec Desideria, le laissez à ses tâches. Vous perdez 1 point d'Autorité et allez au 29.

Selon le maître Atomio, la Poudre Noire est un puissant explosif et elle devrait être suffisante pour faire sauter en l'air la barrière de troncs et branches enflammés, créant ainsi une ouverture suffisante pour laisser passer l'armée de Lisander.

Vous vous approchez sans que personne ne vous remarque et lancez le petit sac avec la poudre quand vous n'êtes qu'à quelques pas du feu. La déflagration



est immédiate et l'onde de choc vous projette à terre (vous perdez 2 points d'Énergie). Vous vous relevez endolori, l'odeur âcre de fumée dans les narines, mais vous exultez quand vous vous rendez compte que votre plan a eu du succès, oubliant ainsi vos blessures.

L'explosion a été si forte qu'elle a causé une énorme brèche dans la barricade, dispersant un peu partout les charbons ardents.

L'avant-garde de Lisander, constituée de reptiles géants, se fraye un passage parmi ce qui reste de la barricade, renversant tout ce qui entrave son chemin. Rendez-vous au **73**.

## 422

Vous regardez furtivement vos compagnons un par un pour tenter d'identifier qui est le traître, quand il vous semble apercevoir une lueur maligne dans le regard fuyant du Voleur. Lui aussi vous regarde maintenant avec insistance; il s'approche et lève la main comme pour vous donner un coup de poing.

Mais vous êtes plus agile et avec un mouvement rapide vous le frappez à la jambe. La situation est maintenant devenue critique. L'homme vous saute à la gorge, armé d'un poignard qu'il a sorti de sa botte.

Voleur: Combativité 10      Énergie 16

C'est un adversaire agile et rapide, donc, à moins que vous n'utilisiez votre Agilité, vous perdez 1 point de Combativité jusqu'au terme du combat.

Quand son Énergie ou la vôtre aura atteint une valeur de 10 ou moins allez au **188**.



Vous vous concentrez sur ses phrases, qui sont bien articulées, bien qu'initialement incompréhensibles pour vous. À l'entendre parler, vous avez l'intuition qu'il est en train d'utiliser une version très archaïque de la langue usuelle. Sans aucun doute l'étymologie est la même de celle utilisée au-delà du Grand Fleuve.

Vous essayez d'échanger quelques mots et vous observez une réaction positive du vieil homme.

Vous comprenez que les hommes-oiseaux, qui se définissent comme Arpachi, vous souhaitent la bienvenue dans leur royaume. Ils habitent les sommets des montagnes, là où ils ne peuvent être facilement atteint par les hommes-lézards, les Burmini, leurs mortels ennemis.

Vous êtes arrivés dans un petit village, un avant-poste qui domine la vallée, à la frontière avec le royaume des reptiles. Leur capitale est située plus à l'est, dans le cœur de la chaîne montagneuse.

Vous leur répondez que vous êtes venus en paix et que dans la vallée vous avez affronté un groupe de Burmini qui, aidé par des batraciens géants, avaient agressé une femme Arpaco.

La femme a été ensuite emporté par des hommes-oiseaux après un combat où l'un d'eux a perdu la vie.

Le vieux, le chef du village, acquiesce et avec un signe de la tête envoie un jeune chercher vos assaillants.

Quand vous les voyez sortir de la cabane, les plumes encore rouges de sang, vous avez des frissons, car vous vous savez pris dans un piège mortel. Les Arpachi s'approchent de vous menaçants, mais le chef du village se met devant eux avec un regard sévère et leur

murmure quelques mots. Vous les voyez protester de rage, mais ils n'osent pas se rebeller à l'autorité du vieux et s'en retournent à la cabane, vous laissant avec le reste des habitants du village. Tant que vous serez sous la protection du chef du village, ils n'oseront vous faire aucun mal.

La femme-oiseau que vous avez secourue est une simple fermière de la vallée, qui, effrayée par votre présence inattendue, a réagi de manière inconsidérée en appelant au secours.

Le vieux vous prend par le bras, en faisant attention de ne pas vous blesser avec ses serres, qui sont de toute façon déjà émoussées, pendant que vos compagnons sont conduits vers une cabane plus grande pour se ravitailler. Rendez-vous au **518**.

## 424

Avec un coup bien ajusté vous vous libérez du petit être en lui brisant les os. Ses yeux chargés de haine fixés sur vous sont bien plus éloquents que n'importe quel mot, et un râle suffoqué est le dernier bruit qu'il fait avant de mourir.

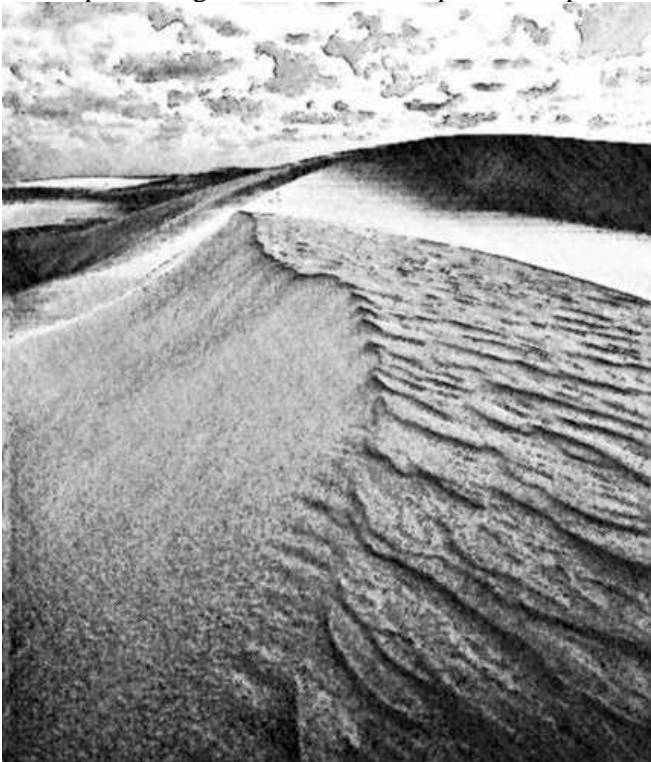
Vous entrez dans la pyramide et vous vous retrouvez dans une petite salle pleine de cadrans lumineux avec des dessins et des écritures. Il y a aussi plusieurs poignées, mais qui n'ouvrent aucune porte, ni semblent conduire nulle part. Vous jetez un rapide coup d'œil aux instruments et, en tirant au hasard certains leviers et en poussant des boutons, activez une magie: un des cadrans, qui représente une tour très haute, commence à changer de dessin instant après instant! C'est comme regarder par une fenêtre, mais ce que vous voyez vous

jette un froid.

Il y a vous six aventuriers, évanouis au centre de l'arène, et les six géants qui vous ont assaillis. Il est midi et du sommet de la tour un rayon de soleil filtre d'un prisme transparent en se décomposant en sept rayons de différentes couleurs: violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange et rouge. Les rayons passent au travers de sept gemmes, comme celles que les géants portent sur leurs couvre-chefs, placées juste derrière le prisme, et puis se dirigent vers vous vous frappant à la poitrine. Le Guerrier est touché par le rayon orange, le Démon par l'indigo, le Voleur par le vert, le Moine par le rouge, le Lutin par le jaune et le Magicien par le bleu. Le rayon violet frappe un bâton avec une gemme de la même couleur sur son bout et qui se trouve dans un des côtés de l'arène.

Le cadran s'arrête et l'image initiale réapparaît. Vous allez donc vérifier la petite salle, mais la seule chose digne d'intérêt est la Gemme Bleue du couvre-chef du monstre, qui, comme vous avez vu, sert à ouvrir la porte de la pyramide. Si vous le voulez, vous pouvez la prendre. Après quoi, vous retournez aux pieds des gradins et vos compagnons vous aident à remonter vers le sommet où, à la faible lueur de la lune, vous vous retrouvez admirant certains édifices construits dans la même pierre jaune de l'arène. Vous avez l'impression d'être au milieu d'une cité et vous espérez qu'elle ne soit pas peuplée par d'autres géants monstrueux comme ceux que vous avez combattus. L'édifice le plus haut est une tour dont vous n'arrivez pas à voir le sommet. Vous êtes encore dans des corps qui ne vous appartiennent pas et devez trouver un moyen de vous réapproprier chacun le vôtre. Allez au **105**.

La matinée est chaude et étouffante, et plus vous avancez plus la végétation se fait rare, avec les arbres qui laissent la place à des buissons épineux. Lors de votre passage, d'étranges animaux se cachent parmi les roches incandescentes, mais le paysage se transforme progressivement et le terrain sur lequel vous marchez devient de plus en plus sablonneux. C'est incroyable que la température clémente de la forêt et des terres autour puisse augmenter autant en si peu de temps.



Dans ce désert le sable ondulé bouge tout le temps à cause du vent et le climat est si torride que vos compagnons décident de se libérer d'une bonne partie de leurs vêtements. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16 allez au **19**, sinon au **341**.

## 426

Vous lancez le sort (n'oubliez pas de diminuer votre Énergie de 4 points) et des éclairs partent de vos mains en direction des reptiles volants les plus proches de la barricade. Deux animaux meurent sur le coup et s'écrasent au sol en emportant avec eux des adversaires engagés dans la bataille.

Notez sur la feuille d'aventure que vous avez éliminé deux reptiles et retournez au paragraphe **469**.

## 427

Vos compagnons lisent dans vos yeux un regard assassin: vous en avez marre de ces stupides monstres prêts à vous tuer à chaque occasion.

Vous dégainez votre arme et vous vous élancez à découvert, malheureusement sans être suivi par les autres qui probablement considèrent votre initiative de la folie pure.

De nombreux adversaires vous sautent dessus et vous en envoyez plusieurs dans l'autre monde. Mais ils sont bien trop nombreux pour une personne seule et ce malgré votre force et votre vaillance. Vous succombez sous une avalanche de coups infligés par ces créatures mystérieuses. Votre aventure se termine ici.

## 428

La journée de navigation est rude et vous êtes tous mis à contribution pour parvenir à gouverner le navire endommagé. Au coucher du soleil vous arrivez enfin à Lapos, où vous faites escale toute la nuit pour récupérer vos forces (récupérez 2 points d'Énergie).

Le lendemain matin, pendant que le capitaine donne des ordres à des ouvriers pour faire réparer le navire et aux marins de s'occuper du ravitaillement et d'engager d'autres hommes, vous décidez de faire un tour au marché, pour dépenser tout, ou une partie, des 30 pièces d'or gagnées jusqu'à présent. Allez au 499.

## 429

Le chaos règne dans le village, le feu dévastant les fragiles habitations faites de bois et de branches.

Femmes et enfants Arpachi s'enfuient des flammes avec des stridents cris de terreur, pendant que les guerriers essaient d'en sauver le plus possible.

C'est le bon moment pour porter le coup fatal à l'ennemi, même sans l'aide de cet idiot de Lisander...

Vous donnez l'ordre aux archers de ne cibler que les adultes, ces derniers obéissent aussitôt, fauchant les guerriers volants qui courageusement restent en défense du village. Les Arpachi qui ont survécu à l'incendie s'envolent, se réfugiant au sommet de la montagne, parmi les neiges éternelles qui dominent leur royaume. Qui sait si là-haut ils trouveront le salut ou s'ils mourront de froid et de faim...

Les flèches Burmine sont d'impitoyables messagères de mort et quand le soleil commence à se coucher il ne



reste désormais plus aucun ennemi en vie sur lequel tirer. Le village a été complètement évacué et ne restent autour de vous que des cadavres et des Arpachi agonisant. La barrière de feu qui bloquait l'avancée de Lisander est en train de s'éteindre et vous pouvez déjà entendre le grondement du gros de l'armée qui n'est pas encore au courant de l'issue de la bataille.

Vous donnez une claque dans le dos du commandant des archers et l'invitez à faire reposer ses hommes: « Mais restez bien alertes, car les Arpachi sont pleins de surprises! »

Le reptile vous sourit et impartit de nouveaux ordres, pendant que vous et votre groupe vous asseyez face à la barricade fumante attendant satisfait l'arrivée du Roi.

Quand, non sans quelques difficultés, l'armée réussit enfin à se créer une brèche suffisamment large pour permettre le passage, vous restez surpris en voyant le nombre de forces engagées. La montagne se remplit de sauriens et de Burmini, désireux d'en découdre, mais leurs yeux injectés de sang ne trouvent que votre bataillon, en train de tranquillement nettoyer ses armes du sang ennemi.

Lisander se fraie maladroitement un passage en émettant un rot de satisfaction.

« Ô grand seigneur, le recevez-vous triomphant, on vous a attendu longuement, mais vu votre retard, nous avons décidé de faire tout seuls. Ils ont tous fuit. Le village est à vous! »

Le roi n'en croit pas ses oreilles et vous serre la main avec son énorme main écaillée, puis vous demande les détails de la bataille, que vous vous empressez de décrire, sans lésiner vos mots sur les actes d'héroïsme

dont vous avez été capables.

Vous réunissez les archers et les Burmini commencent à piller les restes fumants des cabanes, sans rien trouver d'intéressant. Rendez-vous au **526**.

### 430

L'homme apprécie beaucoup la pièce que vous lui offrez et il vous raconte son histoire. Comme vous l'aviez deviné il fut un valeureux combattant, abandonné par son souverain quand il devint inutile pour la guerre. Sans un bras il ne trouva plus rien à faire et il est obligé de gagner sa vie en mendiant du pain. Après avoir entendu son histoire vous lui souhaitez bonne chance, en espérant que tôt ou tard lui aussi pourra trouver le chemin pour arriver au bonheur. Notez sur la feuille d'aventure que vous avez reçu la bénédiction de Shatcho le mendiant et puis allez au **499** si vous devez encore visiter une zone, ou au **383**, si vous avez terminé vos achats.

### 431

Vous commencez à vous hâter essayant de ne pas trop attirer l'attention pour ne pas vous faire suivre par la moitié de Janger. Seul le garde qui vous avait remarqué vous file le train se frayant un chemin dans la foule du port. Vous tournez dans une ruelle, mais vous vous rendez compte que c'est un cul-de-sac, alors que l'autre extrémité est bloquée par votre poursuivant.

Vous pouvez vous rendre et vous laisser trainer en prison, allez au **318**, ou le combattre, au **200**.

## 432

Les guerriers ailés n'ont aucune possibilité de repousser l'avancée ennemie, écrasés comme ils le sont dans un étau mortel allant du front est au front sud.

Vous voyez déjà les premiers d'entre eux qui désertent, fuyant vers le sommet de la montagne et mettant en ultérieure difficulté les déjà faibles résistances.

Les Burmini ne semblent pas trop prêter d'attention à votre groupe et, avec un peu de chance, vous pourriez tenter de leur filer sous le nez en descendant la montagne sur le côté ouest, qui pour l'instant n'est présidé par personne.

Si par contre vous voulez continuer à combattre, vous devez concevoir un stratagème pour prendre par surprise les archers.

Si vous voulez tenter de renverser le sort de la bataille, allez au 165, si vous optez pour la fuite, allez au 402.

## 433

La trappe s'ouvre avec un bruit de pierre qui glisse et laisse entrevoir ce qu'il y a à l'intérieur, allez au 442.

## 434

Le cadavre du reptile tombe à terre lourdement, écrasant aussi quelques adversaires qui se trouvaient à proximité. Les Burmini restent bouche bée en voyant que leur champion le plus fort a été abattu, alors que les Arpachi reprennent confiance et attaquent avec plus de hargne les envahisseurs.

La bataille sévit tout autour de vous et, pendant que vous réfléchissez à votre prochaine action, vous vous rendez compte que sur le versant sud une nouvelle menace fait son apparition. Rendez-vous au **413**.

## 435

« Maître, lui demandez-vous, vous possédez des vertus hors du commun, même pour les habitants de Perfectia. Où avez-vous appris toute cette connaissance?

- Étranger, j'ai eu l'honneur d'entrer dans les grâces de la Princesse Terra, la fille de notre Roi Temps et de la Reine Amour. En tant que son époux, j'ai reçu en don la capacité de comprendre à fond la nature de la matière. Je peux donc façonner et donner beauté à ce qui n'attend que d'être manié.

- Maître, c'est extraordinaire!

- Certes voyageur. Je vois avec joie que vous êtes fasciné par mon histoire. La Princesse Terra aussi sera heureuse de votre admiration pour les beautés de la cité et ne dédaignera pas de vous décrire encore plus en détails nos pouvoirs.

- Merci, maître, de cette agréable conversation. Je vous laisse maintenant à vos devoirs.

- Bonne chance étranger, et que votre esprit soit toujours libre! »

Desideria vous prend la main et vous accompagne hors du studio de Geo.

Dans le futur, quand vous voudrez rencontrer la Princesse Terra, ajoutez 90 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez pour lire la suite. Si le texte aura un sens, cela voudra dire que c'était le bon moment

pour le faire, sinon, continuez l'histoire normalement.  
Rendez-vous au 29.

## 436

La végétation est très dense et elle vous empêche d'avoir une meilleure visuelle, mais vous êtes certain qu'à votre droite le profil des montagnes est en train de se rapprocher, alors que du côté opposé vous entendez en continu l'eau d'une rivière. En avançant, vous remarquez de nombreux petits animaux, des mammifères il semblerait, que vous capturez pour remplir vos réserves de nourriture, désormais dangereusement réduites.

Quand vous en aurez l'occasion, vous vous arrêterez pour les cuisiner...

Le soleil n'a pas encore atteint le zénith, qu'enfin la vallée s'ouvre sur une vaste plaine, qui vraisemblablement a été modifiée par des mains humaines.

C'est incroyable! Il y a des champs de céréales entourés par de petits cours d'eau et quelques cabanons qui parsèment le paysage. Vous admirez avec excitation le spectacle à la recherche de présence humaine, quand un cri aigu résonne dans vos oreilles.

À quelques centaines de mètres de vous, une silhouette humaine ailée sort en toute vitesse d'un cabanon et, une fois à l'extérieur, tente en vain de s'envoler. En effet, après un bref saut, la créature s'écroule à terre, pendant que sortent à leur tour deux autres silhouettes qui la poursuivent. Ce sont des hommes-lézards, identiques à celui que vous avez déjà affronté peu après avoir débarqué à Cadash.

Vous discutez rapidement avec vos compagnons qui semblent hésiter en attente que quelqu'un prenne une décision.

« Nous devons intervenir, suivez-moi! » Vous vous adressez à eux de façon autoritaire et courez à en perdre haleine pour couvrir la distance qui vous sépare des assaillants et de leur victime qui, entretemps, essaye désespérément de se défendre.

Quand vous n'êtes plus qu'à quelques mètres, vous lancez un avertissement pour attirer leur attention:

« Eh! Arrêtez tout de suite! » et vous vous approchez entouré de vos compagnons.

Vous comprenez que la créature ailée est une femmeseau, blessée en plusieurs parties du corps.

Les deux reptiles vous adressent un regard pénétrant, avec leurs yeux jaunes, et l'un d'eux émet un sifflement aigu, semblable à un appel.

Quelques secondes après vous êtes déjà sur eux, prêts à les capturer, mais un croassement persistant commence à résonner dans la zone.

Vous regardez autour de vous avec circonspection, prêts à toute éventualité, et vous ne vous laissez pas surprendre par les batraciens géants qui émergent des cours d'eau où ils s'étaient mimétisés.

Les hommes-lézards ignorent la femmeseau, qui de toute façon ne peut s'enfuir, et vous affrontent, aidés par les monstres qu'ils ont appelés ne sifflant quelque chose dans une langue à vous inconnue.

Si vous essayez de conclure une trêve, en expliquant que vous n'avez aucune intention hostile, allez au **20**.

Si par contre vous préférez attaquer les deux hommes-lézards allez au **131**, ou au **229** pour stopper l'avancée des batraciens.

### 437

Une fois arrivé sur la terre ferme, vous soupirez de soulagement pour vous en être sorti cette fois-ci encore. Vos compagnons vous rejoignent et après un instant de repos vous décidez par précaution d'abandonner l'idée de la navigation du fleuve et de parcourir à pied la dernière traite qui vous sépare de *l'Andromède*. Rendez-vous au 13.

### 438

La bouteille suit une parabole très haute et tombe à quelques mètres de la première cabane, se brisant en mille morceaux et aspergeant le sol de flammes liquides.

Malheureusement vous n'avez pas bien ciblé le toit et le feu se consume sans causer aucun dommage. Effacez l'Huile de Pierre de vos objets et retournez au paragraphe 373 pour effectuer un autre choix.

### 439

Vous êtes à l'intérieur du magasin. Lancez deux dés, si le résultat est un nombre pair allez au 137, si vous obtenez un nombre impair allez au 179.

### 440

Vous n'êtes pas assez habiles pour trouver le bon chemin parmi les arbres et en peu de temps vous êtes complètement perdus. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Esprit, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18 allez au 53, sinon au 378.





Vous êtes le capitaine de *l'Andromède* et descendant d'un des Anciens Magiciens qui ont fait éclater la Guerre des Races.

Après de nombreuses années pendant lesquelles vous avez étudié l'art alchimique, vous êtes parvenu à pénétrer les secrets de la Magie Blanche et appris de nombreux sorts. Lors de cette aventure vous pourrez utiliser les sorts décrits ci-dessous:

### VIGUEUR

Ce sort peut être utilisé en plusieurs occasions, combats inclus, et permet d'obtenir un bonus de 3 points de Force pour la durée d'un paragraphe.

Notez qu'il vous en coûtera 2 points d'Énergie qui correspondent aux ressources physiques et psychiques nécessaires pour le lancer.

### CONVICTION

Ce sort permet de convaincre les autres personnes. Votre valeur d'Autorité bénéficie d'un bonus de 3 points pendant 1 paragraphe et il vous coûtera 2 points d'Énergie.

### PREVOYANCE

Ce sort vous permet de lire tous les paragraphes qui vous seront proposés quand vous devrez effectuer un choix. Si, par exemple, à un croisement vous avez le choix entre aller à gauche ou à droite, vous pourrez lire les deux paragraphes et continuer avec celui qui vous convient le mieux.

Mais soyez judicieux, car ce sort n'est pas gratuit et il vous causera la perte de 3 points d'Énergie.

## CHANCE

Vous pouvez lancer ce sort juste avant le lancer de dés pour effectuer une épreuve (Force, Esprit, Agilité ou Autorité) et obtiendrez ainsi 2 points de bonus.

Mais il vous en coûtera 2 points d'Énergie.

## VOYAGE DANS LE TEMPS

Le pouvoir de dominer le temps a été l'objet de longues recherches par les Anciens Magiciens. Peu ont réussi à l'acquérir avec votre maîtrise.

Quand vous lancez ce sort, vous pouvez revenir à n'importe quel paragraphe que vous auriez déjà lu. Vous gardez les mêmes valeurs des caractéristiques, l'équipement et les armes que vous avez au moment de lancer le sort.

Attention, ce sort cause la perte de 4 points d'Énergie.

## ECLAIR FOUDROYANT

Ce sort offensif génère des décharges électriques à partir de vos paumes qui causeront à l'adversaire la perte de 8 points d'Énergie, ce sort a ne rate jamais.

Attention toutefois, il vous causera la perte de 4 points d'Énergie.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort par paragraphe et comme vous pouvez le constater ils ont une grande utilité, mais sont très coûteux en Énergie, il est donc conseillé d'y avoir recours seulement quand cela sera vraiment nécessaire.

Rappelez-vous en effet que le texte vous demandera rarement de vous servir de la magie et ce sera toujours à vous de décider quand l'utiliser même si cela n'est pas expressément demandé.

Vous êtes le capitaine de ce navire et avez mis en place cette expédition vous basant sur des calculs astronomiques. Vous avez ainsi établi l'hypothèse de l'existence d'un nouveau continent inexploré, caché au-delà du Grand Fleuve. Vous aurez besoin d'hommes capables, audacieux, courageux et disposés à affronter n'importe quel danger pour augmenter leur propre gloire et richesse.

Vous allez rencontrer vos compagnons de voyage et allez devoir être capables de vous débrouiller tout seuls pendant les prochains mois, aidés uniquement par un groupe de marins engagés pour le voyage.

Vous les attendez avec impatience quand vous voyez arriver, tout haletant, Bakra, l'assistant du premier ministre du Roi.

« Capitaine, vous dit-il, je suis heureux que vous ne soyez pas encore parti! Une chose terrible vient de se passer, vous êtes convoqué immédiatement au Palais Royal! »

Malédiction, il ne manquait plus que ça! Vous avez mis des mois pour convaincre le Roi de financer cette expédition et vaincre la résistance du premier ministre Zipher, qui pense que votre mission est impossible!

Allez au **16** pour savoir ce que vous réserve le destin.

## 442

En regardant dans la trappe vous voyez un escalier en pierre qui descend dans l'obscurité; vous n'avez d'autre choix sinon celui de le parcourir vers les souterrains et vous vous dépêchez donc de le faire.

Une fois atteint le fond, vous devez procéder à tâtons car il n'y a aucune source de lumière. En tâtant les

parois, vous trouvez après quelques pas une porte dans la paroi à l'est, alors qu'à l'ouest le passage continue. Si vous ouvrez la porte allez au 136, si vous poursuivez le long du couloir allez au 262.

### 443

Vos efforts sont récompensés avec un franc succès! Vous aussi parvenez à léviter et la foule murmure contente. Allez au 176.

### 444

Vous réveillez vos compagnons un par un, leur intimant le silence le plus absolu. Vous devez discuter sans que des oreilles écailleuses puissent vous entendre.

Vos alliés semblent ne s'être rendu compte de rien et vous pouvez leur murmurer votre aventure nocturne.

« On obtiendra le résultat que nous cherchions sans rien devoir risquer, mes amis! » concluez-vous.

Ils vous regardent perplexes, indécis sur quoi faire.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 14, allez au 4, sinon au 169.

### 445

« Étranger, je vous fais don de la connaissance des langues. Prenez ce médaillon! » Il vous tend un pendentif en obsidienne que vous passez au cou.

« Nous de Perfectia ne sommes pas des explorateurs, ni avons besoin de connaître les langues de nos

voisins. Mais vous, qui avez soif de connaissance, vous vous trouverez certainement face à d'autres habitants de cette terre. Vous avez maintenant la faculté de comprendre leur langue et de vous faire comprendre. »

Notez-le ainsi dans votre équipement: Médaillon de la Parole\*.

Vous remerciez Incanto pour ce précieux don et le saluez chaleureusement, puis vous vous mettez à la recherche de Desideria qui vous rejoint rapidement.

Rendez-vous au 46.

## 446

Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre Agilité. Si le total obtenu est égal ou supérieur à 15 allez au 443, sinon au 274.

## 447

« Étranger, excusez l'obscurité de mes pensées, je sais que vous ne pouvez pas comprendre... Mais dites-moi comment ma personne peut vous être utile. »

Elle vous communique ces pensées avec un ton plein de tristesse et désespoir, qui détonne avec l'allégresse de Desideria et des autres habitants de Perfectia rencontrés.

« Ma Reine, je suis arrivé dans cette cité après un long voyage, pendant lequel j'ai affronté tous genres de dangers et d'ennemis prêts à tout pour me mettre des bâtons dans les roues. Avec mes compagnons, j'ai l'intention d'explorer cette terre dans l'espoir de trouver des signes de civilisation avec lesquels

entretenir des rapports d'amitié. Nous avons déjà vu des êtres doués d'intelligence semblable à celle humaine, mais Perfectia dépasse de loin toute attente. Votre société représente une évolution qui pourrait enseigner beaucoup à nous qui habitons au-delà du Grand Fleuve... »

Vous essayez de flatter la Reine de manière à l'adoucir pour votre prochaine requête, pendant qu'elle se lève du divan et vous verse une tasse d'une boisson chaude qu'elle vous invite à accepter. Pendant que vous la sirotez, vous réfléchissez sur ce que vous allez lui demander.

Si c'est de l'aide pour la suite de votre aventure, allez au **288**.

Si c'est des informations sur ses pouvoirs, allez au **415**.

Vous pouvez aussi tenter de la convaincre de s'allier avec le Royaume d'Abalone, au-delà du Grand Fleuve, et établir des relations politiques, allez au **356**.

## 448

Vous n'allez jamais vous arrêter, hein?

Vos compagnons sont encore en train de penser que vous racontez des bobards et, au lieu de suspecter le traître, ils commencent à penser que vous avez tout inventé. Vous perdez 1 point d'Autorité et allez au **395**.

## 449

Vous courez à perdre haleine, essayant de ne pas vous faire repérer par les guerriers ailés qui sont engagés au combat contre les archers et vos compagnons. Ces

derniers, pour distraire leur attention de vous, lancent des sorts, pendant que vous vous occupez de la barricade qui est en train de prendre feu.

Malheureusement votre tentative s'avère maladroite, vous trébuchez sur une pierre et roulez à terre en soulevant un gros nuage de poussière (vous perdez 1 point d'Énergie). Vous vous relevez, maudissant le mauvais sort, et remarquez avec mécontentement que vous avez attiré l'attention de deux hommes-oiseaux, qui vous font face et empêchent d'avancer.

Vous devez les affronter simultanément.

Homme-oiseau 1: Combativité 9 Énergie 10

Homme-oiseau 2: Combativité 9 Énergie 12

Vous pouvez fuir le combat à n'importe quel moment, vous retirant vers le bataillon des archers. Si vous procédez ainsi, allez au **507**. Si vous parvenez à les éliminer, allez au **87**.

## 450

Vous rapprochant de l'oasis, vous êtes indécis où aller. La source d'eau est un appel irrésistible pour votre gorge qui brule depuis trop longtemps à cause du manque d'eau, mais l'ombre rafraichissante des palmiers et leurs fruits juteux sont tout aussi invitant.

Si vous optez pour la source d'eau, allez au **95**, si les fruits vous semblent plus appétissants, allez au **416**.



## 451

Les yeux injectés de sang vous dégainez votre arme et le menacez à votre tour: « Finissons-en ici et maintenant! Je te surveille depuis notre départ de Janger. Tu as toujours essayé de me mettre des bâtons dans les roues, mais cette fois-ci c'en est trop! »

Vous vous ruez contre lui, mais dans la précipitation vous faites un faux pas et vous vous écorchez le genou en tombant. (Vous perdez 1 point d'Énergie) Pendant que vous vous relevez, quatre paires d'yeux vous observent sévèrement.

« Baissez vos armes vous deux! dit l'un de vos compagnons, nous avons encore beaucoup de chemin à faire et d'ennemis à affronter devant nous. Arrêtez avec ces chamailleries! »

Avec un rictus sarcastique, le traître range son arme vous regardant d'haut en bas et se retourne, prêt à reprendre l'escalade.

Frustré par cette humiliation, vous baissez le regard et sans plus rien dire vous suivez le groupe dans cette rude escalade. Vous perdez 1 point d'Autorité.

Rendez-vous au **542**.

## 452

Vous avez peu de temps pour réaliser votre entreprise et vous remontez la paroi abrupte avec difficulté. Déduisez de votre Force le résultat obtenu par un lancer de deux dés (un total négatif équivalant à 0). Le total indique à combien de mètres au-dessus du reptile vous vous trouvez.

Vous devez maintenant lui sauter dessus, en espérant



intercepter sa trajectoire. Lancez deux dés et ajoutez la hauteur à laquelle vous vous trouvez comparé à votre adversaire. Ajoutez ensuite votre valeur d'Agilité. Si le nombre final obtenu est égal ou supérieur à 18, allez au 285, mais s'il est inférieur, allez au 227.



### 453

Vous entrez dans une profonde méditation et vous invoquez la Déesse Nature. Immédiatement vous sentez comme un feu qui brule dans votre tête.

« Infâme mécréant, blasphémateur, victime de tes faiblesses. Comment oses-tu invoquer un autre que moi, Ekerion, l'unique et vrai Dieu! Tu seras puni pour ceci! »

La douleur se fait de plus en plus forte et vous ne pouvez retenir un cri avant de perdre connaissance.

À votre réveil, vous voyez le visage de Desideria en larmes, qui soupire de soulagement et vous embrasse sur la joue droite.

« Étranger, je pensais que tu allais mourir! Mais que s'est-il passé? »

Vous ne lui répondez pas, honteux de votre péché, et après avoir brièvement salué Geo et les prêtres vous quittez le temple en compagnie de Desideria.

D'ici la fin de cette aventure, vous vous rendez compte de ne plus être capable d'invoquer, et ce d'aucune façon, l'aide d'Ekerion. Il vous pardonnera seulement une fois revenu à Janger, si toutefois vous y parvenez. Rendez-vous au 29.

## 454

Les yeux fermés, vous invoquez la Déesse qui en réponse vous entoure d'une chaude lumière que vous seul pouvez voir dans votre esprit.

« Valeureux voyageur, à partir de maintenant tu devras respecter toutes les créatures vivantes et les défendre de ceux qui les menacent. En tant que mon fidèle, je te fais un don! »

De nombreuses lumières explosent dans votre tête, mais sans vous procurer de douleur.

Au contraire, à partir de maintenant, et pour la durée de cette aventure vous aurez des pouvoirs spéciaux qui vous permettront de Dominer les Animaux et les Végétaux. Ainsi, si vous êtes attaqué par des bêtes ou des plantes carnivores, vous pourrez poursuivre l'aventure sans devoir combattre.

Mais, si pour une quelconque raison, vous vous rendez coupable de la mort d'un animal ou d'une plante, vous subirez une perte de 5 points d'Énergie.

Notez cette nouvelle capacité sur votre feuille d'aventure avec un astérisque à côté.

Après quoi, satisfait par votre expérience positive, vous quittez le temple, après avoir cordialement salué Geo.

Rendez-vous au 29.

## 455

Pendant votre aventure à Perfectia vous avez appris à dominer les forces élémentaires de l'eau. Il ne vous est donc pas difficile de condenser au-dessus du champ de bataille l'humidité présente en haute montagne et de créer des nuages noirs et menaçants. Peu après, de grosses gouttes commencent à tomber sur les combattants mais surtout sur la barrière de feu. Quelques minutes suffisent pour éteindre complètement les flammes, après quoi vous dissipez la perturbation et observez les sauriens de Lisander qui, inarrêtables, enfoncent sans problèmes l'obstacle et envahissent le village Arpaco comme des sauterelles affamées. Rendez-vous au 235.

## 456

« Compagnons, jusqu'à présent, nous sommes parvenus à repousser les assauts de chaque habitant de ce continent, mais il n'est pas dit que nous aurons toujours du succès dans un territoire qui nous est inconnu. Retournons en arrière! » Concluez-vous d'un ton autoritaire qui n'admet pas de répliques.

Pendant cette aventure, les épreuves auxquelles vous avez été soumis, ont mis en évidence de façon claire vos qualités de chef incontesté de l'expédition et personne n'ose contester votre décision.

« Nous sommes avec toi, dit l'un d'eux, montre-nous la voie. »

Vous commencez à parcourir le chemin qui vous a conduit jusqu'ici, redescendant vers la partie la plus basse de la vallée. Rendez-vous au 192.

Vous devez absolument faciliter l'invasion des sauriens par le versant est de la montagne, sinon vous succomberez rapidement sous la pression ennemie.

Vous traversez en courant la clairière du village sans que l'on vous remarque et vous approchez de la barricade de troncs et branches qui est en train de brûler et d'où émane une chaleur mortelle.

Quelques femmes Arpache, aidées par les guerriers blessés et les vieux, continuent d'alimenter les flammes qui deviennent de plus en plus hautes. Vous êtes sûr qu'au-delà, quelques mètres plus bas, Lisander est en train de jurer de frustration de ne pas pouvoir s'unir à la bataille.

Vous examinez les options à votre disposition.

Si vous possédez le Pouvoir de l'Eau, allez au **474**.

Si vous avez Gemme de l'Âme et que vous y avez piégé un saurien volant, allez au **277**.

Si vous avez de la Poudre Noire, allez au **421**.

Si vous ne pouvez mettre en pratique aucunes de ces options, vous pouvez fuir la bataille par le versant nord. Les Arpachi vous ont pour l'instant laissés tous seuls avec une voie libre vers le salut. Si vous voulez procéder ainsi, allez au **164**.

Si au contraire vous voulez continuer à combattre aux côtés des archers, allez au **62**.

Enfin, vous pourriez créer une diversion pour gagner du temps précieux. Rendez-vous au **373** pour explorer cette possibilité.

## 458

Vos défenses naturelles vous ont permis de surpasser cette épreuve difficile, même si vous avez dû rester cloué au lit pendant une longue semaine. Après avoir perdu 6 points d'Énergie à cause de cette maladie, vous parvenez enfin à vous lever.

Par contre, vous ressentez maintenant une forte envie d'attaquer le traître qui a failli vous expédier dans l'autre monde.

Si vous procédez ainsi allez au 340, si vous préférez attendre un moment plus propice, allez au 339.

## 459

Les reptiles confabulent entre eux en murmurant. Vous ne parvenez pas à comprendre ce qu'ils disent, mais à la fin ils décrètent que le plan du Roi est meilleur et qu'il les a toujours conduits à la victoire, ils n'ont donc aucun motif de douter de ses décisions.

Vous crachez par terre par mépris envers ces généraux peureux, mais vous faites passer votre colère et vous vous repromettez de toute façon d'aider ces stupides reptiles à vaincre les hommes-oiseaux.

Rendez-vous au 546.





Votre père, Lord Kasmir d'Arbar, est le roi des lutins qui habitent un Royaume caché par la magie au-delà des montagnes de Zarad, et votre frère jumeau et vous êtes ses uniques héritiers.

La loi prévoit qu'un seul de vous deux puisse lui succéder au trône et votre père, vieux et malade, vous a appelés et vous a imposé de partir à la recherche d'un objet magique. Celui qui reviendra, d'ici un an, avec l'objet le plus puissant sera déclaré héritier du Royaume. Vous êtes donc parti à l'aventure, et quand vous avez entendu dire qu'à Janger un Magicien reconnu et visionnaire sélectionnait des personnes courageuses pour partir à la recherche d'un continent inconnu au-delà du Grand Fleuve, vous ne vous êtes pas laissé fuir cette opportunité de le rencontrer, avec l'espoir d'obtenir ainsi un artefact qui prouve toute votre bravoure aux yeux de votre père.

Comme tout lutin de plus de dix-huit ans (vous en avez maintenant un de plus), vous avez acquis certaines capacités magiques.

Vous pouvez en effet utiliser les sorts suivants:

### MUTATION

Cette magie vous permet d'accroître ou de diminuer votre taille comme bon vous semble (mais seulement pendant un paragraphe). Dans ce cas vous bénéficierez d'un avantage au combat (avec une valeur de Force ainsi doublée), ou la possibilité de passer au travers de fissures où même les souris ne pourraient se faufiler. Mais rappelez-vous, à chaque fois que vous utiliserez ce sort vous perdrez 2 points d'Énergie.

## CONTRÔLE DES VÉGÉTAUX ET ANIMAUX

Le sort vous permet de dominer toute créature animale ou végétale. Ainsi, si vous êtes attaqué par des bêtes ou des plantes carnivores, vous pourrez poursuivre l'aventure sans devoir combattre. Attention, le sort implique la perte de 3 points d'Énergie et n'a d'effet que sur un seul adversaire (de votre choix) et pendant un paragraphe. Enfin, certaines créatures pourraient être insensibles à ce sort (le texte vous en préviendra).

## ARRÊT DU TEMPS

C'est le sort le plus puissant que vous connaissez. Son utilisation vous fera perdre immédiatement 4 points d'Énergie et vous permettra d'arrêter le temps pendant dix secondes. Dans ce laps de temps vous pourrez attaquer votre adversaire par 3 fois sans qu'il puisse vous blesser; ou désarmer un ennemi, bien sûr uniquement s'il a une arme (il est inutile de tenter de désarmer un tigre ou tout autre animal) ce qui lui fera perdre 3 points de Combativité; ou vous pourrez choisir d'autres options qui seront indiquées dans le texte.

Vous ne pouvez utiliser qu'un seul sort par paragraphe et comme vous pouvez le constater ils ont une grande utilité, mais sont très coûteux en Énergie, il est donc conseillé d'y avoir recours seulement quand cela sera vraiment nécessaire.

Rappelez-vous en effet que le texte vous demandera rarement de vous servir de la magie et ce sera toujours à vous de décider quand l'utiliser même si cela n'est pas expressément demandé.

Une autre de vos capacités est celle de percevoir la



présence d'objets magiques dans les alentours. Le texte vous expliquera, cas par cas, ce que vous devrez faire. Enfin vous possédez deux qualités fondamentales qui sont de pouvoir trouver des cachettes et portes secrètes, ainsi que de pouvoir vous orienter dans des lieux inconnus avec une aisance naturelle.

Vous essayez de retrouver un peu de lucidité dans l'air frais du matin, vu que hier soir vous avez bu quelques verres de trop dans la taverne qui vous a hébergé. Les pichets des humains sont terriblement grands pour vous les lutins!

Alors que vous marchez dans les rues du port pour vous rendre au navire *Andromède*, vous êtes attiré par une voix familière:

« Mon seigneur, vous dit l'un des deux lutins qui vous ont interpellé, notre prince, votre frère, nous a ordonné de vous suivre pour vous protéger des risques résultant du geste inconsidéré que vous êtes en train de faire. Je vous prie de nous suivre, nous aurons l'honneur de vous escorter vers la résidence royale d'Arbar, où vous serez en sûreté. »

Le ton est indéniablement menaçant, bien que courtois. Il semble bien que hier soir à la taverne, sous l'emprise des vapeurs d'alcool, vous ayez parlé un peu trop sans vous rendre compte d'avoir été suivi par les deux sbires de votre frère, qui maintenant ne veulent pas vous laisser poursuivre sur votre chemin.

Vous êtes déterminé à ne pas vous laisser faire, l'occasion de rencontrer le puissant Magicien est trop importante pour vous. Comment allez-vous affronter la question? Vous pouvez les attaquer, au 564, ou essayer de vous enfuir, au 307.

## 461

« Inutile de gâcher une potion curative pour elle » vous vous dites pendant que la femme continue de lancer des sifflements aigus. Vous n'arrivez en aucune manière à la calmer et après quelques minutes vous commencez à entendre des cris en réponse à ses appels.

Vous sortez immédiatement du cabanon et regardant le ciel voyez un petit groupe d'hommes-oiseaux qui plane vers vous.

Ils se lancent sur vous sans vous laisser le temps de vous expliquer et comprenez tout de suite que vous devrez les combattre jusqu'à la mort pour vous défendre. Vous dégainez votre arme et affrontez deux créatures qui se battent avec leurs serres.

Voici leurs caractéristiques:

Homme-oiseau 1: Combativité 9 Énergie 8

Homme-oiseau 2: Combativité 9 Énergie 10

Les deux créatures sont agiles et peuvent s'éloigner rapidement en dépliant leurs ailes pour se désengager du combat. Si vous utilisez votre Agilité, augmentez de 1 point votre Combativité.

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **380**.

## 462

En tenant le petit être par le cou vous continuez à lui poser des questions, qu'évidemment il ne comprend pas. Vous le secouez, sans plus de résultats, après quoi une lueur brille dans ses yeux et, tout en essayant de se

libérer de votre prise avec ses deux mains, il vous implore de le libérer. Il vous indique d'un doigt minuscule et puis vos compagnons, un par un, vous faisant comprendre qu'il connaît un moyen pour vous faire revenir dans vos corps originaires. C'est ce dont vous avez besoin, vous relâchez donc votre prise au cou, tout en le gardant bien fort par le bras.

Il vous invite à le suivre. Si vous avez l'intention de le faire, allez au **266**, si par contre vous pensez qu'il est temps de mettre fin à son odieuse existence, allez au **303**.

## 463

Avec un coup bien ajusté vous interceptez la trajectoire du petit être et lui brisez les os. Ses yeux chargés de haine fixés sur vous sont bien plus éloquents que n'importe quel mot, et un râle suffoqué est le dernier bruit qu'il fait avant de mourir.

Vous vous retournez immédiatement pour affronter le géant mais curieusement il ne bouge pas. Vous vous approchez avec circonspection et le touchez de la pointe de votre arme pour voir sa réaction, mais toujours aucun signe de riposte; vous décidez de passer à l'action et lui tirez un coup de pied. Son corps s'incline un peu, pour ensuite tomber par terre dans une position anormale.

Vous l'examinez et avec surprise le trouvez inerte. Derrière le masque il n'y a pas de petit être et pour le reste il ne présente aucune différence avec celui que vous avez éliminé dans l'arène. On dirait juste un corps vide, sans âme ni cerveau, et le seul qui puisse le contrôler est le petit monstre que vous venez

d'éliminer.

Vous jetez un rapide coup d'œil aux instruments et, en tirant au hasard certains leviers et en poussant des boutons, activez une magie: un des cadrans, qui représente une tour très haute, commence à changer de dessin instant après instant! C'est comme regarder par une fenêtre, mais ce que vous voyez vous jette un froid.

Il y a vous six aventuriers, évanouis au centre de l'arène, et les six géants qui vous ont assaillis. Il est midi et du sommet de la tour un rayon de soleil filtre d'un prisme transparent en se décomposant en sept rayons de différentes couleurs: violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange et rouge. Les rayons passent au travers de sept gemmes, comme celles que les géants portent sur leurs couvre-chefs, placées juste derrière le prisme, et puis se dirigent vers vous vous frappant à la poitrine. Le Guerrier est touché par le rayon orange, le Démon par l'indigo, le Voleur par le vert, le Moine par le rouge, le Lutin par le jaune et le Magicien par le bleu. Le rayon violet frappe un bâton avec une gemme de la même couleur sur son bout et qui se trouve dans un des côtés de l'arène. Le cadran s'arrête et l'image initiale réapparaît. Vous allez donc vérifier la petite salle, mais la seule chose digne d'intérêt est la Gemme Bleue du couvre-chef du monstre, qui, comme vous avez vu, sert à ouvrir la porte de la pyramide. Si vous le voulez, vous pouvez la prendre (dans ce cas notez-la sur votre feuille d'aventure).

Après quoi vous retournez aux pieds des gradins et vos compagnons vous aident à remonter vers le sommet où, à la faible lueur de la lune, vous vous retrouvez admirant certains édifices construits dans la même

pierre jaune de l'arène. Vous avez l'impression d'être au milieu d'une cité et vous espérez qu'elle ne soit pas peuplée par d'autres géants monstrueux comme ceux que vous avez combattus. L'édifice le plus haut est une tour dont vous n'arrivez pas à voir le sommet.

Vous êtes encore dans des corps qui ne vous appartiennent pas et devez trouver un moyen de vous réapproprier chacun le vôtre. Rendez-vous au **105**.

## 464

Le garde court maladroitement vers les escaliers, sans se rendre compte de vous avoir laissé dans la main la clef de la cellule. La porte s'ouvre sans difficultés et vous récupérez un uniforme pour vous camoufler. Ainsi déguisé, vous remontez en courant les escaliers par où vous avez été conduit dans la cellule.

Vous sortez de la prison assez facilement et, quand vous êtes déjà assez loin, vous entendez l'alarme lancée par les gardes qui ont découvert votre fuite. Par chance vous arrivez au port sans autres contretemps et montez rapidement sur le navire qui sous peu lèvera l'ancre. Rendez-vous au **122**.

## 465

Vous vous rappelez que la princesse Terra vous a donné le pouvoir de dominer les phénomènes naturels liés à son élément. Ceci est certainement le bon moment pour utiliser ce don, en faisant s'écrouler un pan de la montagne sur les ennemis qui avancent.

Vous examinez la pente au nord-est: on dirait le meilleur point, divers rochers sont déjà assez instables

et il suffirait de peu pour causer un éboulement.

Vous vous concentrez pour appeler à vous le pouvoir qui vous a été donné et ordonnez aux rochers de la pente de bouger et de rouler vers la vallée. Avec un bruit sourd vous voyez le front de la montagne vibrer un instant et puis exploser en mille morceaux, s'écroulant sur les rangées ennemies qui en sont littéralement écrasées.

Les hommes-oiseaux lancent un cri de joie, qui est rapidement suffoqué par l'apparition d'une nouvelle menace. Rendez-vous au **413**.

## 466

« Ma Princesse, le maître Atomio m'a expliqué que la source de ses pouvoirs réside en vous. Pardonnez mon insolence, mais j'aimerais que vous me montriez comment apprendre certains de vos secrets. »

La Princesse vous regarde incertaine. « Étranger, mes pouvoirs cachent des secrets très puissants, qui ne sont pas simples à maîtriser. Ce que vous demandez pourrait être un risque mortel. Mais, si malgré tout, vous voulez essayer, je ne vous nierai pas mon aide. »

Si vous décidez que le risque en vaut la peine, allez au **554**. Si, par précaution, vous désistez, allez au **571**.

## 467

En poursuivant vers le nord, la forêt disparaît rapidement pour laisser la place à un paysage totalement différent. L'humidité oppressante de la jungle est remplacée par un territoire plat et stérile. Au nord-ouest il y a quelques rares buissons, mais la vue

dans cette direction est masquée par la brume et vous ne parvenez pas à pénétrer du regard ses secrets. Au nord-est s'ouvre un désert de dunes, balayées par de terribles vents qui ne laissent présager rien de bon.

Jusqu'à maintenant vous n'avez rencontré aucune trace de civilisation et, encore plus résolu dans votre tâche, vous renouvelez l'engagement de rapporter des informations utiles au sujet de Cadash à Abalone.

C'est déjà le crépuscule et, après la rude marche dans l'air humide de la forêt, vous décidez de monter le campement et de vous reposer jusqu'au lendemain.

Après avoir consommé une partie des provisions que vous avez emmenées, vous passez une nuit sans inconvénients et le matin suivant vous vous réveillez en pleine forme (vous récupérez tous les points d'Énergie que vous aviez perdu jusqu'à présent).

Vous démontez vos tentes et vous vous préparez au départ: vous allez devoir décider de la direction à prendre, mais les avis de vos compagnons sont partagés. Lancez des dés et ajoutez le résultat à votre Autorité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17 allez au **263**, sinon au **371**.

## 468

Vous arrachez un morceau de tissu de votre tenue, que vous trempez dans le liquide noir et malodorant. Puis vous en mettez une extrémité à l'intérieur de la bouteille et laissez pendre l'autre à l'extérieur avant de reboucher.

Obtenir une étincelle de votre Briquet d'Amadou est un jeu d'enfant et le tissu prend feu et commence à émettre une fumée noire et dense.

Vous n'avez que quelques secondes pour agir, vous lancez tout de suite la bouteille vers la pente, en espérant que le feu se propage rapidement entre les arbres.

Votre plan est un succès: en se brisant la bouteille disperse les gouttes de liquide incendiaire, propageant ainsi les flammes sur les branches des arbres.

Le feu est ultérieurement attisé par un vent d'ouest ce qui empêche les ennemis de poursuivre leur avancée.

Les hommes-oiseaux lancent un cri de joie, qui est rapidement suffoqué par l'apparition d'une nouvelle menace. Rendez-vous au **413**.

## 469

Vous vous débarrassez de votre adversaire et au même moment l'homme ailé aussi fait de même avec l'autre. Vous indiquez la barricade en feu et, malgré les blessures reçues, l'Arpaco vous prend par la taille et s'envole en utilisant ses dernières ressources d'énergie. D'en haut vous pouvez voir que la bataille fait rage au centre de la mêlée, mais le village est en grave danger et, sans défenses, il ne tiendra pas contre les assauts des reptiles volants.

Dès qu'il vous a reposé sur la montagne, juste derrière la barricade en feu, vous remarquez que diverses brèches ont déjà été ouvertes, mais c'est encore trop dangereux pour les reptiles de les traverser.

Vous réorganisez immédiatement les défenses et envoyez les femmes et les enfants ramasser le plus de bois possible pour renforcer la barricade, même s'il faut détruire les cabanes pour cela.

Entretemps, vous devez excogiter une façon pour



éliminer les six monstres volants.

Vous pouvez essayer toutes les méthodes suivantes, si vous êtes capable de le faire, et même plus d'une fois chacune.

Si vous pouvez dominer les animaux (ou si vous lancez le sort Contrôle des Végétaux et Animaux), allez au **531**.

Si vous pouvez invoquer Ekerion, allez au **297**.

Si vous lancez le sort Eclair Foudroyant, allez au **426**.

Si vous possédez de l'Huile de Pierre et au moins une flèche, allez au **9**.

Si vous possédez au moins une flèche, allez au **206**.

Si vous avez le Pouvoir de l'Air, allez au **414**.

Si vous lancez le sort Illusion, allez au **583**.

Si vous possédez un Bâton avec la Gemme Violette, allez au **63**.

Si vous avez la Gemme de l'Âme allez au **7** si avez capturé un reptile volant, ou au **563** si vous avez capturé un loup.

Si vous possédez un Sifflet en Laiton, allez au **284**.

Après avoir examiné tous les choix possibles, allez au **125**.



**470**

- La Baguette Magique est un instrument que seul le Magicien peut utiliser. Si vous n'êtes pas ce personnage, elle est totalement inutile pour vous. Son pouvoir spécial est de faciliter les magies.

Quand vous avez l'intention de lancer un sort, lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre pair, vous ne perdrez que la moitié des points d'Énergie dus au sortilège (en arrondissant par défaut).

- L'Amulette d'Ekerion est un artefact d'extraordinaire importance. Il témoigne l'existence de la vraie foi depuis des centaines, voire des milliers d'années, dans ce continent perdu aussi. Seul un Moine à lui dévoué est apte à s'en servir afin d'invoquer Ekerion une fois de plus dans chaque future aventure.
- Le Pendentif Hypnotique est un objet de fine facture avec la capacité de détourner l'attention de quiconque n'ait pas suffisamment de résistance mentale pour pouvoir lui résister. Avant chaque combat, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, votre adversaire ne pourra pas vous attaquer pendant les deux premiers assauts et, donc, vous infliger des dommages. Seulement une personne avec un habileté innée peut l'utiliser, si vous n'êtes pas un Voleur, vous ne savez pas quoi en faire.
- La Grande Épée Magique est gravée d'étranges symboles que vous n'arrivez pas à interpréter. Utilisée lors d'un combat, elle permet d'infliger un point de dommage supplémentaire, en plus des bonus qu'elle possède déjà (cf. le chapitre des règles).
- La Verge de la Nature renferme les arcanes d'une magie ancienne. Seuls les lutins sont capables de l'utiliser de manière appropriée pour invoquer

l'aide d'un Élémental de Terre, qui combattra aux côtés du possesseur de cet objet avec les valeurs suivantes:

Élémental de Terre: Combativité 7 Énergie 13

Quand son Énergie atteint 0 ou moins, l'élémental retourne dans son monde pour se régénérer. Il se rematérialisera à chaque fois qu'il sera rappelé, mais pas plus d'une fois par combat.

- Dans la Fiole Démoniaque est contenu un minuscule démon Woerz. Si vous êtes capable de l'invoquer, à partir de maintenant vous pourrez le faire en perdant seulement 2 points d'Énergie. De plus, pendant un combat, il vous permet de lancer un deuxième sort parmi ceux que vous connaissez.

Vous regardez l'objet de votre choix dans vos mains et puis remarquez les yeux de vos compagnons qui s'illuminent de satisfaction.

Il est temps de retourner à *l'Andromède* avant que les marins ne vous considèrent comme portés disparus.

Vous sortez du Palais Royal, toujours sous escorte du commandant des gardes, qui rassemble six guerriers et vous demande votre destination.

Vous leur indiquez la direction à suivre et, en vous soulevant d'un coup, prennent leur envol.

Vous décollez dans l'indifférence générale et, sous le chaud soleil de l'après-midi, survolez la chaîne de montagnes et les vastes prairies, jusqu'à arriver à la jungle que vous aviez traversé avec extrême difficulté. D'en haut vous voyez un petit point au loin, la voile de *l'Andromède*, encore en attente de votre retour.

Quand on vous dépose sur le pont du navire, vous

remarquez tout de suite l'émerveillement dans les yeux des marins, qui s'attendaient à tout, sauf de vous voir rentrer par les airs.

Vous saluez les guerriers Arpachi, désireux de rentrer à leur Royaume, et passez la nuit en racontant aux hommes incrédules vos découvertes et aventures.

Le lendemain vous ferez retour chez vous et au petit matin les marins lèvent l'ancre. Avec une pointe de nostalgie vous quittez Cadash, le continent où vous vous êtes recouvert de gloire. Vous l'observez devenir une ligne de plus en plus indistincte à l'horizon. Rendez-vous au **600**.

## 471

Vous êtes convaincu que le plan le plus audacieux, mais aussi celui avec plus de chances de réussite, soit celui d'effectuer une attaque surprise dans le dos de vos ennemis.

En vous adressant aux Arpachi vous utilisez un ton dramatique qui, dans le flamboyant feu du camp, vous donne un aspect martial de vrai commandant:

« Mes amis, votre propre survie est en jeu et nous devons agir d'astuce, sinon la force numérique de nos adversaires nous renversera. Je suis d'accord avec votre chef du village, un affrontement direct ne nous laisserais pas le temps de recevoir des renforts de la capitale. »

Vous faites une longue pause pour souligner la gravité de la situation, puis reprenez:

« Nous, étrangers, nous battons jusqu'à la mort pour écraser tout maudit reptile qui osera nous attaquer! Cette nuit, mon groupe et moi descendrons dans la

forêt et après avoir permis aux Burmini de remonter la pente, on les prendra par surprise dans le dos quand ils se retrouveront face à une muraille de feu. »

Vous terminez votre discours en brisant une branche comme signe de dévouement à la cause.

Les guerriers Arpachi exultent en entendant vos paroles. Cette nuit sera dédiée aux préparatifs. Pendant que femmes et enfants ramassent du bois, les hommes plus robustes coupent des arbres avec des haches rudimentaires et les empilent avec difficulté sur le bord de la plaine, protégeant ainsi tout le côté est avec une barricade haute de quelques mètres: d'ici il sera impossible de passer!

Les guerriers ailés vous transportent par contre dans un petit bois dans la vallée où vous resterez cachés pour le restant de la nuit. Le vol est excitant et dans l'obscurité vous ne parvenez pas à distinguer le sol jusqu'à ce vous ne l'ayez rejoint.

Un faucon atterrit sur la branche d'un arbre et communique aux Arpachi qu'il a remarqué de nombreux Burmini rassemblés près des marais plus à l'est. Avec eux il y a des reptiles de toutes sortes et des monstres gigantesques que vous devrez éliminer d'une quelconque façon.

Vous passez une bonne partie de la nuit en préparant vos armes et équipement, et réfléchissez sur la dangerosité de la situation dans laquelle vous vous trouvez. Un bref sommeil vous rend 2 points d'Énergie, mais aux premières lueurs de l'aube vous êtes réveillé par un grondement en provenance de l'est. Ça doit être l'armée des reptiles qui s'est mise en marche, écrasant et renversant tout ce qui lui bloque le chemin. Vous ne devez absolument pas bouger de votre

position: personne ne doit savoir que le gros des guerriers Arpachi est caché dans la vallée, sinon vous perdriez l'effet de surprise et vous n'auriez aucune chance face à une armée numériquement supérieure.

Faucons et aigles opèrent en tant que messagers et vous informent sur l'avancée ennemie. Comme prévu, les reptiles sont en train d'escalader à l'est, profitant de la chaleur de cette belle journée ensoleillée. Il y a de nombreux Burmini, précédés par des sauriens géants qui semblent à l'aise dans l'escalade, ainsi que de nombreux autres reptiles habitués à l'habitat de montagne. Les batraciens géants par contre sont restés dans les eaux des marais.

La fin de l'attente se rapproche et enfin le signal du début de votre opération est lancé: le feu a été allumé...

Le chef des guerriers lui-même vous porte aux pieds de la montagne, d'où vous devrez pousser vos ennemis vers le haut. Là ils ne pourront que mourir brûlés par le feu ou être transpercés par vos armes.

Vue du ciel, la crête de la montagne est complètement recouverte du vert écailleux de la peau des reptiles. À la tête du déploiement se trouvent des sauriens hauts de plusieurs mètres, alors que les Burmini restent à l'arrière, exhortant leurs alliés à grimper avec véhémence.

Dès que les assaillants remarquent le feu ils semblent hésiter un peu, mais les hommes-lézards reprennent à inciter les sauriens à escalader la pente.

Armés d'arcs et de flèches, ils ciblent les guerriers Arpachi qui se sont levés en vol et en abattent beaucoup. Vous-même entendez siffler tout près quelques flèches, mais arrivez indemne à terre et commencez tout de suite à éliminer le plus d'ennemis

possible dans l'arrière-garde Burmine. Vous êtes épaulé par vos compagnons qui s'apprêtent eux aussi à passer à l'attaque.

Vous vous battez dans la mêlée sans savoir si la barricade enflammée à protection du village est en train de faire son devoir en repoussant l'avancée ennemie. D'en bas, vous ne pouvez distinguer qu'un panache de fumée noir élevant dans le ciel à des centaines de mètre d'altitude de l'endroit où vous vous trouvez.

Vos armes sont inexorables contre les Burmini de l'arrière-garde qui est vraisemblablement peu préparée et, prise au dépourvu, ne parvient pas à réagir de façon efficace à votre assaut.

Leur commandant est en effet engagé au cœur de la bataille, au centre du déploiement ennemi, où fait rage l'affrontement entre les Arpachi et les hommes-lézards.

C'est justement de cette position que, soudainement, parvient le son puissant d'une corne qui suspend pendant un instant l'attaque. Les reptiles lèvent le regard au ciel, et des marais émerge une nouvelle menace que vous n'aviez pas prévu...

Un groupe de reptiles volants, beaucoup plus grands que n'importe quel oiseau que vous n'avez jamais vu, prend son envol dans le ciel, surprenant les Arpachi engagés au combat. Certains des reptiles prennent avec leurs pattes griffues de gros rochers et les lancent contre la barricade en feu essayant de la détruire. Vos défenses ne tiendront pas encore longtemps!

Vous devez absolument arrêter cette attaque et la seule façon possible est d'éliminer les reptiles volants. Avec un sifflement vous attirez l'attention d'un Arpaco

engagé dans un duel avec deux hommes-lézards et lui ordonnez de vous transporter par les airs jusqu'au village. De là-haut vous pourrez vous battre à égal contre eux...

Le guerrier ailé comprend immédiatement votre plan, mais entre vous et lui se dressent deux batraciens géants qui viennent de sortir des marais et qui vous attaquent sans que vous ne puissiez les éviter.

Tous vos compagnons sont engagés au combat et vous ne pouvez espérer aucune aide de leur part.

Batracien Géant 1: Combativité 7 Énergie 7

Batracien Géant 2: Combativité 7 Énergie 8

Ces deux adversaires ne sont pas des animaux normaux et ne peuvent être battus grâce au sort Contrôle des Végétaux et Animaux. De plus, si vous utilisez la force, vous subissez une pénalité de 1 point de Combativité car pour vous il est plus difficile de les blesser.

Si vous parvenez à vous libérer des deux monstres en un nombre d'assauts égal ou inférieur à 8, allez au **569**, si vous nécessitez d'au moins 9 assauts, allez au **486**.

## 472

Après votre long discours vos compagnons sont encore perplexes, mais la force et la conviction que vous avez démontrées leur a fait changer d'avis et sont donc d'accord pour poursuivre le voyage.

Rendez-vous au **555**.



## 473

Vous posez délicatement la fiole à terre et l'invitez à boire. La créature prend avec méfiance la potion et, l'approchant de son bec, semble tenter d'en percevoir l'odeur. Une fois qu'elle a reconnu l'arôme âcre des herbes médicinales, elle ingurgite d'un coup le contenu et se retire de nouveau dans un coin en attente d'une action de votre part. Rendez-vous au 196.

## 474

Pendant votre aventure à Perfectia vous avez appris à dominer les forces élémentaires de l'eau. Il ne vous est donc pas difficile de condenser au-dessus du champ de bataille l'humidité présente en haute montagne et de créer des nuages noirs et menaçants. Peu après, de grosses gouttes commencent à tomber sur les combattants mais surtout sur la barrière de feu. Quelques minutes suffisent pour éteindre complètement les flammes, après quoi vous dissipez la perturbation et observez les sauriens de Lisander qui, inarrêtables, enfoncent sans problèmes l'obstacle et envahissent le village Arpaco comme des sauterelles affamées. Rendez-vous au 73.

## 475

Malheureusement vos défenses naturelles ne sont pas assez fortes pour résister à la mort noire et ainsi, après de longs jours de souffrance et d'agonie, vous exhalez votre dernier souffle.

Votre aventure se termine ici.

La porte s'ouvre sur une large salle bien illuminée par de nombreuses torches. À l'intérieur deux orcs qui vous regardent avec des yeux mauvais. Ils vous attaquent immédiatement avec un poignard et une massue aux clous rouillés.

Si vous ne possédez pas d'armes vous devez les affronter avec une pénalité de 2 points de Combativité.

Orc 1:	Combativité	8	Énergie	4
Orc 2:	Combativité	7	Énergie	8

Ce sont des créatures particulièrement stupides et donc très sensibles aux attaques d'Esprit. Si vous utilisez cette caractéristique augmentez votre Combativité de 2 points. Quand vous les aurez vaincus allez au 175.



« Amis, il est insensé de rester trop longtemps en un territoire inconnu. Jusqu'à présent on s'est retrouvés dans des situations dangereuses et il s'en est fallu de peu qu'on y perde la vie. Nous devons rentrer à Abalone et de là nous pourrons organiser une nouvelle expédition, cette fois mieux préparée pour affronter les mystères de cette terre. Je suis sûr que vous êtes d'accord avec moi... »

Vous les fixez dans les yeux un par un, les défiant à réfuter votre décision.

Leurs regards interrogateurs semblent peu convaincus par vos paroles. L'un d'eux vous répond en ces termes: « Amis, nous avons trouvé de l'or en cette terre et toi tu voudrais t'en aller sans même t'en mettre plein les poches? »

Il semble que son opinion soit partagée.

« Tu as raison, lui fait écho un autre, essayons d'aller vers les montagnes. De là-haut nous aurons une meilleure vue du territoire et décider quoi faire. »

En fin de compte il semble que vous ne parveniez pas à vous faire entendre et vous devez vous plier à l'opinion commune.

« Soit, acquiescez-vous déçu, mais nous devons rester toujours sur nos gardes. »

Vous vous accroupissez solitaire en ruminant sur la situation et vous vous endormez peu après à cause de la fatigue (vous récupérez 4 points d'Énergie).

À l'aube d'une chaude journée, vous vous dirigez vers le soleil naissant. Rendez-vous au **294**.

## 478

Vous vous promettez qu'un jour ou l'autre vous le lui ferez payer cher, à ce malfrat, mais pour l'instant vous préférez garder ça pour vous. Allez au **395**.

## 479

Quand le soleil se couche, et la température baisse sensiblement, les cris suffoqués des géants cessent d'un coup.

Vous êtes exténués par cette longue journée de fuite continue et vous vous endormez comme une souche

dès qu'il fait noir.

Vous passez une nuit agitée, où vous rêvez de lumières mystérieuses et bourdonnements spectraux, mais vous parvenez quand même à récupérer 4 points d'Énergie. Au lever du soleil, vous vous sentez ragaillardé et prêt à affronter une fois pour toutes les monstres géants pour récupérer ainsi votre corps.

Vous échangez un bref regard avec vos compagnons et décidez que l'heure de vérité est arrivée.

Rendez-vous au **309**.

## 480

Lisander reste perplexe pendant un instant, puis vous annonce sa décision. Il n'enverra pas ses archers en bataille, car selon lui il est encore trop tôt.

« Mais Lisander, vous ne pouvez pas vous empêcher de l'interrompre, sans eux nous sommes finis! Nous avons une seule opportunité de gagner cette bataille! »

Le Roi se tourne méprisamment de l'autre côté et recommence à grogner des ordres à ses hommes.

Contrarié, vous pensez quoi faire, quand l'un des généraux, Rogomi, vous prend à part et vous confie un secret: Lisander a envoyé en cachette le bataillon des cinquante archers sur le côté ouest de la montagne, avec comme tâche de se réunir au gros de l'armée lors de l'attaque au village.

« Idiot!, exclamez-vous, j'avais eu une bonne idée, mais d'abord il l'a refusée et maintenant il me la pique. Mais tout n'est pas perdu! Général, je veux tout de suite un reptile volant! Immédiatement! »

Rogomi hésite un instant et puis accepte.

Il donne l'ordre d'amener l'un des derniers encore en

vie, bien que meurtri à cause des nombreuses blessures reçues.

« On peut chevaucher ces diables volants, oui? » vous n'attendez même pas la réponse, vous sautez sur son corps longiligne et squameux et lui ordonnez de vous porter sur le versant ouest.

Vous voulez vous réunir aux archers et contre-attaquer de ce côté. C'est la seule façon de sauver la peau...

Le reptile prend son envol obéissant. Pendant un instant vous avez les jambes comme du coton à cause de la peur, mais une fois dans le ciel, la sensation que vous pourrez renverser le sort de la bataille se ravive et vous poussez la créature à voler plus vite.

Vous ne devriez employer que quelques minutes pour rejoindre votre destination, mais les Arpachi font intervenir leurs alliés et vous êtes attaqué par trois aigles qui essaient d'interrompre votre tentative.

Vous allez devoir les affronter en plein vol, vous ne pouvez donc utiliser des armes à deux mains (arc inclus), ni lancer le sort Évocation ou utiliser la Gemme de l'Âme.

Aigle 1:	Combativité	7	Énergie	8
Aigle 2:	Combativité	6	Énergie	8
Aigle 3:	Combativité	5	Énergie	6

Les animaux vous attaquent simultanément et si vous perdez plus de 6 points d'Énergie en total lors d'un unique assaut, vous subissez une blessure au bras que vous utilisez pour vous accrocher au reptile volant, vous perdez prise et vous tombez une dizaine de mètres plus bas vous fracassant tous les os.

Si vous gagnez ce combat, rendez-vous au **78**.

Silencieux comme des ombres, vous laissez derrière vous l'abri des arbres et sortez à découvert. Vous avancez rapidement, essayant de vous mimétiser entre les roches. Avec un peu de chance vous passerez de l'autre côté sans qu'on vous aperçoive.

La discipline des archers est remarquable, malgré tout l'aigle est un espion bien entraîné et vous ne pouvez fuir à sa vue. Il virevolte toujours plus bas, pour se rendre compte du danger qui incombe et une fois quantifié, reprend de la hauteur se tenant hors de portée des arcs Burmini.

Malédiction! Vous avez été repérés! L'effet de surprise s'est envolé et maintenant au village vous aurez la vie dure pour réussir à enfoncer la résistance ennemie.

Maudissant le mauvais sort, vous dégainez votre arme, prêt pour n'importe quel imprévu.

Écrivez sur la feuille d'aventure la note F et rendez-vous au 252.

Vous regardez l'espion de travers, mais vous êtes maintenant au terme de votre voyage et il n'y a plus aucune raison d'enquêter outre. Vous descendez, en faisant attention de ne pas perdre prise sur la corde maintenant usée. La descente est rapide et, quand vous êtes à quelques mètres du sol, vous sautez, en tirant un soupir de soulagement. Vous avez réussi!

Vous abandonnez la corde désormais irrécupérable et poursuivez avec précaution le long de l'étroit sentier naturel en direction de l'ouest. Allez au 370.

Enfin les mains libres! Vous les secouez pour faire passer la sensation d'engourdissement due à la longue inactivité. Les deux gardes sont encore endormis et dans le campement on n'entend que peu de bruits. Quelques feux ici et là illuminent faiblement le campement et il ne devrait pas être impossible de pouvoir s'enfuir et retrouver ensuite le chemin vers *l'Andromède*.

Vos compagnons vous remercient d'un signe de la tête de les avoir libérés et, dans le silence plus absolu, vous vous frayez un chemin parmi les ombres de la nuit. Vous effleurez plusieurs fois les reptiles endormis, mais vous avez de la chance car ces monstres ne se rendent pas compte de vous. Pour ce que vous pouvez en comprendre ce sont des créatures plus que primitives et aussi assez stupides.

Vous atteignez le sommet de la petite colline et, une fois dépassé, vous tirez un soupir de soulagement: à moins de tomber sur une sentinelle isolée vous n'aurez aucun problème à retourner dans une zone plus tranquille. L'obstacle le plus dangereux est maintenant représenté par la rivière où vous avez été capturés. La traverser de nuit n'est pas chose banale, et un faux pas équivaldrait à une mort certaine. Vous tâtez bien le fond avec votre botte. Il est vaseux et glissant, et l'eau particulièrement froide à cette heure-ci.

Une fois immergé jusqu'au torse, vous avez l'impression d'avoir atteint le point le plus profond, mais subitement vous n'avez plus de pied et vous plongez tête en avant. Agité, vous perdez prise sur votre besace. Effacez de la feuille d'aventure la moitié

des objets de votre équipement (choisissez vous-même lesquels et si nécessaire arrondissez par excès).

Le courant est fort et vous essayez de nager avec difficulté. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 142, s'il est inférieur, allez au 350. Si lors de cette aventure vous avez acquis le Pouvoir de l'Eau, allez au 142.

## 484

Vous examinez avec attention la pyramide rouge, mais le manque de luminosité vous empêche d'en voir tous les détails. Le toit est très intéressant car constitué d'une couche de métal, mais qui est recouverte par un verre très fin, alors que le puissant rayon lumineux qui provient de la base est émis par quelque artefact magique à l'intérieur de la structure. Le rayon est très chaud et vous ne pouvez en supporter le contact direct que pendant quelques secondes.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 77, sinon au 359.

## 485

« Roi Lisander, commencez-vous vous adressant au reptile, on doit penser que nos ennemis s'attendent à une attaque avec toutes nos forces à disposition et qu'ils se seront préparés à la repousser. S'ils y parviennent, ce sera la fin pour nous... »

Les yeux du Roi se font plus petits et pendant un instant vous pensez l'avoir offensé. Mais tout de suite



après vous passez à la description de votre plan. Pour ajouter plus de conviction dans votre stratégie, vous vous offrez volontaire pour guider le petit groupe d'archers.

Lisander semble y réfléchir et demande leurs avis aux généraux. Il est évident qu'aucun d'entre eux ne veut le contredire, car le Roi gouverne son peuple avec la terreur. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 16, allez au 202, sinon au 459.

## 486

Votre arme fait gicler un peu partout le sang verdâtre des batraciens. Immédiatement, vous reportez votre attention sur l'homme-oiseau, mais vous voyez qu'il est tombé sous les coups des deux Burmini qu'il affrontait.

En haut vous voyez que la bataille est désormais perdue. Un filet de fumée noire monte lentement du village et les reptiles volants lui tourbillonnent autour, pendant que des hordes de reptiles déferlent sur la plaine du village. Les guerriers Arpachi survivants se lancent à la défense de leurs êtres chers et délaissent le front sur la pente de la montagne.

Vous n'êtes plus que vous six, entourés par une armée ennemie assoiffée de votre sang.

Si malgré tout vous voulez continuer à combattre, cherchant ainsi une mort honorable, allez au 48, si par contre vous rassemblez votre groupe et tentez de trouver une voie de fuite le plus rapidement possible, rendez-vous au 22.

La chaleur du soleil est aujourd'hui encore accablante, mais votre détermination à découvrir des traces de vie dans le continent est plus forte. Vous buvez avec parcimonie l'eau que vous avez apportée avec vous et, malgré le fait que marcher dans le sable soit assez fatiguant, au coucher du soleil vous avez parcouru un bon nombre de lieues.

Les seules distractions à la monotonie du paysage sont constituées par de petits scorpions qui se cachent dans les dunes et que vous écrasez sous vos pas.

Vous vous arrêtez de nouveau pour la nuit et vous installez le campement, puis vous scrutez au loin vers l'ouest dans l'espoir de distinguer un signe qui vous indique la direction à suivre. Il vous semble apercevoir un éclair lumineux provenir justement de là. Il pourrait s'agir d'un simple reflet, mais aussi d'un signe de ce que vous recherchez. Vous appelez vos compagnons, qui observent eux aussi le même phénomène. Demain matin votre but sera à l'ouest!

Cette nuit personne ne dormira, afin de prévenir ce qui s'est passé hier, et, après avoir pris un léger diner, vous vous installez au mieux, essayant de ne pas vous endormir.

Avec une obscurité si dense vous ne voyez rien du tout, mais entendez les ronflements d'un de vos compagnons qui apparemment n'a pas réussi à tenir son engagement.

Les heures passent lentement pendant que vous bataillez contre la fatigue et, quand la première lueur du matin annonce un nouveau jour, vous recommencez à entendre clairement le bourdonnement de hier. Le

bruit provenant du ciel juste au-dessus de vous, vous vous mettez tout de suite en alerte.

Vous êtes frappé par un rayon de lumière violette qui provient du ciel et vous vous sentez soulevé de terre sans pouvoir opposer la moindre résistance. Attiré vers la source qui vous éblouit de plus en plus et vous contraint à fermer les yeux, vous vous sentez défaillir et perdez connaissance.

Vous revenez à vous quelques heures plus tard, surpris de ne plus être dans le désert mais dans une minuscule cellule avec une unique petite ouverture au plafond par laquelle filtre la lumière du soleil matinal.

La salle est complètement vide et vous êtes affalé par terre. Alors que vous vous relevez, vous êtes surpris par la réaction de vos muscles, comme si vous aviez difficulté à les contrôler.

Si vous aviez les poignets liés, vous êtes maintenant libre, vous vous examinez donc les mains, les bras, les jambes et tout vous semble étranger.

Petit à petit vous retrouvez votre lucidité et vous vous rendez compte que le corps dans lequel vous trouvez n'est plus le vôtre! Votre esprit est resté intacte, mais l'enveloppe corporelle qui le contenait n'est plus la même: un quelconque pouvoir magique doit avoir échangé votre corps avec celui d'un de vos compagnons!

Lancez un dé pour voir qui vous êtes maintenant.

Si vous obtenez un 1, vous êtes devenu le Magicien (allez au **441** pour lire vos nouvelles caractéristiques et notez-les, puis revenez-ici).

Si c'est un 2, vous devenez le Moine (allez au **189**).

Si c'est un 3, vous devenez le Voleur (allez au **6**).

Si c'est un 4, vous devenez le Lutin (allez au **460**).

Si c'est un 5, vous devenez le Guerrier (allez au **190**).  
Si enfin vous obtenez un 6, vous devenez le Démon (allez au **375**).

Si par hasard vous obtenez le même personnage que vous incarnez depuis le début de l'aventure, relancez le dé.

Vos nouvelles valeurs de Force, Esprit et Agilité sont celles décrites dans la section des règles, au début du livre. N'effacez pas vos anciennes valeurs, car vous pourriez récupérer votre corps original.

Votre Énergie est par contre revenue à son niveau maximal initial.

La besace contient seulement une dose d'Herbe Médicinale (qui vous permet de récupérer toute l'Énergie perdue) et vous possédez deux armes (choisissez-les librement parmi celles qui sont à disposition de votre nouvelle classe de personnage, dans la section des règles). Si vous récupérez votre corps original vous pourrez aussi récupérer vos objets (mettez-les donc temporairement entre parenthèse).

Les murs qui vous entourent sont formés de panneaux d'un métal noir, très dur, et il vous semble impossible d'avoir été transporté ici sans vous en être rendu compte.

Heureusement il ne fait pas aussi chaud comme dans le désert et vous criez dans l'espoir que quelqu'un puisse vous entendre. Au loin vous entendez des réponses à vos appels: on dirait les voix de vos compagnons! Peut-être sont-ils libres et vous pourriez les guider vers vous, vous continuez donc à crier. Mais les heures passent et, malgré tous vos efforts, vous ne les entendez pas se rapprocher.

Le mouvement du soleil est le seul repère de cette journée qui s'écoule lentement et vous consommez un maigre repas avec les provisions que vous avez trouvé dans la besace qui appartenait à votre compagnon.

Vous réfléchissez à un moyen de vous enfuir, car vous ne pourrez pas survivre longtemps en restant ici. Quand désormais l'après-midi semble arriver à son terme et que vous ne croyez plus pouvoir vous en sortir vivant, le bourdonnement familier que vous percevez depuis deux nuits se fait entendre à nouveau, cette fois-ci plus proche et plus fort. Le plafond s'ouvre comme un portail et une échelle métallique en descend.

Sans vous poser de questions, et préparé à toute éventualité, vous la remontez à toute vitesse dans l'espoir de trouver une explication et surtout une solution à ce cauchemar dont vous êtes victime.

Dès que vous arrivez à la surface, un spectacle inattendu se présente à vous: vous êtes au sommet d'une construction métallique en forme de pyramide et recouverte de verre, positionnée dans un des coins d'une gigantesque arène de forme hexagonale construite avec des blocs de pierres jaunes. Le terrain est sablonneux, de la même consistance de celui du désert où vous avez été kidnappé.

De très fortes lumières sont émises par chacun des cinq autres coins, en direction du centre de l'arène, de façon à ce qu'elle soit entièrement illuminée. Vous parvenez à distinguer que toutes les sources de lumières sont identiques à la vôtre: un édifice pyramidal en métal, mais chacune émet une couleur différente.

Pendant que vous descendez au sol et que vous parcourez quelques pas incertains sur le sable, vous projetez une longue ombre noire. Vous êtes presque

aveuglé par la lumière placée à l'autre extrémité et vous ne savez pas quoi faire, quand soudainement d'autres ombres lointaines se mettent en mouvement à leur tour.

Vous courez rapidement vers le centre, prêt à toute éventualité et déterminé à découvrir quelque chose de plus sur cette étrange situation.

Quand les autres ombres se rapprochent, vous comprenez qu'il s'agit de vos compagnons d'aventure, tous vivants, comme vous. Avec joie et une pointe de surprise vous observez votre corps, maintenant contrôlé par un autre, et vous ne pouvez pas vous empêcher de le toucher pour vous assurer de son bon état de santé.

Vous échangez quelques explications: chacun de vous a été enfermé dans un cachot similaire au votre et, probablement à cause d'un maléfice, vos corps et vos esprits ont été échangés. Vous devez maintenant trouver la façon pour remettre les choses en ordre!

Si vous avez été injustement accusé d'être un traître, maintenant vous êtes complètement blanchi.

Puis vous regardez autour de vous pour comprendre comment faire pour sortir d'ici.

L'arène ne semble pas présenter de sorties et, scrutant dans l'obscurité des gradins, vous vous rendez compte d'être observés par six paires d'yeux. Vous vous rapprochez en essayant de mieux voir leurs visages et, quand vous y parvenez, restez stupéfaits.

Six humanoïdes sont assis, recouverts d'une armure métallique et de masques, chacun de couleur différente, avec une gemme grande comme un œuf encastrée sur le front. Prêt à vous défendre en cas d'attaque, vous vous regardez les uns les autres,

indécis. Puis l'un d'eux se lève et, en agitant un poing vers vous, émet des sons caverneux dont vous ne comprenez pas la signification. Les cinq autres font de même et, vu que vous ne réagissez pas, ils effectuent un saut et, planant dans les airs, atterrissent devant vous. Ils sont énormes et puissants et dépassent le plus haut d'entre vous d'au moins un bras. Ils sont en tous points identiques mis à part pour leur couleur. Ils se rapprochent de vous et vous vous apprêtez à attaquer, mais le géant vert vous gifle, vous faisant tomber à terre (vous perdez 1 point d'Énergie).

Vous vous relevez, secouant le sable qui vous recouvre, et avancez prêt à vous défendre jusqu'à la mort, tout comme vos compagnons qui ont dégainé leurs armes, mais vous vous rendez compte que les humanoïdes n'ont aucune intention de combattre et bondissent vers l'arrière, retournant vers les gradins. Ces êtres doivent avoir une force surnaturelle pour pouvoir effectuer des bonds si hauts...

Vous êtes de nouveau seuls au centre de l'arène, ces monstres semblent vouloir vous inciter à vous battre entre vous! Vous êtes leurs jouets et après vous avoir capturés ils veulent s'amuser en vous regardant mourir!

Si vous faites ce qu'ils attendent et commencez à attaquer un de vos compagnons, allez au **54**.

Si par contre vous refusez et tentez de trouver un moyen de vous enfuir, allez au **194**.

« Ah, bien, étranger! L'Huile de Pierre est un liquide qui jaillit spontanément d'un puit de la cité. Il a une

odeur terrible et une couleur encore plus horrible, mais à différence de l'eau, qui est capable d'éteindre un feu, ce liquide peut l'alimenter très longtemps. Il pourra vous être utile dans de nombreuses occasions et vous sortira du pétrin si nécessaire. Utilisez cette bouteille avec parcimonie et précaution. »

Atomio vous tends un récipient en verre, rempli d'un liquide très noir et dense comme de la mélasse. Il débouche le bouchon et vous fait sentir l'odeur, qui est encore pire que ce que vous vous imaginiez. Vous éloignez tout de suite votre nez, pendant que le maître rit satisfait et referme soigneusement la bouteille avant de vous la donner.

Vous la mettez dans votre besace en faisant attention à bien la positionner le goulot vers le haut (notez-la ainsi dans votre équipement: Huile de Pierre\*). Le texte vous indiquera de quelle façon utiliser l'huile.

« Merci maître, pour votre précieuse aide. Je vais maintenant à la recherche de mon guide, qui doit m'attendre anxieuse de reprendre son chemin avec moi. J'espère vous revoir!

- Bonne chance étranger, et que votre force de volonté soit toujours bien solide! »

Vous appelez Desideria, qui vous rejoint rapidement.

Votre aventure se poursuit au paragraphe **46**.





Les gardes vous escortent en prison dans l'attente d'un jugement.

Vous devrez faire vite pour en sortir car le navire ne vous attendra pas longtemps...

La cellule, petite et fétide, n'a pas de fenêtre pour laisser filtrer la lumière du soleil. Une grille, d'aspect solide, vous sépare du couloir et des autres cellules, une faible lueur provenant de quelques torches illumine le seul garde de ce secteur, une corpulente recrue qui ne semble pas avoir plus de vingt ans.

Il vous vient alors à l'esprit une idée pour vous enfuir. Afin de lui subtiliser la clef de la cellule, vous pourriez profiter de son inexpérience en attirant son attention et en utilisant votre force pour l'étourdir.

Vous criez que vous avez vu un prisonnier s'enfuir et le garde se rapproche avec des sueurs froides, manifestement ayant peur d'avoir commis une erreur. Vous lui indiquez les escaliers qui donnent vers l'étage inférieur et, alors qu'il se retourne, vous passez votre main droite entre les barreaux, l'empoignez par le cou et lui cognez la tête contre la grille plusieurs fois de suite en essayant de lui faire perdre connaissance.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 18 allez au **178**, sinon au **204**.

La personne disparue est le Moine, c'est aussi lui qui devait vous passer les consignes pour le tour de garde. Vous examinez le sable à la recherche de traces qui

puissent indiquer où il est allé, mais le vent de la nuit les a déjà effacées. Scrutant l'horizon dans chaque direction, vous ne voyez rien qui puisse vous donner des indications utiles.

Vous commencez à percevoir que vos compagnons restants nourrissent des soupçons envers vous à cause du rapport conflictuel que vous avez eu depuis le début, avec les accusations réciproques de trahison et de sabotage.

Le Guerrier ne cache pas ses pensées:

« Maudit sorcier, quel maléfice as-tu fait à notre compagnon?! » Il s'approche et vous prend par le cou, vous soulevant d'un bon pied du sol.

Vous vous dégagez de sa prise et, après avoir repris votre souffle, le menacez à votre tour: « Infâme chien, avec un seul mot je pourrais te fulminer et faire mourir dans d'atroces souffrances. Ne te permets plus de m'effleurer ne serait-ce que d'un doigt! »

Puis vous décrivez ce que vous avez vu et entendu pendant la nuit, le bourdonnement et la forte lumière éblouissante. Vos compagnons semblent sceptiques, parviendrez-vous à les convaincre?

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 345, si non, au 282.

## 491

Le navire pirate s'approche à grande vitesse et le capitaine est en proie à une telle peur qu'il semble paralysé. On dirait que la responsabilité de repousser ces adversaires vous incombe.

Incités par les cris de leur commandant, un homme

musclé avec la peau recouverte de tatouages et cicatrices, les ennemis se lancent contre vos marins et vos compagnons. Vous remarquez qu'il est le seul à ne pas être engagé en aucun duel et vous décidez donc de l'attaquer en espérant priver les ennemis de leur guide.

Commandant Pirate: Combativité 9 Énergie 12

Si vous parvenez à l'éliminer ajoutez 1 point à votre valeur d'Autorité.

Si vous le souhaitez, vous pouvez récupérer l'Épée utilisée par le pirate, après quoi allez au **60**.

## 492

« Compagnons... vous vous adressez à eux d'un ton autoritaire, on nous offre une opportunité unique! Ces créatures primitives ne peuvent rien sans notre aide et en cas de victoire nous serons littéralement recouverts d'or! En outre, nous aurons pour toujours la reconnaissance de ce peuple et nous pourrons en faire profiter le Roi d'Abalone. Imaginez-vous comment il va nous accueillir! On étendra des tapis en velours devant nous pour nous honorer... Nous allons entrer en guerre, ainsi soit-il! » Vous terminez en haussant le ton pour emphatiser vos intentions.

Vos compagnons s'échangent un coup d'œil et la détermination semble prendre le pas sur l'indécision.

« Tu as raison! vous répond l'un d'eux, leur supériorité numérique et notre force briseront toute résistance. Nous allons vaincre! »

Comme vous l'aviez prévu, en fin de comptes, il suffit juste de leur faire miroiter devant les yeux le noble

métal pour les convaincre.

Vous ne perdez donc pas de temps et quand vous en informez Lisander, un large sourire cruel illumine son visage et il se frotte les mains savourant en avance le goût de la victoire. Rendez-vous au 27.

## 493

Vos compagnons aussi se sont débarrassés de leurs adversaires, alors que l'homme-lézard reste pétrifié en voyant ses alliés massacrés en aussi peu de temps.

Vous l'entourez pour lui empêcher toute fuite et il s'agenouille à terre pleurant comme un enfant tout en murmurant des mots en un langage incompréhensible.

Alors que vous vous approchez avec précaution, des oiseaux s'envolent des branches, puis vous lui montrez la pointe de votre arme pour lui faire comprendre de ne pas faire de bêtises.

La créature est vêtue de peaux usées, et, bien qu'elle ait un aspect primitif, ses yeux brillent d'une quelque intelligence.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au 112. S'il est inférieur, allez au 255.

Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de façon artificielle, sont intelligibles. Cet artéfact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocuteur. Allez directement au 112. Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.

Vous regardez avec attention la gemme en votre possession, la retournant dans vos mains pour en observer la moindre facette.

L'objet est magnifique et une fois revenu à Janger vous pourrez la vendre pour des dizaines de pièces d'or. Toutefois aujourd'hui elle vous semble plus utile comme clef pour entrer dans ces pyramides, donc vous la positionnez sans hésitation en face du rayon rouge.

La lumière est très chaude et la gemme commence à devenir incandescente, jusqu'à ce qu'enfin la porte frontale ne s'ouvre, révélant ainsi une petite salle pleine de cadrans, de boutons et de leviers, dont l'usage vous est incompréhensible. Le géant rouge est au sol, à l'extrémité opposée de la salle, dans une position anormale qui le rend encore plus horrible.

Vous vous préparez à l'affronter, mais, ne voyant pas de réaction, décidez de prendre l'initiative et lui enfoncez votre arme dans le crâne, mettant fin à la vie du petit être derrière le masque qui meurt sans émettre aucun son.

De son corps dévasté par la puissance de votre coup s'écoule un sang noir et corrosif qui consume le couvre-chef et l'armure du géant. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre la Gemme Rouge, qui se détache facilement (notez-la sur la feuille d'aventure).

En touchant au hasard les leviers et les boutons rien ne se passe, mais en frôlant l'un des cadrans vous activez une magie: le cadran, qui représente une tour très haute, commence à changer de dessin instant après instant! C'est comme regarder par une fenêtre, mais ce que vous voyez vous jette un froid.

Il y a vous six aventuriers, évanouis au centre de l'arène, et les six géants qui vous ont assaillis. Il est midi et du sommet de la tour un rayon de soleil filtre d'un prisme transparent en se décomposant en sept rayons de différentes couleurs: violet, indigo, bleu, vert, jaune, orange et rouge. Les rayons passent au travers de sept gemmes, comme celles que les géants portent sur leurs couvre-chefs, placées juste derrière le prisme, et puis se dirigent vers vous vous frappant à la poitrine. Le Guerrier est touché par le rayon orange, le Démon par l'indigo, le Voleur par le vert, le Moine par le rouge, le Lutin par le jaune et le Magicien par le bleu. Le rayon violet frappe un bâton avec une gemme de la même couleur sur son bout et qui se trouve dans un des côtés de l'arène.

Le cadran s'arrête et l'image initiale réapparaît.

Pour le reste il n'y a rien d'intéressant et vous décidez de sortir de l'édifice rouge.

Il fait encore nuit et, si vous parvenez à éliminer les autres monstres de la même façon, vous pourriez chercher ensuite un moyen de retourner dans vos corps.

Vous vous dirigez donc vers la pyramide orange et avec la même procédure vous ouvrez la porte et entrez dans la petite salle, où vous trouvez à nouveau un géant à l'arrêt comme s'il était mort.

Cette fois-ci aussi vous n'avez aucune difficulté à éliminer le petit être dans sa tête et, si vous le souhaitez, vous pouvez vous approprier de sa Gemme Orange.

Vous répétez la même opération avec l'édifice jaune et puis le vert, et dans ces deux cas aussi il n'y a aucun obstacle qui vous empêche d'éliminer les monstres qui

vous avaient capturés. Vous pouvez prendre leurs gemmes (Jaune et Verte), si vous le voulez.

Enfin vous vous approchez de la pyramide indigo.

Si vous avez déjà tué le géant de la même couleur, allez au **302**. Si vous ne l'avez pas fait, allez au **368** si vous avez la Gemme Violette, ou au **498** si vous en avez une autre.



**495**

La Princesse est en train de vous mettre en contact avec le cœur de ses pouvoirs, qui est difficile à contrôler et risque de vous submerger.

Vous devez utiliser toute votre concentration et énergie mentale afin de dominer les forces de l'air et d'un coup elles cèdent et vous reconnaissent comme vainqueur. Quand vous vous rendez compte de cela, vous vous trouvez suspendu à plusieurs mètres de hauteur et instantanément la force qui vous maintenait soulevé cesse entièrement.

Malgré cela vous ne précipitez pas, mais redescendez doucement jusqu'à vous poser à terre.

La Princesse s'adresse à vous en ces termes:

« Étranger, aujourd'hui vous avez essayé et avez eu du succès. L'épreuve à laquelle vous vous êtes soumis n'était pas facile et peu d'hommes ont réussi à la surpasser. Vous avez reçu le privilège de dominer des forces arcanes. Faites-en bon usage et je ne le regretterai pas. »

Ce pouvoir vous sera utile pendant l'exploration de Cadash et le texte vous dira comment l'utiliser. Jusqu'au terme de cette aventure vous pourrez en outre utiliser n'importe quel sort en ne perdant que la moitié des points d'Énergie (arrondissez par défaut). Notez le Pouvoir de l'Air et sa particularité sur votre feuille d'aventure.

Si vous n'êtes pas capable de lancer des sorts, cette expérience n'a été pour vous qu'une épreuve qui a démontré encore une fois toute votre valeur, mais sans en obtenir d'autres bénéfiques.

Desideria vous prend par la main et, après vous être congédié d'Aria, vous emporte loin du palais royal, tout en vous réprimandant pour le risque encouru.

Rendez-vous au **163**.

## 496

Les trois monstres se fraient un chemin avec difficulté, alors que vos compagnons hésitent à agir et attendent que quelqu'un prenne l'initiative.

Arme au poing, vous commencez par frapper à grands coups le premier d'entre eux qui se bouge avec une extrême difficulté.

Quadrupède:    Combativité 10    Énergie    18

L'animal est insensible au Contrôle des Végétaux et Animaux et à une cuirasse naturelle extrêmement résistante aux coups. Si vous utilisez la Force au combat, déduisez de 1 point les dommages qui vous infligez à chaque assaut.

Si vous vous en sortez vainqueur, rendez-vous au **207**.



La Princesse est en train de vous montrer tous ses pouvoirs en rendant votre corps de pierre, qui vacille dangereusement et risque de tomber. Vous donnez fond à toutes vos ressources mentales pour parvenir à vous contrôler et, tout d'un coup, vous parvenez à détendre vos membres qui semblent de toute façon différents qu'avant.

La Princesse s'adresse à vous en ces termes:

« Étranger, aujourd'hui vous avez essayé et avez eu du succès. L'épreuve à laquelle vous vous êtes soumis n'était pas facile et peu d'hommes ont réussi à la surpasser. Je vous ai fait don de la peau de pierre, qui vous sera utile en de nombreuses occasions. Faites-en bon usage et je ne le regretterai pas. »

Notez sur votre feuille d'aventure que vous possédez la Pouvoir de la Terre. De plus, jusqu'au terme de cette aventure, à chaque fois que vous subirez des blessures, vous pourrez diminuer de moitié les dommages reçus (arrondissez par excès).

Desideria vous prend par la main et, après vous être congédié de Terra, vous emporte loin du palais royal, tout en vous réprimandant pour le risque encouru.

Rendez-vous au **163**.

Vous sortez la gemme et répétez pour l'énième fois la procédure pour activer l'ouverture de la porte. Mais cette fois-ci il semble que quelque chose ne tourne pas rond, car il n'y a aucune interaction entre la gemme et le rayon lumineux.

Vous essayez et réessayez, en changeant l'angle de contact, mais sans succès.

Entretemps le jour vient de se lever et avec les premiers rayons du soleil vous commencez à entendre de nouveau l'infernal bourdonnement qui annonce le réveil des monstres.

D'un coup, la porte s'ouvre toute seule et le géant indigo en sort, plus féroce et menaçant que jamais. Il ne semble point être effrayé par un combat contre six adversaires.

Vous allez devoir le vaincre pour votre survie.

Géant Indigo:    Combativité    18    Énergie    30

Vous êtes aidé par vos compagnons, donc à chaque assaut lancez les dés pour eux aussi, ils ont tous les valeurs suivantes:

Compagnon:    Combativité    10    Énergie    18

À chaque tour, le géant attaque au hasard l'un de vous. Avant l'assaut, lancez un dé, si vous obtenez 6, vous serez le destinataire de son attaque sinon un de vos compagnons. Quand l'Énergie de l'un d'eux descend en dessous de 5 points, il se retire du combat pendant 4 tours pour se soigner (rétablissez son Énergie à 18).

Si vous parvenez à vaincre ce redoutable adversaire, vous pouvez prendre la Gemme Indigo de son couvre-chef et, après vous être assuré que le petit être soit effectivement mort, allez au paragraphe **302**.

## 499

La place du marché est de forme hexagonale et extrêmement vaste. Étant donné que vous n'avez pas beaucoup de temps à perdre, vous devez retourner au navire pour midi, vous ne pouvez visiter que deux des six zones qui le composent. Décidez celles que vous voulez explorer et rendez-vous aux paragraphes correspondants.

Vous pouvez visiter le quartier des marchands d'armes, au 596, celui des pharmaciens, au 328, celui où sont en vente des épices de toutes sortes, au 139, celui des esclaves, au 254, ou celui des libraires, au 290.

Enfin, vous pouvez aussi vous frayer un chemin dans la zone où les mendiants demandent la charité aux passants, au 523.

## 500

Vous déposez votre arme et offrez les poignets à la corde pour vous faire arrêter.

Vous parcourez ensuite l'étroit sentier de sable pendant quelques lieues en direction de l'ouest.

Vos compagnons évitent de vous adresser la parole et au coucher du soleil s'arrêtent sur une petite plage pour préparer le campement pour la nuit.

Avec les mains encore liées vous êtes obligé de vous coucher en une position vraiment inconfortable pour dormir. Dans le cœur de la nuit vous êtes réveillé par une douleur insupportable à la joue et en ouvrant les yeux vous voyez des petites pattes velues et dégoutantes qui vous marchent sur le visage. Vous secouez la tête et voyez tomber une répugnante

araignée, grosse comme une main. Entretemps vous essayez d'appeler à l'aide, mais le venin que l'arachnide vous a injecté est plus rapide que vous et vous a déjà paralysé les muscles.

Vous perdez connaissance en un instant et vous ne vous réveillerez jamais. Votre aventure se termine ici.

## 501

Si vous êtes un Magicien vous pouvez utiliser le sort Eclair Foudroyant pour faire fondre la porte et vous serez ainsi libre de sortir.

Si vous êtes un Guerrier vous pouvez tenter de l'enfoncer à coups d'épaule. Mais l'effort sera tel qu'il vous en coutera 4 points d'Énergie et il n'est pas dit que vous y parveniez. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Force, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 18 vous avez du succès, sinon vous ratez misérablement votre coup et devez vous rendre au **584**.

Si vous êtes un Voleur vous pouvez essayer de forcer la serrure. Si le lancer de deux dés, ajouté à votre Agilité, vous donne un total égal ou inférieur à 18, vous n'y parvenez pas et devez vous rendre au **584**.

Comme alternative vous pouvez aussi invoquer un démon Woerz, qui, si votre sort a effet, fera sortir la porte de ses gonds avec sa force surnaturelle.

Une fois la porte ouverte (indépendamment de la méthode utilisée) allez au **582**.

## 502

« Maître, montrez-moi le Temple de la Nature, pour que je puisse apprendre un peu de votre foi! »

Desideria et vous, main dans la main, suivez Geo pendant quelques minutes le long des larges avenues de la cité qui vous conduisent vers votre destination. C'est un édifice formé d'un seul étage et de forme circulaire, sans aucun escalier d'aucune sorte. Avec surprise vous voyez que les colonnes qui soutiennent la voute semi-sphérique, ont la forme d'arbres, avec même des branches et des feuilles. Quand vous en touchez une, vous sentez qu'elles sont dures comme pierre et leur superficie reflète la lumière solaire, la réverbérant à l'intérieur du temple. Des plantes de diverses sortes constituent la colonne et vous ne pouvez ne pas en demander la signification à Geo.

« Maître, quelle magie est donc celle-ci, qui fait de ces arbres durs comme la pierre pour soutenir la voute ?

- Étranger, vous ne devez pas vous surprendre, car ici à Perfectia nous sommes capables de toutes choses ! Jadis ces colonnes étaient de vrais arbres, créatures vivante et florissantes, qui grâce à l'habileté des mains des artisans de la cité conserveront pour toujours leur lumière et leur beauté. Nous avons inventé un moyen pour les rendre durs et résistants comme la pierre, mais en même temps flexibles et légers. Et leur vie, bien qu'étant comme congelée, reste toujours avec nous, à représenter la puissance de la Déesse Nature. »

La voute, constituée uniquement de miroirs, reflète la lumière qui transparaît de colonnes, illuminant le Temple comme s'il était à découvert.

Se trouvent à l'intérieur, de nombreuses plantes, qui bénéficient de la luminosité et poussent de façon ordonnée. De nombreux fleurs et fruits pendent des branches créant d'innombrables et splendides facettes colorées.

Deux personnes se trouvent dans le temple, plongées dans la contemplation d'un arbre recouvert de fruits.

« Nos prêtres, vous murmure Desideria, leur devoir est celui de prendre soin du jardin de la Déesse et de s'assurer que rien ne vienne à lui manquer. En échange elle nous donne de la nourriture et ainsi il en sera, éternellement, tant que nous l'aimerons et la respecterons. »

Les deux hommes vous regardent et font une profonde révérence pour vous saluer.

Si vous leur demandez de vous laisser manger un fruit, allez au 276. Si par contre vous leur demandez de prier ensemble, allez au 124. Si enfin vous ne voulez plus rien faire ici, allez au 160.

## 503

- L'Anneau avec le Rubis\* s'illumine de nuit ou dans les endroits obscurs (par exemple sous terre ou dans une grotte) et vous permet d'y voir plus clairement. Quand vous affronterez un adversaire dans ces conditions ajoutez 1 point à votre Combativité.
- Le Bracelet de Cuivre\* amplifie votre capacité de guérison des blessures. Au terme de chaque combat lancez deux dés, si vous obtenez le même nombre sur les deux dés ajoutez ce nombre à votre Énergie.
- Le Sifflet en Laiton\*, que vous portez au cou, émet un son perceptible uniquement par les oreilles des animaux (sont exclues les créatures féeriques), qui, lors d'un combat, en restent étourdies et perdent 2 points de Combativité pendant les 3 premiers assauts.

Notez votre choix sur la feuille d'aventure avec un astérisque à côté.

Après quoi vous saluez avec courtoisie Flaminia et poursuivez la visite de la cité en compagnie de Desideria. Rendez-vous au 29.

## 504

Desideria sourit, satisfaite de votre décision.

« Tu as choisi une personne de grande expérience, qui aime son art plus que toute autre chose. Suis-moi et tu n'en seras pas déçu! »

Elle vous prend la main avec douceur et vous accompagne à la maison de celui qui supervise la construction et l'entretien des édifices de Perfectia, ainsi que de la beauté de ses jardins. Comme tous les autres habitants que vous avez vu jusqu'à présent, il semble très jeune et il est incroyable d'imaginer combien de choses il a accompli pendant sa brève existence. Il vous reçoit dans son studio, avec les murs recouverts de plans où sont dessiné de nombreux projets.

Avec orgueil il vous montre ses œuvres: « Étranger, regardez ce temple. Il est dédié à la prière des habitants de Perfectia pour notre grande Déesse Nature. L'édifice vient d'être complété et à l'intérieur se trouve un jardin qui peut pousser librement malgré le fait qu'il se trouve sous une voute, et ce grâce aux nombreux miroirs semi-transparent qui permettent l'entrée de la lumière. C'est un splendide artifice que j'ai pu créer, grâce aux nombreux artisans de la cité qui ont mis à ma disposition leurs créations. »

Vous regardez le projet, mais vous ne comprenez pas

vraiment comment est réellement fait le temple, et ce car vous n'avez aucun rudiment que ce soit en architecture. Malgré cela vous faites semblant d'être étonné et admiratif, de façon à le complaire.

« Et puis regardez ce jardin! Il a été construit pour la famille royale, de façon à ce qu'elle puisse profiter des beautés de la nature, même en pleine ville. Il y a des plantes de toutes les terres connues, chacune d'elle fleurissant en un moment différent de l'année afin qu'il soit toujours riche en beauté. Voici pourquoi il a été rebaptisé le Jardin de la Vie! Grâce à des ingénieux systèmes d'irrigation il est séparé en diverses zones, chacune avec un microclimat et température différentes, ainsi des plantes délicates peuvent y survivre! »

Geo pourrait continuer de parler à l'infini, tant il est pris par l'amour de son travail.

Qu'allez-vous faire?

Si vous lui demandez de voir en personne l'une de ses œuvres, allez au **321**. Si vous lui demandez qui lui a enseigné son art, allez au **435**. Si enfin vous le laissez continuer à décrire d'autres œuvres, Rendez-vous au **8**.

## 505

Vous êtes conduits en présence d'un homme-lézard, qui de par sa distinction et habits, semble être un chef.

Une grossière couronne de métal jaune orne sa tête écailleuse appuyée sur un cou robuste et, quand il ouvre la bouche, il éructe des mots sifflants, accompagnés d'une terrible odeur de putréfaction.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si le résultat est égal ou supérieur à 15, allez



au 56, sinon au 71. Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de façon artificielle, sont intelligibles. Cet artefact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocuteur. Allez directement au 56. Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.

## 506

Vous sortez immédiatement et vous vous précipitez vers la place principale où vous trouvez un garde auquel vous expliquez rapidement ce qui s'est passé au magasin de l'armurier. Vous courez ensemble vers le magasin et, quand vous entrez, vous restez bouche bée: tout est en ordre! Il vous semble presque de rêver, mais le désordre a disparu, toutes les armures sont bien rangées et le corps du propriétaire n'est plus là.

Seriez-vous victime d'un sort?

La réponse ne tarde pas, car de la porte qui conduit à l'arrière-boutique sort l'un des assassins qui, avec le souffle court, exclame: « Garde, garde! Heureusement que tu es ici, ce maudit chien de Démon m'a agressé pour me dérober la recette! Arrête-le immédiatement et jette-le en prison pour toute sa misérable vie, afin qu'il ne puisse plus nuire à personne! »

Vous vous sentez pris au piège et essayez de vous disculper, mais l'obtus garde vous bloque la sortie, il croit vraisemblablement aux paroles de l'assassin. Vous ne pouvez que combattre, au 403, ou vous rendre, au 545.

## 507

Vous attirez l'attention de vos compagnons et leur demandez une couverture de flèches et de sorts pour faciliter votre retraite.

Entretemps, l'incendie à la barricade fait rage et, même en sachant que l'armée de Lisander n'est pas loin, vous savez que vous ne pourrez résister longtemps tout seul. Vous devez retourner avec votre groupe, sinon vous n'aurez aucune chance.

Vous faites un long détour alors que les Arpachi tournoient au-dessus de vous à distance de sécurité, hésitant à s'exposer. Avec une bonne dose de chance vous retournez dans vos rangs sans autre contretemps.

Toutefois votre bataille ne commence que maintenant, car d'où vous êtes, vous pouvez voir les flammes qui sont tellement hautes d'empêcher quiconque de s'approcher. Lisander ne pourra pas vous aider et vous devrez contenir les ennemis tout seuls.

Si vous réorganisez votre bataillon et donnez un coup de main pour repousser l'assaut ennemi, dans l'espoir que les sauriens de Lisander parviendront d'une manière ou l'autre à enfoncer le mur de feu, allez au **384**. Si par contre vous préférez désertir, vu que la tentative d'invasion n'a désormais plus aucune chance de réussir, allez au **389**.

## 508

Vous examinez avec attention le cadavre de l'humanoïde bleu, pendant que vous tenez fermement le petit être qui s'agite entre vos mains. Le corps du géant est froid et d'étrange consistance, on dirait qu'il

n'a jamais été vivant. Il n'a pas de tête et n'est qu'un automate contrôlé par le petit être, qui ne serait sinon pas capable de se battre avec quiconque, tellement il est minuscule.

Vous pouvez maintenant l'éliminer définitivement, en allant au paragraphe **303**, ou continuer de parler avec lui, dans ce cas allez au **462**.

## 509

Après quelques mètres le passage s'arrête devant une épaisse paroi de pierre. Dès que vous touchez le mur, la fragile structure qui soutient le plafond s'écroule sur vous et vous inflige la perte de 4 points d'Énergie. Si vous parvenez à survivre vous pouvez revenir sur vos pas et choisir la porte dans la paroi est que vous avez vu précédemment, dans ce cas allez au **326** ou continuer vers l'est et inspecter l'autre partie du passage, allez au **593**.

## 510

Le goût, tout comme l'aspect des fruits, est merveilleux et vous récupérez donc 2 points d'Énergie, mais vous n'arrivez plus à arrêter d'en manger. Vous continuez jusqu'au moment où vos compagnons sont prêts à partir, mais même maintenant vous n'arrivez pas à vous détacher du palmier. Ils vous trainent donc par la force, mais vous n'avez plus aucun contrôle de vous-même et commencez à frapper avec votre arme tout ce qui vous entoure. Ainsi faisant vous finissez par blesser involontairement le Démon, qui maintenant s'avance pour contre-attaquer.

Démon:    Combativité    11    Énergie    16

Quand son Énergie ou la vôtre aura atteint une valeur de 10 ou moins allez au **86**.

## 511

Les deux lutins vous rattrapent et vous obligent à les combattre. Allez au **564** pour les affronter.

## 512

La personne disparue est le Voleur, c'est aussi lui qui devait vous passer les consignes pour le tour de garde. Vous examinez le sable à la recherche de traces qui puissent indiquer où il est allé, mais le vent de la nuit les a déjà effacées. Scrutant l'horizon dans chaque direction, vous ne voyez rien qui puisse vous donner des indications utiles.

Vous commencez à percevoir que vos compagnons restants nourrissent des soupçons envers vous à cause du rapport conflictuel que vous avez eu depuis le début, avec les accusations réciproques de trahison et de sabotage.

Le démon ne cache pas ses pensées:

« Créature maléfique, quelle magie as-tu fait à notre compagnon?! » Il s'approche et vous prend par le cou, vous soulevant d'un bon pied du sol.

Vous vous dégagez de sa prise et, après avoir repris votre souffle, le menacez à votre tour: « Infâme chien, avec un seul mot je pourrais me transformer en un géant et t'écraser avec mon pied. Ne te permets plus de

m'effleurer ne serait-ce que d'un doigt! »

Puis vous décrivez ce que vous avez vu et entendu pendant la nuit, le bourdonnement et la forte lumière éblouissante. Vos compagnons semblent sceptiques, parviendrez-vous à les convaincre?

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au 345, si non, au 282.

## 513

Vous essayez de comprendre ses mots, mais malgré vos efforts, cela vous est impossible. Bien qu'il tente de prononcer chaque phrase distinctement, tout vous semble confus et, en regardant vos compagnons, vous comprenez qu'eux aussi ont la même difficulté.

Vous essayez à votre tour de parler, en disant que vous venez en paix et que vous ne voulez faire de mal à personne, mais le vieux ne répond d'aucune façon sensée.

Vous utilisez sans succès toutes les langues que vous connaissez, jusqu'à ce qu'un petit groupe d'hommes-oiseaux sorte d'une cabane, se dirigeant vers vous. Ce sont les mêmes que vous avez affronté dans la vallée et ils échangent quelques mots avec le vieux qui modifie immédiatement son attitude devenant agressif. Vous êtes entourés par une multitude d'ennemis qui ne vous laissent aucune chance. Vous êtes piégés sans possibilité de fuite. L'affrontement est inégal et, malgré votre vigoureuse défense, vous tombez l'un après l'autre. Votre aventure se termine ici.

## 514

Vous êtes exténué et frustré par l'intensité de ce combat et vous êtes en train de penser de vous rendre, quand vous remarquez que votre adversaire commence à bouger plus lentement qu'avant. D'un rapide regard vous remarquez que la même chose est en train de se passer avec ses alliés, qui semblent perdre du terrain face à vos compagnons. Motivé par la situation, vous concentrez votre regard sur lui et vous partez à nouveau à l'attaque:

Géant Bleu:    Combativité    12    Énergie    30  
(Moins les points éventuellement déjà perdus)

Votre adversaire perd 2 points de Combativité à chaque assaut jusqu'à atteindre un minimum de 4 points.  
Si vous vous en sortez vainqueur, allez au 312.



## 515

La bataille a été rude, mais à la fin vous avez réussi à vous en sortir. Malgré tout il y a une chose qui vous laisse perplexe: le traître que vous avez essayé de démasquer avant l'arrivée à Lapos n'a pas pris part au combat. Qu'il ait quelques raisons particulières de vous vouloir mort? Allez-vous l'attaquer, dans ce cas allez au 340, ou préférez-vous laisser tomber pour l'instant et continuer le voyage au 339?

Vous avez déjà affronté des hommes-oiseaux et des hommes-lézards et vous vous êtes rendu compte que leur attitude envers vous a presque toujours été hostile. Les jours passent et vous devez faire retour à *l'Andromède* avant que les marins ne mettent les voiles vers Abalone, en pensant que vous vous êtes perdus ou, pire, tombés dans un piège mortel.

Autour du feu vous discutez de vos prochains pas.

« Nous devons retourner au navire, dites-vous d'un ton découragé.

- Tu as raison », réplique un compagnon.

Ils acquiescent tous et vous concordez que demain matin vous repartirez vers le sud, en parcourant le chemin le moins dangereux pour atteindre le salut.

Vous vous asseyez par terre, solitaire, et ruminez sur la situation; à cause de la fatigue vous vous endormez rapidement (récupérez 4 points d'Énergie). Mais à l'aube vous êtes réveillé par un grondement lointain. Vous regardez le ciel à la recherche d'un orage au loin mais, malgré vos efforts, il n'y en a aucune trace.

Vos compagnons se réveillent à leur tour alors que le bruit se fait de plus en plus fort. Vous défaites le camp et ramassez l'équipement, avec une vague sensation d'attente: quelque chose va se passer, mais vous ne savez pas si vous y serez impliqués.

Vous orientant avec le soleil, vous continuez à avancer vers le sud, en traversant de vastes landes, alors que de nombreux oiseaux s'envolent en virevoltant au-dessus de vous. Le grondement semble se rapprocher et, quand les arbres se raréfient et laissent la vue libre, vous en comprenez la raison. Rendez-vous au **376**.

Les pirates n'ont pas l'intention de faire de prisonniers et passent au fil de l'épée vos compagnons, un par un. Votre destin n'est pas différent du leur et vous ne pouvez plus opposer de résistance. Votre aventure se termine ici.



Vous en déduisez que le vieux vous considère comme le chef de votre expédition et qu'il souhaite vous dire des choses importantes.

Les aigles, animaux fidèles aux Arpachi et qu'ils utilisent comme messagers et espions, ont remarqué des étranges mouvements dans la zone des marais qui sont habités par les Burmini. Il semble qu'ils soient en train de regrouper une grande armée de reptiles de toutes sortes, pour assaillir les hommes-oiseaux et les détruire complètement. Sur les montagnes, ils ont déjà infiltré de nombreux serpents qui leur apportent des informations et en même temps détruisent les œufs des animaux alliés avec les Arpachi.

Les Arpachi sont en grande difficulté et, en entendant que vous vous êtes débarrassés sans trop de problèmes des Burmini et des batraciens géants, le chef du village a eu l'intuition que vous pourriez leur être très utiles, au vu de l'affrontement imminent.



Son offre est directe, mais vous prenez votre temps en disant que vous devez y réfléchir et vous consulter avec vos compagnons.

Le vieux acquiesce, mais vous lance un avertissement: les reptiles attaqueront probablement demain à l'aube et si vous voulez vous unir aux Arpachi vous devrez vous décider au plus vite. Sinon, vous aurez pleine liberté de ne pas intervenir dans leurs affaires, mais il ne vous sera fournie aucune aide pour rejoindre la vallée, et encore moins la crique où se trouve *l'Andromède*.

Vous prenez congé, lui promettant que vous allez rapidement répondre à sa demande.

Revenu au cœur du village on vous apporte un plat délicieux, fait de baies et de fruits secs très nutritif qui vous font récupérer toute l'Énergie perdue. Vos compagnons se sont déjà régalés et vous leur expliquez l'offre que vous venez de recevoir.

Vous avez une longue discussion, mais, de toute façon, l'opinion commune est que vos services ne peuvent être donnés à n'importe qui. S'ils veulent profiter de votre force ils devront la payer au prix fort.

Le village ne possède probablement pas beaucoup d'or, n'étant qu'un petit avant-poste, mais dans la capitale du royaume des Arpachi il devrait y avoir une grande quantité de richesses, que vous pourriez réclamer en échange des dangers que vous allez affronter...

Si vous décidez d'intervenir dans cette guerre en vous ralliant à la cause des hommes-oiseaux, allez au **548**, si par contre vous ne voulez pas courir de risques et préférez retourner à la crique où se trouve *l'Andromède*, rendez-vous au **191**.

## 519

Juste sous l'estrade où les géants colorés vous incitaient à vous battre, est placé un bâton avec une pierre violette à son extrémité. Aux six coins de l'arène, les édifices pyramidaux où vous étiez emprisonnés continuent d'émettre leur sinistre lueur. Partout il n'y a que silence et le soleil couchant émane une faible lumière rougeâtre qui réchauffe à peine la nuit qui va arriver. Vous vous regardez indécis et devez décider sur la prochaine étape.

Se vous voulez prendre le Bâton avec la pierre violette, allez au 287, si vous préférez vous diriger vers l'une des pyramides, allez au 96.

## 520

Les hommes que vous venez de rencontrer sont les amis de l'esclave que vous avez fait recapturer au marché. Avec un sifflement aigu ils se rapprochent à grands pas, vous essayez de vous en aller et en vous retournant vous remarquez d'autres hommes qui vous coupent toute voie de fuite. Ils sont trop nombreux et ni les sorts ni la force brute ne pourront vous sauver.

Vous n'avez que peu de possibilités de vous en sortir. Si vous êtes un Démon vous pouvez utiliser par deux fois le sort Terreur (en perdant au total 4 points d'Énergie), dans ce cas tous les adversaires vont s'enfuir, sauf les quatre hommes que vous avez vus en premier.

Si vous êtes un Moine, vous pourrez invoquer Ekerion pour vous venir en aide. Le Dieu pénètre dans l'esprit de vos assaillants et leur ordonne d'abandonner le

combat. Seul quatre d'entre eux refusent cet ordre car fidèles à d'autres dieux.

Dans ces deux cas, vous devrez combattre les quatre hommes restant jusqu'à la mort, allez au **590**. Autrement, les ennemis vous attaquent en groupe et votre aventure se termine ici.

## 521

Les guerriers Arpachi sont persuadés que tout de suite après l'aube, les reptiles commenceront l'escalade vers le village du côté est, qui est le plus dégagé d'obstacles et avec la pente la plus aisée. Étant des animaux à sang froid, ils tirent aussi leur énergie de la chaleur et demain matin leur point d'attaque privilégié sera vraisemblablement le côté le plus exposé au soleil.

Concentrer là toutes vos forces défensives serait une excellente décision pour repousser l'assaut et infliger un coup dur aux Burmini. En faisant rouler des pierres d'en haut, les possibilités de blesser les assaillants sont considérables et vous ne leur laisseriez aucune chance de se reprendre.

Mais, dans ce cas de figure, vous devez considérer que, à cause de la morphologie du terrain, les ennemis resteront cachés de votre visuelle pour toute la montée et vous aurez besoin d'envoyer les aigles en éclaireurs pour avoir des informations sur leur avancée. L'opération est dangereuse car ils devraient voler tout le temps au-dessus des reptiles les exposant à leurs attaques à distance.

Comme alternative, le vieux chef du village propose de leur tendre un piège. Vous devrez construire une barricade en bois sur la crête de la montagne, peu

avant la plaine où se trouve le village, dans une position qui ne soit pas visible d'en bas. Dès que les premiers reptiles parviendront au sommet, vous mettez le feu à la barricade leur empêchant ainsi toute avancée.

Entretiens, tous les guerriers disponibles, ainsi que votre groupe, les aigles et les faucons, devront se positionner dans la forêt en vallée et se lever dans le ciel pour surprendre les adversaires depuis le bas pour ensuite les repousser de plus en plus vers le haut. Ils n'auront ainsi plus aucune voie de fuite, car à leur droite et à leur gauche se trouvent des ravins où ils ne pourront se sauver. Pour réaliser ce plan, vous devrez attaquer compactes tous ensemble.

Quand les renforts de la capitale arriveront, ils pourront donner l'assaut à leur tour et les Burmini seront écrasés dans un étau mortel.

Les Arpachi discutent entre eux pendant quelques temps, après quoi ils demandent votre opinion.

Si vous suggérez de suivre le plan du chef du village, rendez-vous au **471**, si vous préférez les attaquer d'en haut, allez au **419**.

## 522

Vous courez furtivement, pendant que vos compagnons lancent des sorts destructeurs vers les guerriers ailés pour attirer leur attention. Vous passez derrière de gros rochers et de troncs d'arbres, jusqu'à arriver près de la barricade. Il y a au moins trois points où le feu a déjà bien pris et vous devrez être rapide pour l'éteindre.

Vous êtes à l'extrémité droite de la barricade et videz ici la première gourde que vous avez apportée

(effacez-la de votre équipement). Les flammes s'éteignent immédiatement avec une bouffée de vapeur brûlante.

À quelques mètres de distance, les femmes Arpachi sont en train d'allumer d'autres feux et ne semblent pas s'être rendu compte de vous pour l'instant.

Vous videz la deuxième gourde sur le feu suivant, qui s'éteint tout aussi vite que le premier, mais vous finissez par attirer l'attention de vos adversaires qui se dépêchent d'entraver votre tentative de saboter leur plan. Vous les affrontez toutes les trois simultanément:

Femme-oiseau 1:	Combativité	7	Énergie	8
Femme-oiseau 2:	Combativité	6	Énergie	8
Femme-oiseau 3:	Combativité	6	Énergie	7

Si vous parvenez à les battre en un maximum de 10 assauts, rendez-vous au **81**. Si par contre au début du onzième assaut vous êtes encore en train de vous battre, allez au **382**.

## 523

C'est le quartier des mendiants, les gens les plus infimes que la ville de Lapos n'ait jamais vu. Vous êtes entouré d'une vraie armée de malformés, aveugles et êtres affligés par toutes sortes de disgrâces, mais vous gardez les nerfs bien solides et ne vous laissez pas effrayer.

Vous avez deux options: vous pouvez retourner au marché, au **499**, pour visiter une autre zone, ou parler avec l'un d'eux, dans ce cas allez au **144**.

## 524

Le boiteux vous regarde hébète, alors qu'avec votre force de volonté vous lui imposez de marcher à quatre pattes et d'aboyer comme un chien. La foule rit bruyamment et applaudit amusée. Parfait! Vous avez conquis leur sympathie avec cette épreuve!

Écrivez +2 points à côté de la note 2 (en plus des autres points que vous auriez déjà noté) et allez au **270**.

## 525

Inutile de gâcher de l'énergie en une tentative de fuite qui serait destinée à échouer, vous désistez donc de toute tentative et vous vous endormez en essayant de récupérer vos forces. La nuit s'écoule en un silence de mort; malgré la position inconfortable vous vous réveillez à l'aube assez reposé (vous récupérez 2 points d'Énergie).

Le campement est en pleine agitation et il semble que les reptiles soient en train de se préparer au départ. On vous libère les chevilles, mais on vous attache bien afin d'éviter toute fuite pendant la marche qui vous attends. Vous êtes en effet obligés de suivre les nombreuses colonnes qui se dirigent à l'est, vers les montagnes.

Les hommes-lézards vous aident à traverser le fleuve, chose facile pour eux, mais nettement moins pour vous. Vous vous trouvez parmi l'arrière-garde de ce qui semble être une armée prête à la bataille.

Rapidement ces créatures commencent à gravir la pente du premier mont, sur le versant est, et s'unissent à des renforts constitués par des sauriens géants,

arrivés d'on ne sait où.

Vous restez dans la vallée, toujours gardé à vue par les deux mêmes gardes. Soudainement les combats commencent. De nombreux hommes-oiseaux se lèvent en vol d'une position à mi-chemin de la pente et commencent repousser les assaillants qui sont en une position défavorable étant donné le terrain ardu. Toutefois il semble que les forces en jeu soient inégales. Pour chaque guerrier ailé il y a au moins dix reptiles féroces et avides de sang.

La bataille dure longtemps, avec les hommes-oiseaux qui perdent du terrain, mètre après mètre, subissant aussi l'assaut inattendu d'un groupe de reptiles volants qui est apparu sur votre droite.

Vous vous demandez si vous pouvez profiter de la situation, la surveillance étant en ce moment très faible.

Si vous pouvez évoquer un démon Woerz, vous pouvez lui ordonner de couper les liens.

Une autre option en lançant le sort Mutation, vous pourriez devenir tout petit pour vous débarrasser des cordes et puis libérer vos compagnons.

Dans les deux cas allez au **322**.

Autrement vous pouvez tenter de briser les cordes. Pour vérifier si vous y parvenez, lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur de Force, si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **322**, sinon vous échouez dans votre tentative, rendez-vous alors au **108**. Rappelez-vous qu'avec les mains liées vous ne pouvez utiliser votre équipement, potions incluses, alors que vous avez toujours la possibilité de lancer des sorts.

Les cadavres sont entassés sur un bûcher auquel on met le feu et une âcre odeur de viande brûlée vous remplit les narines. Avec un sens de l'humour macabre, Lisander vous fait remarquer que les Arpachi survivants aussi, au sommet de la montagne, le sentiront...

De nombreux aigles virevoltent au-dessus de vous et vous remarquez que quelques hommes-oiseaux font de même, avec le but évident de vous espionner.

Le soir commence à tomber et après la longue et exténuante bataille vous avez besoin de repos.

Les reptiles se séparent en plusieurs groupes et allument d'autres feux pour se protéger du froid de la nuit. Ils consomment ensuite un maigre diner constitué des quelques produits pillés dans le village ennemi.

Vous êtes appelé, avec votre groupe, au conseil avec Lisander et ses généraux. Sur place, deux jeunes Burmini servent de la nourriture en abondance et des jarres d'un breuvage épicé et doux, qui vous font récupérer 5 points d'Énergie.

Les paroles de Lisander sont dures et en même temps exaltées. Il dit que ce jour a été le premier pas vers la conquête de tout le royaume Arpaco et que personne ne pourra résister à votre élan impétueux. La capitale des hommes-oiseaux est située dans le cœur des montagnes vers l'est et vous devrez avancer jour après jour, écrasant toute forme de résistance ennemie jusqu'à ce que leur royaume plie le genou devant vous. Demain matin vous partirez tôt pour ne pas donner d'avantages aux Arpachi et maintenir la pression; derrière vous vous ne laisserez que mort et dévastation.



Le conseil se dissout dans le cœur de la nuit, non sans qu'il y ait eu des mots d'éloge envers vous pour avoir été si déterminant dans la victoire d'aujourd'hui.

Vous êtes mort de fatigue et vous avez hâte d'aller vous coucher, vous vous unissez donc à vos compagnons qui ont allumé un feu à l'abri d'un gros rocher et vous vous abandonnez à un sommeil réparateur.

Il vous semble avoir fermé les yeux depuis un seul instant, quand vous êtes réveillé par un martèlement, comme du métal qui cogne sur la pierre.

Vous mettez quelque temps avant de vous rendre compte que vous n'êtes pas en train de rêver et vous levez la tête, essayant de deviner l'origine du bruit.

À quelques pas de vous un hibou vous regarde énigmatiquement et puis sautille un peu plus loin dès qu'il se rend compte d'avoir été vu.

Vous vous relevez curieux; dans tout le campement règne un silence profond.

En frissonnant de froid, vous remuez les braises du petit feu et ravivez les flammes, pendant que l'oiseau se rapproche de vous curieux.

Avec une incroyable impudence il vous tapote le pied de son bec et vous ne pouvez faire à moins de lui tirer un coup de pied pour l'éloigner.

Mais curieusement il ne semble pas vouloir s'en aller et reste à vous regarder imperturbable tout en faisant des petits pas en avant et en arrière, comme pour attirer votre attention.

Si vous voulez l'écraser une fois pour toutes, vous dégainez votre arme pour le menacer, allez au **99**, si par contre vous voulez vous en approcher, allez au **109**.

## 527

Vous lui promettez 2 pièces d'or s'il vous laisse passer. Faites un test pour voir si votre tentative fonctionne. Lancez 2 dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit, si le total obtenu est supérieur ou égal à 16 allez au 36, s'il est inférieur allez au 174.

## 528

« Flaminia, lui dites-vous, vous possédez une habileté sans pareil que je n'ai jamais vue lors de mes voyages. Puis-je vous demander qui a été votre maître?

- Étranger, j'ai eu l'honneur d'entrer dans les grâces du Prince Feu, fils aîné de notre Roi Temps et de la Reine Amour, et héritier au trône. En qualité de son épouse, j'ai reçu en don la capacité de dominer les flammes et la chaleur qu'elles produisent, et ainsi de profiter de leur pouvoir. Je peux donc façonner les métaux et créer tout ce que ma fantaisie élabore.

- Cela est extraordinaire!

- Certes voyageur. Je vois avec plaisir que vous êtes fasciné par mon histoire. Le Prince Feu sera à son tour ravi de votre admiration et il ne dédaignera certainement pas de vous décrire encore plus en détail nos pouvoirs.

- Merci, Flaminia, de cette aimable conversation. Je vous laisse maintenant à vos œuvres. J'espère vous revoir!

- Bonne chance étranger, et que la soif de la connaissance soit toujours en vous! »

Desideria vous prend la main et vous accompagne hors de la forge.

Dans le futur, quand vous voudrez rencontrer le Prince Feu, ajoutez 60 au numéro du paragraphe où vous vous trouvez pour lire la suite. Si le texte aura un sens, cela voudra dire que c'était le bon moment pour le faire, sinon, continuez l'histoire normalement.

Rendez-vous au 29.

## 529

Malheureusement vous n'êtes pas parvenu à convaincre vos compagnons qu'il était préférable de retourner à Janger, vous êtes donc obligé d'accepter passivement leur décision et de poursuivre le voyage vers le nouveau continent. Allez au 555.

## 530

Heureusement il n'y a pas d'autres gardes dans les alentours, vous pouvez donc les affronter sans risque que d'autres personnes soient attirées à cause du bruit du combat. Combattez-les simultanément.

Garde 1:   Combativité   7       Énergie    10

Garde 2:   Combativité   9       Énergie    7

Ce sont des adversaires habitués aux combats physiques, si vous les affrontez avec la Force déduisez 1 point de Combativité. En cas de victoire allez au 566.

## 531

Vous regardez fixement un des reptiles volants, parvenant à intercepter son regard vide d'intelligence.

La créature ne peut résister à votre contrôle et vous lui ordonnez de se jeter contre la barricade en feu. L'animal hésite un instant, essaye de dominer son esprit, mais votre pouvoir est trop grand et sa volonté cède d'un coup.

Vous le voyez planer vers la barricade et prendre feu. Ses cris se mélangent aux clameurs de la bataille et rapidement se perdent dans les flammes.

Notez sur votre feuille d'aventure que vous avez éliminé un reptile et puis retournez au paragraphe **469**.

## 532

Vous vous débarrassez des deux monstres. Personne ne semble vous avoir vu et avec vos compagnons vous essayez de filer dans un petit bois au sud. Tout va à la perfection, grâce aux bruits de la bataille votre fuite passe inaperçue.

Toutefois, ce n'est pas le moment de traîner. Les sens en éveil pour affronter d'éventuels dangers, vous vous regardez dans les yeux et remerciez les dieux pour vous avoir encore une fois sauvé d'une mort certaine.

Entre le salut et vous il y a encore une multitude d'hommes-lézards que vous devrez éviter. Le soleil est encore haut dans le ciel et avant qu'il ne fasse nuit vous devez réussir à mettre le plus de distance possible entre eux et vous.

Un faible bruit de ruissellement d'eau vous sort de vos pensées et une idée audacieuse vous vient à l'esprit. La rivière que vous avez traversée s'écoule vers le sud et s'éloigne progressivement. Si vous réussissiez à construire une paire de radeaux capables de vous transporter, vous auriez une fuite silencieuse et sans

dangers.

Vous partagez votre idée avec vos compagnons, qui l'approuvent comme étant la seule voie de fuite possible. Vous mettez les bouchées doubles pour couper des troncs et les lier ensemble avec des cordes. Si vous utilisez une arme blanche, son fil s'use inexorablement et tant que vous ne l'aurez pas faite aiguiser, une fois rentré à Janger, elle infligera 1 point de dommage en moins que d'habitude. Si par contre vous utilisez une autre arme (comme le Bâton à deux mains, la Massue ou l'Arc), vous ne pouvez contribuer à la coupe du bois nécessaire.

Vos compagnons marmonnent entre eux, vous qualifiant de « fainéant » et vous devez perdre 1 point d'Autorité. Finalement vous transportez les troncs et les liez ensemble.

Quand le soleil commence à se coucher, vous avez terminé l'œuvre avec succès et vous vous préparez à la descente dans l'eau.

Rendez-vous au 267.

## 533

Vif comme l'éclair, vous vous précipitez vers l'endroit d'où provient le bruit et vous voyez une vipère; elle s'était approchée pour soutirer des informations. En un instant vous êtes sur elle et l'attrapez par la queue. Elle s'agite comme un poisson pris au piège et en se retournant vous mord la main avec ses crochets venimeux.

Vous criez de douleur et laissez tomber l'animal pour lui piétiner la tête et l'écraser en une bouillie ensanglantée.

Vous perdez tout de suite 2 points d'Énergie avant que les Arpachi ne puissent vous secourir. Le chef du village fait appeler une vieille qui vous donne des feuilles vertes séchées. Elle vous dit que c'est un antidote contre le poison de la vipère et que vous devez vous dépêcher de les avaler, sinon votre corps sera vite infecté et vous mourrez atrocement.

Vous ne vous faites pas prier et avalez en une bouchée les feuilles amères, tout en buvant de généreuses gorgées d'eau. Rapidement la douleur disparaît, mais vous vous rendez compte que le bras qui tenait le serpent a maintenant pris une coloration noirâtre. La guérison prendra quelques jours, mais pour les prochains combats vous risquez de subir une pénalité. Lancez deux dés, si vous obtenez un total supérieur ou égal à 10, vous avez été empoisonné à la main qui vous sert pour empoigner votre arme. Dans ce cas vous perdez 1 point d'Agilité jusqu'à la fin de l'aventure.

Si par contre le total est inférieur ou égal à 9, heureusement vous empoignez votre arme avec l'autre main et ne subissez aucune pénalité.

Au moins l'espion est mort, en emportant avec lui les secrets qu'il aurait pu révéler aux Burmini.

Après vous être soigné et avoir récupéré un peu, vous vous installez à côté du feu pour décider du plan de bataille du lendemain.

À peine débarqué sur Cadash vous avez été agressé par un homme-oiseau et un homme-lézard. Avez-vous encore le plan que vous avez retrouvé sur leurs cadavres? Dans l'affirmative, allez au **561**, si non au **521**.

« Maître, avec douleur et dépit j'observe votre mépris envers ma civilisation. Nous avons développé une magie qui a permis aux peuples de se confronter et de conquérir les plus faibles qui, justement, ont été soumis à ceux qui ont fait évoluer le monde. Ce n'est pas un hasard que ce soit nous qui ayons traversé l'immense mer. Et c'est encore nous qui sommes arrivés ici à Perfectia... Cela ne me surprendrait pas si bientôt notre armée vienne ici pour vous conquérir! »

Avec beaucoup de surprise de votre part, Incanto ne réagit pas à vos provocations.

« Étranger, votre destin est entre vos mains. Faites ce que vous voulez de votre vie, mais sachez qu'ici vous ne trouverez jamais d'hostilité. »

Sans le saluer, vous sortez de son habitation. Puis partez à la recherche de Desideria au **46**.

Vous n'avez pas réussi à prendre la clef! À son retour, le garde vous menace de ne plus tenter ce genre d'entourloupe.

Avec désespoir vous vous rendez compte du temps qui passe. Vous restez dans la cellule encore six jours, après quoi vous êtes libéré.

Mais le navire a déjà disparu à l'horizon depuis longtemps, et avec lui votre espoir d'une nouvelle aventure.

Si vous voulez essayer à nouveau de découvrir le Monde Perdu retournez au début du livre.

## 536

Malheureusement vous n'arrivez pas à combattre l'infection qui se propage dans votre corps, détruisant tous ses organes. En proie à d'atroces douleurs, la vie vous quitte.

Votre aventure se termine ici, misérablement.

## 537

« Compagnons... vous vous adressez à eux de façon autoritaire, ceci n'est pas notre guerre et nous ne devrions pas nous laisser impliquer dans une affaire qui ne nous concerne pas. On risque de rester empêtrés dans ces infâmes marais pendant des mois et de ne plus en sortir. Ces créatures primitives ne peuvent rien nous donner en échange des dangers qu'on affrontera.

Ils ne peuvent nous obliger à nous battre pour eux et ils ne nous retiennent pas contre notre volonté, à moins qu'ils ne veuillent goûter à nos armes ». Vous terminez en haussant le ton pour emphatiser vos intentions.

Vos compagnons s'échangent un coup d'œil et la détermination semble prendre le pas sur l'indécision.

« Tu as raison! vous répond l'un d'eux, nous en avons assez vu de Cadash et notre tâche ici est terminée. Allons dire à cet idiot d'un Roi que son offre ne nous intéresse pas. »

Comme vous l'aviez prévu, en fin de comptes, l'instinct d'autoconservation a été plus fort que la faim de richesses, vous ne perdez donc pas de temps et affrontez Lisander lui disant que vous n'avez pas l'intention de l'aider.

Il ne semble pas si surpris ni vouloir s'opposer à votre



décision, mais il réplique menaçant vous rappelant combien ce territoire est sauvage et plein de dangers. Il ne garantira en aucune façon votre sécurité. Il conclut enfin en disant que si vous osez intervenir dans cette guerre au côté des Arpachi, il viendra en personne vous chercher pour vous tuer de ses propres mains.

Vous le fixez dans ses yeux de reptiles pour démontrer votre détermination. Aucun de vous deux ne détourne les yeux pendant de longs instants jusqu'à ce que le cri d'un aigle n'attire son attention. Un espion des Arpachi s'est introduit dans le campement et Lisander crie des ordres à droite et à gauche pour l'arrêter avant qu'il puisse obtenir des informations importantes.

Vous êtes libres de partir, en traversant les rangées de guerriers Burmini vous ressentez la pression de leurs regards. Mais personne n'ose vous approcher et, quand enfin vous atteignez le sommet de la colline qui domine le campement, vous soupirez de soulagement.

Malgré tout, le chemin pour retourner à *l'Andromède* est seulement à son début et le soleil va bientôt se coucher, vous devez donc parcourir le plus de distance possible au plus vite.

Traverser le point où les deux fleuves confluent n'est pas trop difficile et malgré le fait que vous soyez complètement trempés, vous vous remettez en route, longeant le cours d'eau afin d'éviter de tomber sur un saurien un peu trop curieux. Vous atteignez enfin l'autre côté du bois où il y a quelques heures à peine avez été attaqués par les deux hommes-lézards.

Vous ne rencontrez aucun être vivant; épuisés par cette rude journée vous vous arrêtez au crépuscule pour récupérer vos forces.

Vers l'est, une faible lueur parvient d'une montagne, à

mi pente. Un signe de vie? Ou seulement votre imagination qui vous fait voir des ennemis partout...? Vous vous assoupissez un instant et quand vous vous réveillez il vous semble qu'une minute seulement se soit écoulée. En réalité le soleil est déjà haut et un grondement au nord retentit avec force. Sans perdre de temps, vous réveillez vos compagnons, alerté par cette situation. Rendez-vous au **376**.

## 538

Tous ensemble vous vous défendez contre cet horrible monstre géant. N'étant pas un animal conventionnel, vous ne pouvez utiliser le sort Contrôle des Végétaux et Animaux. Chacun de vous s'occupera d'un tentacule:

Pieuvre Géante:    Combativité    11    Énergie    10

Ses tentacules peuvent être facilement blessés avec des armes blanches. Si vous en utilisez une, ajoutez 1 point de dommage en plus à chaque attaque réussie. Si vous êtes vainqueur allez au **515**.

## 539

« Compagnons... vous vous adressez à eux de façon autoritaire, ceci n'est pas notre guerre et nous ne devrions pas nous laisser impliquer dans une affaire qui ne nous concerne pas. On risque de rester empêtrés dans ces infâmes marais pendant des mois et de ne plus en sortir. Ces créatures primitives ne peuvent rien nous donner en échange des dangers qu'on affrontera.

Ils ne peuvent nous obliger à nous battre pour eux et ils ne nous retiennent pas contre notre volonté, à moins qu'ils ne veuillent goûter à nos armes ». Vous terminez en haussant le ton pour emphatiser vos intentions.

Vos compagnons s'échangent un coup d'œil et la détermination semble prendre le pas sur l'indécision.

« Tu as raison! vous répond l'un d'eux, nous en avons assez vu de Cadash et notre tâche ici est terminée. Allons dire à cet idiot d'un Roi que son offre ne nous intéresse pas. »

Comme vous l'aviez prévu, en fin de comptes, l'instinct d'autoconservation a été plus fort que la faim de richesses, vous ne perdez donc pas de temps et affrontez Lisander lui disant que vous n'avez pas l'intention de l'aider.

Il ne semble pas si surpris ni vouloir s'opposer à votre décision, mais il réplique menaçant vous rappelant combien ce territoire est sauvage et plein de dangers. Il ne garantira en aucune façon votre sécurité. Il conclut enfin en disant que si vous osez intervenir dans cette guerre au côté des Arpachi, il viendra en personne vous chercher pour vous tuer de ses propres mains.

Vous le fixez dans ses yeux de reptiles pour démontrer votre détermination. Aucun de vous deux ne détourne les yeux pendant de longs instants jusqu'à ce que le cri d'un aigle n'attire son attention. Un espion des Arpachi s'est introduit dans le campement et Lisander crie des ordres à droite et à gauche pour l'arrêter avant qu'il puisse obtenir des informations importantes.

Vous êtes libres de partir, en traversant les rangées de guerriers Burmini vous ressentez la pression de leurs regards. Mais personne n'ose vous approcher et, quand enfin vous avez dépassé les dernières rangées de

soldats, vous soupirez de soulagement. Malgré tout, le chemin pour retourner à *l'Andromède* est seulement à son début et la guerre imminente vous pousse à parcourir le plus de distance possible au plus vite.

Laissant derrière vous les roulements de tambours Burmini, vous traversez un fleuve sans trop de problèmes et, malgré le fait que vous soyez complètement trempés, vous vous remettez en route, longeant le cours d'eau afin d'éviter de faire une quelconque mauvaise rencontre en pénétrant dans les bois.

En attendant, la bataille fait rage, avec des moments de gloire des deux côtés, mais vous vous rendez rapidement compte que les hommes-oiseaux sont en train d'enfoncer les lignes ennemies et des escouades sont à la recherche d'adversaires restés isolés.

Sortir à découvert serait trop dangereux et vous devez réfléchir à une façon de fuir en cachette.

Un faible bruit de ruissellement d'eau vous sort de vos pensées et, quand vous allez vérifier sa provenance, une idée audacieuse vous vient à l'esprit. Une petite rivière s'écoule tranquille vers le sud. Son lit n'est pas très large, mais est probablement suffisant pour y faire naviguer une paire de radeaux qui pourront vous transporter loin d'ici.

Le risque de trouver des cascades, ou de vous retrouver exposés à une attaque ennemie est élevé, mais cela vaut la peine d'essayer.

Vous partagez votre idée avec vos compagnons, qui l'approuvent comme étant la seule voie de fuite possible. Vous mettez les bouchées doubles pour couper des troncs et les lier ensemble avec des cordes. Si vous utilisez une arme blanche, son fil s'use

inexorablement et tant que vous ne l'aurez pas faite aiguiser, une fois rentré à Janger, elle infligera 1 point de dommage en moins que d'habitude. Si par contre vous utilisez une autre arme (comme le Bâton à deux mains, la Massue ou l'Arc), vous ne pouvez contribuer à la coupe du bois nécessaire. Vos compagnons marmonnent entre eux, vous qualifiant de « fainéant » et vous devez perdre 1 point d'Autorité. Finalement vous transportez les troncs et les liez ensemble.

Quand le soleil commence à se coucher, vous avez terminé l'œuvre avec succès et vous vous préparez à la descente dans l'eau. Rendez-vous au **267**.

## 540

« Maître, je suis un aventurier et je ne possède point de grandes connaissances alchimiques. Avec cinq compagnons j'ai traversé une mer infinie, arrivant enfin dans cette cité qui nous a tous fascinés. »

Atomio se frotte les mains, savourant la satisfaction d'avoir un hôte auquel montrer son laboratoire.

« Ah, la vanité, mon plus grand péché... », murmure-t-il.

Après quoi, il passe en revue une grande partie de son matériel, vous décrivant chaque objet dans les moindres détails.

Desideria déclare impudemment sa propre incompetence dans la matière: « Étranger, je vais vous laisser, si tu le veux bien. Je vais méditer un peu dans le jardin de la maison du maître. Quand vous aurez terminé, appelle-moi avec la pensée et je viendrai te chercher. »

Un peu de temps passe, pendant lequel vous avez

beaucoup de mal à suivre les explications d'Atomio. Puis vous intervenez afin d'éviter d'inutiles pertes de temps:

« Maître, je me permets de vous interrompre, mais je ne comprends pas grand-chose de ce que vous me décrivez. Je suis une personne d'action et j'aurais besoin d'une aide concrète au lieu d'explications académiques. Qu'est-ce qui pourrait m'être utile dans le cours de mes futures pérégrinations? »

Atomio est surpris pendant un instant, puis passe tout de suite à quelque chose d'intéressant:

« Étranger, excusez ma langue bien pendue et l'ennui que je vous ai causé. Si je comprends bien, vous pourriez nécessiter de mes arts... de l'Huile de Pierre, voilà ce qui pourrait vous servir, ou de la Poudre Noire. Que préférez-vous? »

Si vous optez pour l'Huile de Pierre, allez au **488**, si c'est la Poudre Noire, au **281**.

## 541

Quatre paires d'yeux vous regardent d'un air accusateur.

Vos compagnons s'éloignent un peu pour discuter et puis vous entourent menaçants: « Nous avons décidé que pendant ce voyage ton comportement a été ambigu, mais nous ne pouvons te juger ici. Les tribunaux royaux s'occuperont de ton cas. »

Un frisson vous parcourt l'échine.

Vous regardez autour de vous pour chercher une voie de fuite, mais il n'y en a pas: vous êtes entouré et sur deux côtés se trouvent de raides parois rocheuses alors que le troisième donne sur la mer.

Si vous acceptez de vous faire arrêter, allez au **500**, si vous opposez résistance, allez au **3**.

## 542

Vous reprenez votre marche et atteignez votre but après quelques dizaines de mètres.

L'escalade se termine brusquement dans une plaine naturelle, parsemée de cabanes, que vous ne pouviez voir d'en bas. Le village Arpaco est constitué de nombreuses cabanes faites de branches mortes empilées de quelques façons autour des nombreux sapins. Nombreux sont aussi les habitants du village, des hommes-oiseaux avec leurs familles, absorbés dans de diverses occupations.

Dès qu'ils s'aperçoivent de votre présence, certains lancent des cris aigus et un petit groupe de curieux se réunit pour vous accueillir. Pour l'instant ils ne semblent pas hostiles, mais vous avez déjà eu affaire avec certains de leur espèce et vous savez qu'il serait très dangereux de les sous-estimer.

Vous marchez lentement vers eux, en mesurant vos pas avec attention et, quand vous êtes désormais très proches du groupe, un homme-oiseau, sans aucun doute très âgé, s'avance vers vous et commence à parler.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, allez au **423**, s'il est inférieur, allez au **513**.

Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de

façon artificielle, sont intelligibles. Cet artéfact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocuteur. Allez directement au **423**. Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.

## 543

« Arrête-toi immédiatement! », ordonne une voix derrière vous.

Vous vous sentez empoigner par les puissants bras du Guerrier et, ne parvenant pas à vous libérer, cessez toute résistance tout regardant avec haine le Magicien. L'aventure est en train de prendre une mauvaise tournure et vous ressentez le mépris de tous, même de celui qui vous a engagé. Pendant la suite de la mission, vous devrez garder les yeux bien ouverts afin d'éviter d'autres dangereux contretemps.

Et si le voyage n'était qu'une mise en scène? Aurait-il l'intention de vous tuer tous pour une quelconque pratique magique? Pour l'instant vous ne pouvez trouver de réponses à vos doutes, allez au **428**.

## 544

« Ah, bien un collègue... »

Atomio vous scrute avec attention, alors que Desideria secoue la tête gênée.

« Dites-moi la technique que vous utilisez dans votre pays pour extraire les principes actifs des feuilles... »

Vous hésitez un instant, indécis sur comment réagir, mais vous ne vous laissez pas surprendre par sa question et inventez de toutes pièces votre réponse:



« Maître, nos potions sont généralement constituées de poudre de feuilles séchées diluées dans divers liquides, eau ou vin, auxquels on ajoute du miel qui rends de l'énergie et amplifie l'effet de la concoction. Dans notre école nous sommes en train d'expérimenter divers procédés innovants pour en augmenter les effets, mais personne n'a encore pu perfectionner la technique idéale. Qui sait si aujourd'hui vous ne puissiez me donner de bons conseils... »

- Mais certainement, étranger, je serai heureux de vous montrer mon laboratoire et les instruments que j'utilise. Je dois moi-même remercier les habiles artisans qui mettent à ma disposition leurs artefacts pour créer des potions toujours plus sophistiquées et puissantes! »

Vous soupirez de soulagement, pour avoir si facilement convaincu un expert à vous dévoiler ses secrets.

Entretiens, Desideria s'en vas, se déclarant inapte à suivre vos discours de scientifiques: « Étranger, je vais vous laisser, si tu le veux bien. Je vais méditer un peu dans le jardin de la maison du maître. Quand vous aurez terminé, appelle-moi avec la pensée et je viendrai te chercher. »

Une fois tout seuls, Atomio commence à passer en revue tout ce qui se trouve dans son laboratoire, bouteilles et récipients de formes et de matériaux des plus étranges et à vous inconnus. Et puis pinces, alambics, filtres, balances à plateaux, pour ne pas oublier poudres, liquides en ébullition et cristaux de toutes les couleurs.

Vous êtes perdu par les nombreuses explications qu'il vous fournit et comprenez peu de choses de ses profondes argumentations, mais vous essayez de le

flatter pour le complaire. Passent ainsi quelques heures et vous commencez à penser d'avoir perdu une bonne occasion pour faire autre chose, vous décidez donc qu'il est temps de changer de discours.

« Maître, votre science est vraiment innovante par rapport à celle de mon pays et je vous remercie pour les détails que j'ai gravé dans ma mémoire et que je conserverai jalousement avec moi... »

Vous êtes tout de suite interrompu par Atomio:

« Collègue, permettez-moi de désapprouver! La science ne peut progresser qu'avec sa diffusion! Je vous invite donc à décrire à votre école les moindres détails de ce que vous avez vu ici! Et permettez que je vous fasse don de certains instruments qui vous seront utiles. Prenez ces Ciseaux\* et puis cette Bouteille\* et cette Balance\*. Ils serviront certainement et probablement vous n'avez pas d'instruments si précis!»

Vous aimeriez refuser, mais craigniez de l'offenser, vous prenez donc ces trois ustensiles (notez-les avec un astérisque sur votre feuille d'aventure). Si vous n'avez pas de place suffisante vous devez abandonner d'autres objets.

Si vous voulez continuer de converser avec lui sur ses connaissances, allez au 220. Si par contre vous pensez qu'il est temps de rappeler Desideria et poursuivre votre visite de la cité, saluez Atomio et allez au 46.



Alors que vous quittez le magasin vous ne pouvez pas ne pas lancer un regard chargé de haine envers celui qui vous a faussement accusé d'assassinat. Peu après vous êtes trainé en prison. Rendez-vous au 173.

« Bien, Roi Lisander, vous vous adressez au reptile avec une attitude complaisante, avec nos armes magiques et votre force, personne ne pourra nous entraver! »

D'un geste théâtral, vous indiquez vos compagnons.

« Mon groupe et moi serons avec les sauriens géants, avec le but de leur faciliter l'escalade et empêcher que ces maudits emplumés nous mettent des bâtons dans les roues! »

Vous voulez ainsi montrer au Roi que vous ne craignez rien et que vous voulez conquérir votre part du trésor à la force de vos armes et au nombre d'ennemis que vous expédieriez dans l'autre monde.

Lisander apprécie votre détermination et avale une gorgée d'un pichet contenant un liquide trouble, qu'il vous passe, comme pour sceller un pacte.

La boisson émane une odeur nauséabonde et vous mouillez à peine vos lèvres sans rien ingurgiter, après quoi vous la passez aux généraux qui, raillant, montrent d'apprécier votre compagnie.

Vous passez encore du temps à discuter de la bataille à venir, jusqu'à ce que vous décidiez d'aller vous reposer pour être en pleine forme le lendemain matin.

La tente qui vous est assignée est vaste et vous pouvez

dormir confortablement sur une couche de paille. Votre nuit n'est interrompue par personne et vous récupérez 2 points d'Énergie.

À l'aube, enfin, le roulement d'un tambour réveille tout le campement.

En quelques minutes vous êtes déjà prêt à prendre votre position à la tête de l'armée qui avance, entouré de sauriens qui vous regardent d'un air inexpressif. Leurs « bergers », comme on les appelle, les incitent à déraciner les arbres et à écraser tout obstacle, vu que le facteur temps sera crucial aujourd'hui. Au cours de la journée vous devrez remonter la pente sur quelques centaines de mètres, jusqu'à arriver au village qui est situé sur une large clairière à mi-montagne.

Une fois là-haut, vous ne devriez avoir aucun problème à éliminer les adversaires qui sont en infériorité numérique. De là partira l'invasion du royaume Arpaco qui devrait capituler en quelques jours, selon les dires de Lisander.

Votre esprit divague en pensant aux fabuleux trésors et inimaginables richesses. Armes précieuses et armures encore plus raffinées. Joyaux et objets magiques vous attendent dans le royaume des hommes-oiseaux...

Un large fleuve est le premier obstacle qui se place entre les montagnes et vous mais, avec l'aide des sauriens géants, vous le traversez sans même vous mouiller la pointe des pieds.

Vous observez la pente à l'est qui est celle que vous allez affronter. De sporadiques arbres parsèment un parcours qui, pour le reste, est assez nu et constitué de cailloux et pierres. Il n'est pas très raide et vous comprenez pourquoi Lisander a choisi cette option: le soleil l'illumine complètement et les lézards tirent leur

énorme force de la chaleur de ses rayons. Au fur et à mesure que vous montez, vous regardez derrière vous et êtes presque effrayé par l'énorme étendue de corps verts qui s'avance. Bien que sommairement armés, aucun homme-lézard ne s'arrêtera, et ce jusqu'à la mort.

Quelques aigles tournoient haut dans le ciel, au-dessus de vos têtes, épiant tous vos mouvements. À l'improviste des sauriens volants prennent leur envol. Ils sont huit à lancer la première offensive. C'est le signal du début de la bataille...

Vous pouvez à peine voir les combats, mais vous vous rendez compte que les hommes-oiseaux aussi commencent à opérer sérieusement. Un groupe bien armé se jette sur vos alliés volants, les repoussant et les obligeant à se retirer. Le contrôle des cieux est encore solidement dans leurs mains.

D'en haut, ils vous jettent des pierres qui en tombant font un bruit infernal. Certains sauriens se font écraser, mais ils ne sont qu'une goutte dans cette mer d'écailles vertes. Vous êtes effleuré plusieurs fois par des rochers de taille moyenne mais, par chance, vous vous en sortez sans la moindre égratignure.

C'est en fin de matinée, que vous commencez à ressentir l'approche du moment crucial de la bataille. Ils ne manquent que quelques dizaines de mètres de dénivélé et vous serez enfin en contact avec vos ennemis.

Vous regardez une dernière fois vers le haut, mais ce que vous voyez vous glace le sang.

Une barrière de feu s'érige entre le village et vous. Une barricade de bois a été construite sans que vous vous en rendiez compte et vient d'être incendiée afin

d'empêcher l'avancée vers le village. Les sauriens s'arrêtent contrariés, incertain de ce qu'il faut faire.

Vous vous frayez un chemin sur votre droite pour vérifier quelle possibilité d'encerclement il pourrait y avoir de ce côté, mais vous ne trouvez qu'une dure paroi verticale, sans aucun point d'appui.

Vous courez sur le versant sud, au moment même où le soleil est obscurci par de nombreux guerriers ailés qui partent à l'attaque. En un clin d'œil ils planent sur l'arrière-garde Burmine, attaquant du bas et la poussant vers le haut. Ils sont en train de vous écraser! Ils sont moins nombreux que vous, mais en combattant dans un espace restreint et grâce à la possibilité de s'éloigner rapidement en cas de blessure, ils vont vous mettre en sérieuse difficulté.

Dans la vallée en bas, la bataille fait rage et vous entendez de moins en moins nettement les bruits des tambours à cause des cris des soldats blessés.

Du côté sud, le versant est à précipice et descend dans un ravin dont vous percevez à peine le fond.

Vous êtes foutu!

Vous devez excogiter quelque chose, avant que les Burmini ne soient éliminés un par un.

Si vous possédez le Pouvoir de l'Eau, allez au **455**.

Si vous avez de la Poudre Noire, allez au **268**.

Si vous avez Gemme de l'Âme et que vous y avez piégé un saurien volant, allez au **149**.

Si vous pouvez invoquer le Dieu Ekerion, allez au **562**.

Si enfin vous ne pouvez choisir aucune de ces options, allez au **91**.

## 547

Vous essayez de comprendre si votre discours a eu du succès. La foule semble perplexe, vous n'êtes pas capable d'interpréter qui de vous deux a réussi à mieux la convaincre. Rendez-vous au 567.

## 548

« Compagnons, nous avons la possibilité de nous faire recouvrir d'or et de trésors précieux, il suffit juste d'unir nos forces à celles des Arpachi! », dites-vous d'un ton clair et décisif, négocions la meilleure récompense pour nous et envoyons dans l'autre monde ces visqueux monstres verts! »

Vos paroles exaltent votre groupe qui avec enthousiasme confirme son soutien.

Vous faites appeler le chef du village, avec lequel vous vous entretenez en privé.

« De l'or, voilà ce que nous voulons, et des trésors. En échange vous aurez notre magie et nos armes! »

Le vieux ouvre grand ses yeux de surprise et de satisfaction. Il vous dit que le village ne possède pas de richesses, mais que, en tant que conseiller du Roi, il demandera pour vous autant d'or que vous pourrez en transporter. Et pour ce qui est des trésors, dans leur capitale il y a d'habiles artisans, magiciens et prêtres qui pourront vous donner ce que plus vous cherchez.

« Marché conclu, vieux! Appelle tes guerriers pour discuter du plan de bataille et fais-nous apporter de la nourriture en abondance! », terminez-vous avec un ton qui n'admet pas de réplique.

Le chef du village rassemble les guerriers et, alors que

le soleil mourant teint le ciel de rouge, vous vous installez autour d'un feu pour connaître dans les détails de la situation.

Un des Arpachi siffle et, en réponse, un aigle royal, d'un splendide plumage brun luisant, se pose à côté de lui.

Ils discutent pendant quelques minutes, puis l'animal prend son envol.

Le guerrier vous dit que le Roi des Aigles est heureux du fait que vous vous soyez liés à leur cause. Il a personnellement été en exploration et a remarqué que quelques lieues plus en aval les Burmini se sont rassemblés aux frontières de leurs terres marécageuses et du Royaume des Arpachi. Demain, sûrement, ils graviront les montagnes et attaqueront les premiers villages. L'attaque d'aujourd'hui a probablement été une action improvisée de certains d'entre eux qui s'étaient détachés du gros des troupes.

Le volatile a été envoyé vers la capitale afin d'avertir le Roi des Arpachi de la menace et pour demander des renforts. Demain matin arriveront ses meilleurs guerriers qui s'uniront à la bataille conjointement aux aigles et aux faucons.

L'Arpaco fait une pause et vous regarde avec des yeux profonds. Dans le silence du crépuscule vous percevez le faible bruit de cailloux qui bougent.

« Un espion! », dites-vous immédiatement, indiquant le point d'où provient le bruit.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 17, allez au **238**, s'il est inférieur, allez au **533**.



## 549

Le Roi est disposé à payer sa dette envers vous et vous invite dans la salle du trésor. Il est ravi de vous donner une livre d'or chacun (l'équivalent de 100 pièces) et vous permet de choisir un objet précieux parmi les nombreux qui ont été accumulés pendant les siècles d'existence du Règne.

Certains sont magiques, d'autres ont été créés par les artisans Arpachi, d'autres encore sont très précieux et à Abalone vaudraient une fortune. Tous sont d'une qualité si remarquable qu'ils donnent d'important bonus au combat.

Vous pouvez choisir l'un des objets suivants:

- une Baguette Magique
- une Amulette avec l'effigie du Dieu Ekerion
- un Pendentif Hypnotique
- une Grande Épée de métal inconnu
- une Verge de la Nature
- une Fiole Démoniaque.

Allez ensuite au paragraphe **85**, pour une description détaillée de votre choix.

## 550

Vous prenez à part un reptile armé d'un long arc et lui ordonnez de tenir l'aigle en joue. À votre signal il devra décocher la flèche et toucher le volatile. Il aura une seule possibilité, aucune erreur n'est donc admise. L'homme-lézard siffle quelque chose et se place en position de tir, la corde bien tendue qui lui effleure le museau squameux.

Le gros du commando est en train de traverser la clairière, quand l'aigle commence à virevolter plus bas, planant vers vous afin d'évaluer l'importance de vos forces. C'est un moment crucial et une erreur en cet instant ferait échouer toute votre stratégie.

Quand vous lui ordonnez de décocher la flèche, l'archer vous fait un clin d'œil.

Rapide comme un éclair, le projectile part vers le ciel et transperce l'oiseau en pleine poitrine.



L'animal tombe à terre sans émettre le moindre son et enfin vous pouvez tirer un soupir de soulagement. Personne ne vous a aperçu, vous pouvez donc encore compter sur l'effet de surprise.

Vous tapez sur l'épaule de votre allié pour le complimenter et ensemble parcourez la distance qui vous sépare du reste de la compagnie. Allez au 252.

## 551

Dans l'air du matin vous démontez le campement et vous vous engagez en direction d'une plaine balayée par des vents impétueux. La température est encore clémente, mais vous avez la sensation que vous devrez bientôt vous couvrir avec les fourrures que vous avez emmenées avec vous. À l'horizon vous ne remarquez rien de notable: il n'y a aucun signe de vie et dans la brume vous ne remarquez que des amoncellements de neige, dans une plaine anormalement froide et désolée. Vous êtes de toute façon prêts à tout dans l'espoir de rencontrer enfin quelques autres indigènes.

Après avoir consommé quelques provisions, vous reprenez le chemin en direction de l'ouest jusqu'à ce que, peu avant le coucher de soleil, vous n'entrevoiez au loin le profil de ce qui semble être une cité. Enfin!

Vous êtes excités par cette incroyable découverte et, malgré le froid glacial exacerbé par le vent qui soulève des nuages de neige poudreuse, vous voulez rejoindre votre objectif au plus vite.

Exténués par la fatigue vous arrivez à destination, pour découvrir que chaque édifice est recouvert d'une couche de glace dure comme le diamant.

La cité semble bien vaste et est embellie par de nombreux éléments architecturaux, mais vous ne trouvez pas une seule maison accessible. Le seul endroit où vous pouvez vous reposer se trouve vers le côté sud: un vaste porche en haut d'un escalier.

Vous décidez de passer la nuit ici, protégés de la force du vent.

Vous tentez vainement d'allumer un feu et, après avoir enfilé tous vos vêtements, essayez de vous endormir. La chose ne tarde pas et après une nuit sans rêves vous vous réveillez dans un paysage complètement différent. Rendez-vous au **578**.



## 552

« Maître, je suis un collègue qui viens de l'autre côté de cette mer que nous appelons le Grand Fleuve. J'ai de l'expérience en préparations alchimiques de tous types: potions, poudres, infusions, herbes et ainsi de suite. Je vous saurais gré si vous pouviez partager avec moi certaines de vos expérimentations et ce serait un plaisir pour moi d'en faire de même. »

Vous hasardez ces mots et puis le regardez en attente de voir sa réaction, alors que Desideria vous regarde sévèrement.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Ajoutez 2 si vous êtes un Magicien et 1 si vous êtes Démon. Si le total final est égal ou supérieur à 17, allez au **544**. S'il est inférieur, allez au **420**.

Les heures passent et vous regardez avec attention le parcours en arc du soleil, essayant de deviner à quel moment l'un de ses rayons frappera le prisme. Vers midi le cône d'ombre de la flèche cesse enfin de le masquer et les sept rayons de l'arc-en-ciel en sortent, allant frapper les gemmes positionnées sur les supports.

Les rayons de lumière sont déviés et concentrés vers une extrémité de l'arène où ils frappent la pierre dont elle est constituée. Entretemps votre poitrine commence à brûler de plus en plus fort et, au même moment ou vous vous en apercevez, les pierres semblent vibrer comme pour se libérer de la constriction dans lesquelles vous les avez mises.

Vous essayez d'en toucher une mais elle est incandescente et vous retirez rapidement votre main. Vous vous regardez indécis, ne sachant pas quoi faire, quand, l'une après l'autre, en rapide succession, les gemmes explosent en un millier d'étincelles. L'un après l'autre vos compagnons tombent à terre sans vie. Vous subissez le même sort fatal, quand la dernière gemme est détruite sans que vous puissiez intervenir. Votre aventure se termine ici.



## 554

À votre réponse Desideria se raidit et vous lance un regard préoccupé. « Ait le cœur fort, étranger. Tu vas affronter l'épreuve la plus dure de ta vie... », vous communique-t-elle de façon habituelle.

La Princesse se rapproche de vous et, défaisant sa ceinture, ouvre sa large veste verte.

Vous n'avez pas le temps d'admirer son splendide corps nu, car elle vous enlace de sa veste, vous emportant dans le domaine de l'eau.

Soudainement vous ressentez des difficultés pour respirer, comme si vos poumons étaient pleins de liquide. Vous toussiez plusieurs fois de suite pour récupérer un peu de souffle. Vous ne pouvez plus bouger et peu à peu vous perdez connaissance.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Agilité. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 19, allez au **570**.

Si par contre il est inclus entre 15 et 18, allez au **388**.

Si enfin il est égal ou inférieur à 14, allez au **224**.

## 555

Les jours se suivent péniblement en une sorte de limbe où tout l'équipage semble mécontent.

Vous voyez souvent des marins chuchoter en cachette et dès que vous passez à proximité d'eux, ils filent accomplir chacun sa tâche.

Au comble du désespoir le plus profond, lors d'un après-midi étouffant, vous entendez un cri retentissant provenir de la vigie:

« Terre! Terre en vue! Terre en vue au nord! »

Vous vous précipitez immédiatement sur le pont pour observer vers la direction indiquée et, en retenant votre souffle, vous contemplez une nouvelle terre sauvage qui vous fascine incroyablement.

Alors c'est vrai! Un nouveau continent existe! Et dans l'histoire de Ioscan votre nom restera inscrit pour toujours comme celui qui l'a découvert.

Les instants qui vous séparent du moment historique ou vous allez y mettre pied semblent interminables mais, finalement, après deux heures exténuantes de préparatifs pour la descente sur la terre ferme, vous montez sur la barque qui vous conduira sur le rivage de sable du continent.

Si vous êtes un Magicien allez au 170, sinon au 394.

## 556

Vos compagnons se débarrassent à leur tour de leurs adversaires, qui meurent en lançant des cris aigus.

Pour l'instant vous n'êtes plus attaqué par personne, mais cette zone semble infestée de reptiles, qui se sont toujours montré hostiles envers vous. Vous revenez sur vos pas, en jetant de rapides regards derrière vous, inquiet d'une quelconque menace.

Heureusement personne ne vous suit et au coucher du soleil vous vous arrêtez pour la nuit.

Si vous avez déjà rencontré la femme-oiseau assaillie par les reptiles, allez au 516, sinon au 132.



Malgré vos efforts, les forces ennemies parviennent à se réorganiser et une escouade de guerriers ailés, protégés par des armures lourdes, commence à vous bombarder avec des pierres et des roches.

Les archers perdent le contrôle de la situation et doivent faire face en même temps à un assaut au sol.

« Où est cet idiot de Lisander! », criez-vous dans la fureur de la bataille. À l'est vous voyez seulement la barricade flamboyante, mais du gros de l'armée il n'y a aucune trace. Vos hommes ne pourront résister longtemps, engagés dans un corps à corps avec des forces supérieures en nombre. Vous devez agir immédiatement.

Si vous réorganisez votre bataillon et donnez un coup de main pour repousser l'assaut ennemi, dans l'espoir que les sauriens de Lisander réussissent rapidement à enfoncer le mur de feu, allez au **384**.

Si vous voulez les aider de quelque façon à passer au travers de la barricade, vous devez abandonner le cœur de la bataille, allez au **457**.

Si enfin vous préférez désertir, vu que la tentative d'invasion n'a désormais plus aucune chance de réussir, rendez-vous au **389**.

« Amis, jusqu'à présent nous avons erré en long et en large dans ce territoire, mais nous n'avons encore rien conclu. La route dans ces maudits marais est trop dangereuse et il vaut mieux nous diriger vers les montagnes. Avec un peu de chance, de là on pourra



voir plus clairement dans quelle espèce d'endroit nous sommes tombés. Êtes-vous d'accord? »

Vous terminez avec un large sourire en espérant avoir été suffisamment convainquant.

« C'est trop dangereux, vous dit l'un.

- C'est vrai, cette terre est pleine d'ennemis prêts à nous éliminer à n'importe quel moment », lui fait écho un autre.

La décision de rentrer à la crique où vous attend *l'Andromède* est rapidement prise. Vous voudriez répliquer mais comprenez qu'il n'y plus rien à faire.

Vous vous asseyez par terre, solitaire, et ruminez sur la situation; à cause de la fatigue vous vous endormez rapidement (récupérez 4 points d'Énergie). Mais à l'aube vous êtes réveillé par un grondement lointain. Vous regardez le ciel à la recherche d'un orage au loin mais, malgré vos efforts, il n'y en a aucune trace.

Vos compagnons se réveillent à leur tour alors que le bruit se fait de plus en plus fort.

Vous défaites le camp et ramassez l'équipement, avec une vague sensation d'attente: quelque chose va se passer, mais vous ne savez pas si vous y serez impliqués.

Vous orientant avec le soleil, vous continuez à avancer vers le sud, en traversant de vastes landes, alors que de nombreux oiseaux s'envolent en faisant de rapides tours au-dessus de vous avant de poursuivre leur vol.

Le grondement semble se rapprocher et, quand les arbres se raréfient et laissent la vue libre, vous en comprenez la raison.

Rendez-vous au **376**.

Les adversaires ont tous été éliminés et la barricade est encore suffisamment intacte pour empêcher l'invasion ennemie. Les reptiles qui sont encore en train de combattre sur la pente de la montagne se trouvent poussés vers le haut par l'assaut des hommes-oiseaux. Terrifiés par les flammes, ils commencent à se battre entre eux ou à sauter de la falaise sur la gauche du champ de bataille.

Votre plan a eu du succès et vos adversaires n'ont eu aucune chance de s'en sortir. Aujourd'hui pas un seul Burmino restera en vie. Votre victoire est totale!

Les pertes parmi les Arpachi ont été peu nombreuses et les survivants retournent au village pour se faire soigner. Le soleil est en train de se coucher quand vous êtes transporté en lieu sûr. Vos compagnons aussi sont, heureusement, tous vivants.

Vous vous félicitez pour le succès obtenu et le chef du village, avec tous ses meilleurs guerriers, loue votre audace et votre formidable contribution à la défense du peuple Arpaco.

Aujourd'hui sera un jour de fête pour eux, alors que les hommes-lézard ont subi des pertes substantielles, qui leur empêcheront de reprendre les armes et ce pour longtemps.

Le chef du village, visiblement soulagé de la lourde tâche dont il s'était fait charge, vous invite à converser avec lui en privé.

Demain il vous accompagnera à la capitale du royaume Arpaco, à Dorothisia et vous présentera au roi Yeux Lumineux, qui vous fera don de votre légitime récompense.

Les femmes s'occupent de ravitailler les guerriers et la nourriture savoureuse, ainsi que la nuit de repos, vous permettent de récupérer toute l'Énergie perdue.

Quand vous vous réveillez, le soleil du matin illumine une radieuse journée pour vous. Après un rapide petit-déjeuner à base de baies sauvages, le chef du village avec ses six meilleurs guerriers ayant survécus, vous transporte au-dessus des sommets les plus hauts de la chaîne de montagnes. D'en haut le paysage est merveilleux et au loin vous pouvez même apercevoir la jungle au-delà de laquelle est amarré *l'Andromède*.

Vous traversez de nombreuses villes Arpachi, qui reflètent le grand peuple qui les a construites. Dans chaque recoin, les bâtiments sont grands et richement décorés de couleurs vives et la capitale Dorothisia est encore plus extraordinaire. Au fur et à mesure que vous vous approchez, vous admirez les flèches dorées et la capacité avec laquelle les maisons ont été construites le long des pentes de la montagne. Une grande place au cœur de la ville grouille d'hommes-oiseaux, dont certains s'envolent à votre rencontre.

Ce sont les gardes de la ville venus vous accueillir. Un aigle messenger les a déjà prévenus de votre arrivée et de l'écrasante victoire qui a arrêté l'avancée ennemie.

Lorsque finalement vous touchez le sol, vous êtes heureux d'avoir remis pied à terre, au fond vous n'avez effectué que peu de vols jusqu'à présent et vous n'y êtes pas encore habitué. Avec grande satisfaction vous voyez les gardes s'incliner pour vous rendre hommage. Vous vous regardez surpris et faites un geste comme de dénis, alors que le vieux chef du village vous invite à le suivre vers le palais royal. Vous avez obtenu audience immédiate et devez trouver les mots

appropriés pour obtenir une reconnaissance maximale du Roi.

La façade du palais a plusieurs ouvertures, toutes gardées par des hommes fortement armés, mais ils s'écartent pour vous laisser entrer sans problèmes.

La salle des audiences est énorme, et, dès votre entrée, planent du haut quelques Arpachi portant des couvre-chefs colorés. Ce sont les dignitaires les plus importants du Royaume, qui vous entourent et saluent, après avoir affectueusement embrassé le chef du village. L'un d'eux vous dit que le Roi attend avec impatience de rencontrer ceux qui ont battu les armées Burmines.

Après quelques instants, Yeux Lumineux en personne descend, suivi d'un cortège de femmes-oiseaux. Son plumage a un teint doré et la lumière du soleil, qui filtre des ouvertures de la salle, se reflète dans toutes les directions le faisant paraître comme l'incarnation de la richesse.

Les Arpachi présents s'inclinent et vous faites de même. Vous vous relevez tous à un signe de sa tête et le chef du village est invité à son côté. Les deux s'échangent quelques phrases à voix basse et finalement le Roi se lance dans un long discours, dont vous ne comprenez qu'une minime partie, dans lequel il souhaite qu'une alliance future entre hommes et Arpachi puisse apporter d'autres bénéfices. Après quelques minutes il s'interrompt et éclate un fracassant et hypocrite applaudissement de tous les présents, auquel vous vous unissez avec un petit sourire en coin. Arrive enfin votre moment.

Le Roi vous conduit dans ses salles privées et est disposé à répondre à certaines questions, avant

d'honorer sa dette envers vous.

Si vous voulez lui demander s'il connaît l'histoire de Perfectia, allez au **107**.

Si vous voulez demander ce qu'il sait d'une cité au milieu du désert et de ses terribles habitants, allez au **40**.

Si vous lui demandez de vous raconter l'histoire du Royaume Arpaco, allez au **10**.

Si enfin vous ne voulez pas perdre de temps et lui demandez votre récompense, allez au **549**.

## 560

Votre groupe est divisé car certains commencent à en avoir assez de ce maudit continent et préféreraient retourner à Abalone. Il ne sera pas facile de les convaincre tous de vous suivre vers les montagnes. Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre valeur d'Autorité. Si le total est égal ou supérieur à 17 allez au **44**, s'il est inférieur, allez au **558**.



## 561

Vous sortez le plan, désormais tout froissé.

Le chef du village le prend entre ses serres, ravi de cette trouvaille.

Vous leur avez ramené le compte-rendu détaillé des espions Burmini se trouvant dans le royaume des Arpachi! Ils vous demandent comment vous avez fait pour l'obtenir et vous racontez tout simplement l'avoir trouvé sur un Burmino mort au-delà de la forêt, il y a de cela quelques jours.

Les Arpachi vous regardent suspicieux, vous demandant si vous avez aussi vu l'un de leur semblable ensemble avec l'homme-lézard.

« Non, mes amis, je n'ai vu rien d'autre » répondez-vous avec énormément d'audace.

Le chef du village fait un geste d'irritation et commente avec ses guerriers le comportement de leur émissaire qui était parti acheter, à cher prix, ces informations à un traître Burmino. Ils pensent qu'il s'est enfuit avec l'or...

Vous vous massez le flanc, touchant avec désinvolture la bourse pleine de ces pépites que vous avez trouvé sur son cadavre et reprenez la discussion comme si de rien n'était. Rendez-vous au 521.

## 562

« Ekerion, murmurez-vous à voix basse les yeux fermés, j'ai encore besoin de ton aide. Nous devons éteindre ces flammes le plus vite possible! »

Sa voix vous réchauffe l'esprit quand il vous répond que cette fois encore il vous viendra en aide.

Vous regardez le ciel et reconnaissez tout de suite son intervention: au-dessus de la barricade est en train de se condenser l'humidité présente en haute montagne, qui prend la consistance de nuages noirs et menaçants. Peu après, de grosses gouttes commencent à tomber sur les combattants mais surtout sur la barrière de feu. Quelques minutes suffisent pour éteindre complètement les flammes, après quoi la perturbation se dissipe et vous observez les sauriens de Lisander qui, inarrêtables, enfoncent sans problèmes l'obstacle et envahissent le village Arpaco comme des sauterelles affamées. Rendez-vous au 235.

## 563

Vous sortez la gemme colorée et à l'intérieur vous pouvez voir l'image du loup que vous avez tué. Peut-être pourrait-il vous être utile en cet instant? Vous la jetez violemment par terre, la réduisant en mille morceaux (effacez-la de votre feuille d'aventure). Une fine brume se forme, se condense petit à petit et se matérialise dans le loup qui vous observe en attendant vos ordres. Vous indiquez l'un des reptiles volants et l'animal court immédiatement sur la pente de la montagne, avec une agilité surnaturelle. Puis se lance sur l'un des adversaires qui tournoie au-dessus de la barricade en feu, s'agrippant au long et fin cou de l'animal qui rapidement perd de l'altitude. Les deux créatures précipitent tout droit au milieu des flammes et se consomment entre jappements et cris désespérés. Notez sur la feuille d'aventure que vous avez éliminé l'un des reptiles volants et retournez au 469.

## 564

Les deux lutins dégainent leurs armes. Vous les affrontez l'un après l'autre:

Lutin 1: Combativité 7      Énergie 10

Lutin 2: Combativité 9      Énergie 7

Ce sont des créatures magiques et donc extrêmement résistantes aux attaques magiques. Si vous utilisez l'Esprit, diminuez votre Combativité de 1 point.

Après les deux premiers assauts allez au **410**.



## 565

Les Arpachi discutent un peu entre eux à voix basse, puis acceptent de vous transporter au village d'où ils proviennent. Chacun d'eux peut transporter des charges importantes, mais si vous êtes un Guerrier, vous êtes trop lourd pour pouvoir voyager en toute sécurité, vous devez donc abandonner 2 objets de votre choix parmi ceux que vous possédez (armes incluses).

Le vol est exaltant malgré la sensation de vide dans l'estomac. Quand enfin on vous dépose au bord d'une vaste plaine cachée à mi-hauteur de la montagne, quelques centaines de mètres au-dessus de la vallée, vous soupirez de soulagement.



Il y a de nombreuses cabanes faites de branches mortes empilées de quelques façons autour des nombreux sapins. Nombreux sont aussi les habitants du village, des hommes-oiseaux avec leurs familles, absorbés dans de diverses occupations.

Dès qu'ils s'aperçoivent de votre présence, certains lancent des cris aigus et un petit groupe de curieux se réunit pour vous accueillir. Les guerriers déposent aussi la femme, qui est immédiatement prise en charge par ses semblables. Pendant que vous marchez avec précaution vers le groupe, un homme-oiseau, sans aucun doute très vieux, se fait large et avance vers vous en prononçant quelques mots. Il vous donne la bienvenue et puis s'adresse aux guerriers leur demandant des explications.

Après avoir discuté entre eux, le vieux s'ouvre en un sourire ravi qui vous fait comprendre ses bonnes intentions. Il est heureux de vous accueillir dans leur royaume et vous raconte qu'ils habitent les sommets des montagnes, là où ils ne peuvent être facilement atteint par les Burmini, leurs mortels ennemis.

Vous êtes arrivés dans un petit village, qui n'est autre qu'un avant-poste qui domine la vallée. Leur capitale est située plus à l'est, dans le cœur de la chaîne montagneuse.

Vous leur répondez que vous êtes venus en paix et que dans la vallée vous avez affronté un groupe de Burmini qui, aidé par des batraciens géants, avaient agressé la femme Arpaco.

Le vieux, le chef du village, acquiesce ravi de votre courage et vous prend par le bras, en faisant attention de ne pas vous blesser avec ses serres, qui sont de toute façon déjà émoussées. Il vous prend à part pendant que

vos compagnons sont conduits vers une des plus grandes cabanes pour se ravitailler.

Allez au **518** pour entendre ce qu'il a à vous dire.

## 566

Encore une fois vous avez démontré toute votre Force. Personne ne peut vous vaincre!

La femme, effrayée par la bataille, s'est enfuie au pas de course et vous pouvez donc reprendre votre chemin vers le navire *Andromède*, où les marins vous autorisent à monter. Allez au **103**.

## 567

Maintenant le prêcheur de Rhodio se lance dans une épreuve très difficile. Il voit un boiteux parmi la foule, il s'en approche et se concentre en fermant les yeux pendant plusieurs longues secondes. L'homme le regarde intensément, puis soudainement on dirait que son visage s'illumine et il s'exclame:

« Miracle! Je ne sens plus de douleur!

- Va avec Dieu, dit le moine, sa force t'as guéri! »

Comment allez-vous réagir?

Si vous invoquez l'aide d'Ekerion et le rendez à nouveau boiteux, allez au **412**.

Sinon vous pouvez essayer de l'hypnotiser et le faire se comporter comme un chien. Allez au **391** pour y effectuer un test d'Esprit et voir si vous avez du succès.

Enfin, vous pouvez dénoncer une mise en scène et dire qu'ils étaient déjà d'accord en les accusant d'être tous les deux des escrocs. Dans ce cas rendez-vous au **331**.

## 568

Étant donné votre familiarité avec tous types de plantes, connues ou inconnues, vous parvenez en peu de temps à trouver le moyen de vous orienter dans ce dangereux labyrinthe vert. Un regard rapide vers le nord vous pousse à poursuivre dans cette direction et vous parvenez ainsi à sortir du pétrin vos compagnons. Après cette exploration votre charisme dans le groupe a fortement augmenté: ajoutez 1 point à votre total d'Autorité et allez au 126.



## 569

Le sang verdâtre des reptiles est dégoûtant mais, sans tarder, vous chevauchez leurs corps et vous vous rapprochez de l'homme-oiseau qui est encore engagé dans un combat contre deux Burmini. L'un d'eux vous attaque avec un court cimeterre en fer.

Burmino (Blessé): Combativité 6 Énergie 4

Bien que blessé, il est terriblement enragé et une attaque avec l'Esprit a des effets limités contre lui. Déduisez de 1 point les dommages infligés à chaque assaut si vous utilisez cette caractéristique.

Quand vous l'aurez vaincu, rendez-vous au 469.

Vous haletez lourdement à cause de la difficulté à respirer et vous vous agitez dans tous les sens comme pour trouver un appui auquel vous agripper afin de reprendre des forces. Vous tombez à terre et, en serrant les poings sur l'herbe frais de la cour, vous parvenez à trouver la concentration nécessaire pour recracher l'eau qui était en train de vous suffoquer.

Les poumons enfin libérés, vous accueillez de nouveau l'air bénéfique et en peu de temps vous êtes de nouveau sur pied, comme si rien ne s'était passé.

La princesse s'adresse à vous en ces termes:

« Étranger, aujourd'hui vous avez essayé et avez eu du succès. L'épreuve à laquelle vous vous êtes soumis n'était pas facile et peu d'hommes ont réussi à la surpasser. L'eau est un élément fondamental pour la vie, qui constitue une grande partie de votre corps. À partir d'aujourd'hui elle n'aura plus de secrets pour vous, faites-en bon usage! »

Notez sur votre feuille d'aventure, que vous possédez le Pouvoir de l'Eau. Jusqu'au terme de cette aventure vous avez en outre la capacité surnaturelle de régénérer vos blessures. Au terme de chaque combat que vous gagnez, vous récupérez la moitié des points d'Énergie perdus lors du combat (arrondissez par défaut).

Desideria vous prend par la main et, après vous être congédié de Acqua, vous emporte loin du palais royal, tout en vous réprimandant pour le risque encouru.

Rendez-vous au **163**.

## 571

Au moment où vous dites vouloir renoncer, Desideria relâche toute la tension accumulée.

Sa voix chaude et paisible résonne dans votre esprit:

« Étranger, j'admire ta sagesse, car c'est ce que tu as démontré aujourd'hui avec ton choix. L'ambition t'aurait poussé à prendre un risque trop grand par rapport au bénéfice que tu aurais pu obtenir. »

La Princesse vous regarde imperturbable, mais vous percevez sa satisfaction pour n'avoir pas mis inutilement en danger votre vie. Vous restez en leur compagnie dans la cour du palais pendant encore quelque temps, jusqu'à ce que vous soyez congédiés.

Le coucher de soleil étant passé, vous décidez de retourner à l'école de philosophie.

Rendez-vous au **163**.

## 572

Malheureusement la force qui vous aspire à l'intérieur de la fosse est trop grande pour vos capacités. Rapidement vous vous enfoncez dans le sable qui vous remplit la bouche et les narines.

Ainsi se termine votre aventure et votre vie.



Vous ouvrez les yeux avec difficulté et clignez des paupières plusieurs fois pour reprendre vos esprits. Après vous être réhabitué à la lumière du soleil, qui resplendit chaud sur votre visage, vous vous regardez autour. Vous vous trouvez exactement sous le même porche où vous vous êtes réveillé hier matin. Vous contrôlez votre équipement et remarquez que tous vos objets marqués par un astérisque ont disparus (effacez-les de votre feuille d'aventure). Effacez aussi toutes les notes qui avaient un astérisque.

La journée radieuse s'annonce avec un petit vent léger, pendant que vous secouez vos compagnons de leur torpeur. Eux aussi sont stupéfaits de cette situation. Comment êtes-vous arrivés ici? Vos derniers souvenirs sont ceux d'un froid intense puis le noir le plus absolu, jusqu'à maintenant.

Soudainement, d'une des amples avenues bordées d'arbres de la cité, apparaît un large groupe de personnes qui suivent un homme. Vous vous approchez pour bien les regarder. C'est le même groupe de hier, Savio et ses disciples. Tout exactement comme vous l'avez déjà vécu!

Quand ils vous voient, ils semblent intrigués par la situation et vous observent un à un.

Tout comme hier, vous entendez, soudainement, une voix parler dans votre tête:

« Bienvenus étrangers, je suis Savio, maître de philosophie. Et ceux-ci sont mes élèves, novices qui dédient leur vie à la connaissance. »

Incrédule, vous répondez vous aussi par l'esprit:

« Maître, vous ne me reconnaissez pas? Nous avons

passé toute la journée de hier en votre compagnie, vous nous avez montré les merveilles de Perfectia et après le dîner il y a eu cet étrange changement de température, il a commencé à faire froid...

- Ah, étranger, je vois que vous connaissez déjà notre façon de communiquer et avec plaisir je note que vous maîtrisez cette technique. Cependant, je dois vous faire part de ma surprise. Ceci est la première fois que l'on vous voit et nous n'avons jamais eu le plaisir de vous conduire dans la cité de Perfectia, où nous résidons depuis très longtemps. Ici nous avons cultivé les arts et les disciplines qui soutiennent la beauté, l'amour et le respect des autres. Mes élèves et moi vous souhaitons la bienvenue. »

De plus en plus étonné par cette situation inattendue, vous vous concentrez sur la réponse à donner:

« Maître Savio, nous avons déjà vécu cette rencontre, vous devez me croire! Nous sommes arrivés à Perfectia après avoir traversé une dangereuse jungle, une vaste étendue glacée et bien avant encore une immense mer que nous appelons le Grand Fleuve. Nous vivons dans le Royaume d'Abalone et on croyait que cette terre n'était pas habitée par des êtres humains, mais il est clair que nous nous trompons... Hier nous avons visité cette cité en long et en large avec vous! Puis est arrivé un froid insupportable qui nous a fait tous suffoquer! »

Sa réponse ne se fait pas attendre:

« Étranger, vous dites des choses très curieuses! À Perfectia le climat est toujours doux, les arbres sont toujours en fleurs et nous n'avons jamais vécu le froid que vous décrivez. Nous devons remercier les fils du Roi Temps et de la Reine Amour pour cela: Feu, Aria,

Acqua et Terra qui, avec leur présence, font don à cette cité de chaque beauté et plaisir. Vous devez avoir fait un rêve à cause de toute la fatigue de votre voyage.

- Maître Savio, intervient une fille parmi ses disciples, les étrangers semblent surpris, peut-être qu'après avoir affronté un si long voyage ils nécessitent de repos. Je propose de nous les confier et on prendra soin d'eux.

- Je pense que tu as raison, Desideria, lui répond le maître, nous pouvons interrompre la leçon pour aujourd'hui et je vous laisse libre de faire connaître aux étrangers les beautés de Perfectia. Allez, portez-vous volontaires et choisissez l'étranger qui vous convient le plus! »

Les garçons et les filles s'avancent l'un après l'autre. Vous êtes de nouveau choisi par Desideria, qui s'approche et vous prend la main droite.

« Raconte-moi de toi, étranger, et de l'endroit d'où vous venez... ». Le groupe se sépare et chacun de vous suit l'un des disciples.

Pendant que vous vous promenez dans les rues de Perfectia, vous lui exposez vos doutes sur la situation que vous êtes en train de vivre.

« Étranger, tu dois avoir tout rêvé! Après être arrivés ici les forces ont dû vous abandonner et toi, fatigué par les épreuves des jours passés, tu as certainement créé dans ton esprit un lieu où pouvoir trouver refuge. Je ne suis pas surprise qu'il ressemble à Perfectia qui est la plus merveilleuse des cités. »

Vous croisez de nombreux habitants, les mêmes que hier, et même si chacun d'eux est occupé par ses affaires, tous vous saluent avec courtoisie en inclinant le buste, chose que vous faites aussi en retour.

Tout semble identique à hier, ou fût-ce vraiment un



rêve...?

Alors que vous êtes dans un jardin fleuri, vous ne savez plus quoi penser.

La cité est exactement comme dans vos souvenirs, dans les moindres détails, et la conversation avec Desideria est la même que vous avez déjà vécue.

Votre interlocutrice se montre très affectueuse et n'hésite pas à vous prendre par le bras et à manifester sa stupeur à la description de vos aventures.

« Étranger, je sais que tôt ou tard tu nous quitteras. Je te conseille de visiter certains endroits de la ville où tu pourras apprendre de nouveaux pouvoirs, ou obtenir des objets qui te seront utiles pour ton aventure. Où préfères-tu aller? Si tu veux connaître la magie de Perfectia, on pourrait aller chez Incanto, celui qui en a percé les arcanes secrets. Si tu veux connaître celui qui donne la beauté à chacune de ses créations, la personne idéale est Geo. Sinon, tu pourrais visiter maître Atomio, qui est le meilleur expert en manipulation de la matière, ou Flaminia, celle qui peut forger les métaux les plus résistants pour créer des artefacts d'extraordinaire beauté. Dis-moi étranger, qui préfères-tu? »

Si vous voulez aller chez Incanto, allez au **269**.

Si c'est chez Geo, allez au **504**.

Si vous préférez Atomio, allez au **113**.

Si finalement vous choisissez Flaminia, allez au **396**.



## 574

Vous retournez dans vos mains le Bâton avec la pierre violette. Il devrait avoir le pouvoir d'émettre un rayon de lumière à haute énergie et donc devrait pouvoir incendier les toits des cabanes.

Vous le pointez vers la cabane la plus proche et, dès que la gemme est exposée au soleil, elle vibre pendant un instant et puis un rayon éblouissant en sort et frappe le bois sec du toit produisant de suite une flamme qui, grâce à un providentiel courant d'air, se propage aux autres toits. La gemme cesse de briller et vous la voyez commencer à fumer à cause de la chaleur générée.

À partir de maintenant vous ne pourrez plus l'utiliser, alors que le Bâton est en parfait état et peut toujours être utilisé au combat.

Immédiatement de nombreux Arpachi fuient des cabanes pris de panique, et quand les guerriers volants se rendent compte du danger, ils abandonnent la bataille pour essayer de sauver leurs familles. Les reptiles archers exultent pour cette aide inattendue et réorganisent leurs rangs. Rendez-vous au 429.

## 575

Le corps du monstrueux reptile tombe à terre tout en écrasant un arbre de par son poids. Les autres animaux du troupeau reculent, apeurés en voyant que le plus fort d'entre eux a été tué. Vous sortez à découvert et, en montrant bien vos armes, vous leur faites comprendre que s'ils osent vous attaquer, le même sort les attend.

Pendant ce temps, l'homme-lézard est tombé à genoux,

incrédule. Un de vos compagnons sort son arc et une flèche et le vise: « Essaye de bouger et je te plante ceci dans le cerveau! », lui crie-t-il, après quoi il crache par terre. Il semble avoir compris la menace et n'ose plus rien faire.

Vous vous approchez avec précaution, alors que les animaux se désintéressent de vous et vous laissent l'entourer sans opposition. Il est agenouillé à terre et pleure comme un enfant, murmurant des mots en un langage incompréhensible.

La créature est vêtue de peaux usées, et, bien qu'elle ait un aspect primitif, ses yeux brillent d'une quelque intelligence.

Lancez deux dés et ajoutez le résultat à votre Esprit. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 15, rendez-vous au **112**. S'il est inférieur, allez au **255**.

Si vous possédez un Livre Sans Titre, vous entendez clairement une voix métallique provenant de votre besace. Vous prenez le volume en main et vous vous rendez compte que les mots, même si articulés de façon artificielle, sont intelligibles. Cet artefact magique est capable de traduire les langues inconnues et vous permet donc de comprendre ce que dit votre interlocuteur. Allez directement au **112**. Faites de même si vous possédez le Médaillon de la Parole.



## 576

Les Arpachi profitent du moment d'inattention des archers ennemis et tentent une sortie désespérée, engageant les adversaires au corps à corps. Le commandant ennemi abandonne votre poursuite et se concentre sur ses adversaires ailés.

Si vous le voulez, vous pouvez rappeler vos compagnons et vous unir à cet assaut au paragraphe 37. Si vous préférez continuer à fuir, allez au 164.

## 577

Vous examinez toutes les opportunités que vous avez à disposition, mais vous ne trouvez aucune manière pour arrêter l'avancée ennemie qui remonte inexorablement la pente de la montagne. Les premiers reptiles sont désormais sur la plaine du village et ses habitants commencent à fuir pour se cacher. Les guerriers ailés abandonnent le combat dans le ciel pour défendre le village et s'unissent à votre groupe afin de repousser ces squameux adversaires.

Un monstre géant, qui se dresse uniquement sur ses deux seules pattes postérieures, massacre tous ceux qui osent l'affronter, les balayant d'un coup de sa grande queue et personne ne semble capable de l'arrêter.

L'éliminer pourrait être la clef vers la victoire.

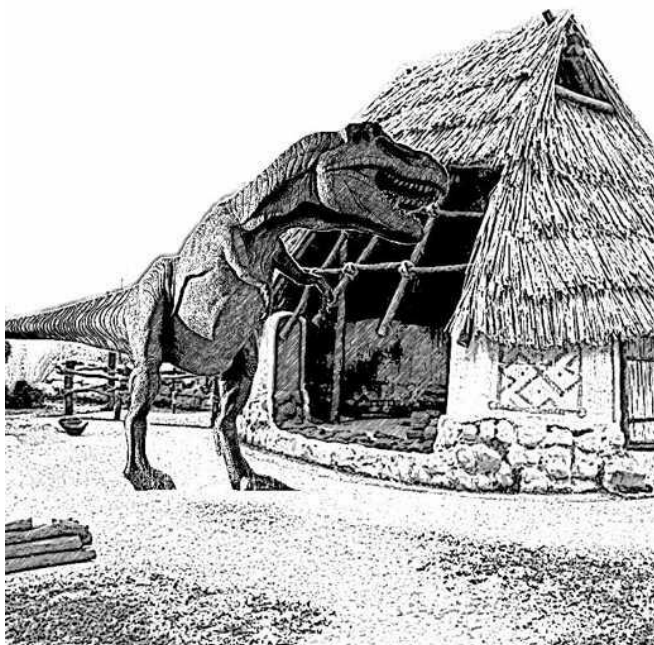
C'est armé de votre courage que vous l'affrontez:

Reptile Géant:    Combativité    12    Énergie    20

La créature à un intellect peu développé et est donc particulièrement sensible aux attaques d'Esprit. Si

vous utilisez cette caractéristique ajoutez 1 point de dommage supplémentaire à chaque fois que vous le touchez. Mais il est insensible au Contrôle des Végétaux et Animaux.

Si vous parvenez à le vaincre, Rendez-vous au 434.



578

Quand vous ouvrez les yeux le soleil resplendit chaud sur votre visage. Vous vous regardez autour surpris car vous êtes toujours sous le même porche, mais cette fois-ci vous ne sentez plus le froid. La journée radieuse s'annonce avec un petit vent léger, pendant que vous

secouez vos compagnons de leur torpeur. Eux aussi sont stupéfaits de ce changement soudain de situation. Avant il y avait du gel et de la glace et maintenant tout est différent. Vous vous mettez en marche à pas rapides vers les édifices pour chercher des traces d'êtres vivants.

Soudainement, d'une des amples avenues bordées d'arbres de la cité, apparaît un large groupe de personnes qui suivent un homme. Vous vous approchez pour bien les regarder: ce sont des filles et des garçons; silhouettes hautes et minces, chacun dotés d'une beauté époustouflante, capable de ravir le cœur de qui les voit pour la première fois. Eux-mêmes vous regardent avec curiosité et observent un à un vos compagnons.

Soudainement, vous entendez une voix parler dans votre tête:

« Bienvenus étrangers, je suis Savio, maître de philosophie. Et ceux-ci sont mes élèves, novices qui dédient leur vie à la connaissance. »

Incrédule vous regardez autour de vous pour voir qui a parlé, mais la voix reprend de suite:

« Ah, étranger, je vois que vous n'avez pas de familiarité avec nos capacités mentales... Nous habitants de Perfectia pouvons parler dans votre tête, car notre langue vous serait incompréhensible. Nous habitons la cité de Perfectia depuis très longtemps et ici avons cultivé les arts et les disciplines qui soutiennent la beauté, l'amour et le respect des autres. Pensez à ce que vous voulez communiquer et nous tous le comprendrons. »

De plus en plus étonné par cette situation inattendue, vous vous concentrez sur la réponse à donner:

« Nous sommes arrivés cette nuit après avoir traversé une dangereuse jungle, une vaste étendue glacée et bien avant encore une immense mer que nous appelons le Grand Fleuve. Nous vivons dans le Royaume d'Abalone et on croyait que cette terre n'était pas habitée par des êtres humains, mais il est clair que nous nous trompions... Nous sommes ravis de faire votre connaissance, mais excusez notre surprise de vous voir. Hier soir, quand nous sommes arrivés, cette cité était entièrement recouverte d'une couche de glace! »

Sa réponse ne se fait pas attendre:

« Étranger, vous dites des choses très curieuses! À Perfectia le climat est toujours doux, les arbres sont toujours en fleurs et nous n'avons jamais vécu le froid que vous décrivez. Nous devons remercier les fils du Roi Temps et de la Reine Amour pour cela: Feu, Aria, Acqua et Terra qui, avec leur présence, font don à cette cité de chaque beauté et plaisir. Vous devez avoir fait un rêve à cause de toute la fatigue de votre voyage.

- Maître Savio, intervient une fille parmi ses disciples, les étrangers semblent surpris, il serait convenable de leur faire de guide dans notre cité.

- Je pense que tu as raison, Desideria, lui répond le maître, nous pouvons interrompre la leçon pour aujourd'hui et je vous laisse libre de faire connaître aux étrangers les beautés de Perfectia. Allez, portez-vous volontaires et choisissez l'étranger qui vous convient le plus! »

Les garçons et les filles s'avancent l'un après l'autre. Vous êtes choisi par la même Desideria qui, comme les autres, est d'une beauté radieuse, avec de longs cheveux blonds qui descendent jusqu'à la taille et une





tunique blanche qui lui découvre malicieusement les épaules.

Elle s'approche et vous prend la main droite, aguichante. « Raconte-moi de toi, étranger, et de l'endroit d'où vous venez... »

Le groupe se sépare et chacun de vous suit l'un des disciples.

Pendant que vous vous promenez dans les rues de Perfectia, vous lui racontez de votre passé, de vos expériences et de votre mission dans ce continent que vous croyiez inhabité.

Elle ne cesse de vous sourire et vous interrompt de temps en temps pour vous décrire les merveilles de sa cité. Vous croisez de nombreux autres habitants, tous beaux comme les disciples de Savio et, même si chacun d'eux est occupé par ses affaires, tous vous saluent avec courtoisie en inclinant le buste, chose que vous faites aussi en retour. Vous vous êtes maintenant habitué au langage par la pensée, qui est bien plus facile et immédiat que celui de la parole.

Alors que vous êtes dans un jardin fleuri, vous vous demandez si tout ceci n'est qu'un rêve, mais les choses semblent si réelles...

La cité reflète pleinement le nom que ses habitants lui ont donné. Les édifices sont en marbre et l'équilibre des couleurs et de l'architecture rend agréable découvrir chaque recoin caché. La végétation est importante dans toute la cité et les nombreux arbres portent des fruits délicieux et nourrissants. Vous récupérez 10 points d'Énergie après en avoir mangé quelques-uns. Les personnes sont respectueuses et Desideria vous dit qu'ils n'existent pas de litiges, ni de guerres et que chaque dispute est résolue avec des

discussions qui à la fin portent à de justes compromis. Votre interlocutrice se montre très affectueuse et n'hésite pas à vous prendre par le bras et à manifester sa stupeur à la description de vos aventures.

« Étranger, je sais que tôt ou tard tu nous quitteras. Mais avant tu dois visiter certains endroits de la ville où tu pourras apprendre de nouveaux pouvoirs, ou obtenir des objets qui te seront utiles pour ton aventure. Où préfères-tu aller? Si tu veux connaître la magie de Perfectia, on pourrait aller chez Incanto, celui qui en a percé les arcanes secrets. Si tu veux connaître celui qui donne la beauté à chacune de ses créations, la personne idéale est Geo. Sinon, tu pourrais visiter maître Atomio, qui est le meilleur expert en manipulation de la matière, ou Flaminia, celle qui peut forger les métaux les plus résistants pour créer des artefacts d'extraordinaire beauté. Dis-moi étranger, qui préfères-tu? »

Si vous voulez aller chez Incanto, allez au **269**.

Si c'est chez Geo, allez au **504**.

Si vous préférez Atomio, allez au **113**.

Si finalement vous choisissez Flaminia, allez au **396**.

## 579

Un seul reptile volant a survécu, mais la barrière de feu est en train de céder dangereusement et l'animal continue de lancer des projectiles en rapide succession pour la détruire définitivement.

Vous regardez vers l'est, là où la montagne reprend à monter à côté des flammes, et une audacieuse idée vous vient à l'esprit afin d'éliminer la dernière créature. En escaladant la montagne sur quelques

mètres, vous vous trouveriez dans une position surélevée par rapport au reptile volant. Avec beaucoup d'habileté et de chance vous pourriez l'intercepter lors d'un de ses passages, lui sautant dessus et l'éliminant en plein vol. C'est une opération extrêmement dangereuse et avec peu de chance de réussite, mais peut-être c'est la seule alternative qui reste pour gagner la bataille.

Si vous faites ainsi allez au **452**, si vous pensez que c'est trop dangereux, allez au **301**.



**580**

Au moment où vous touchez l'eau, les poissons se jettent faméliques sur vous. La douleur de chaque morsure est atroce et ralentit votre allure.

Lancez deux dés pour savoir combien de fois vous êtes mordu avant d'atteindre la terre ferme et déduisez 1 point d'Énergie pour chacun des barracudas qui vous blesse. Si vous pouvez Dominer les Animaux (ou lancer le sort équivalent), il aura effet sur la moitié des poissons (arrondissez par défaut).

Pour chaque objet ou arme que vous avez avec vous,

vous subissez 1 point de dommage en plus.

Si malgré tout vous êtes encore vivant, vous vous asseyez enfin sur le rivage, le souffle court, où vos compagnons vous rejoignent, eux aussi bien meurtris.

Par précaution vous décidez de poursuivre à pied le parcours vers la crique où est amarré *l'Andromède*.  
Rendez-vous au **13**.

## 581

Vous parvenez à convaincre vos compagnons de revenir en arrière, même si cela ne sera pas une décision très heureuse. Cela étant, vous faites maintenant route vers Janger et vous rejoignez le port après quatre semaines de voyage.

Une fois débarqué, vous repensez à vos aventures et vous vous demandez si vous n'auriez pas dû être plus persévérant.

Si vous avez le courage de tout recommencer depuis le début, retournez au premier paragraphe, sinon votre aventure peut se dire accomplie.

## 582

Vous êtes à l'extérieur! Mais cette fois-ci vous ne vous laisserez pas surprendre en cas d'attaque et de toute façon vous allez éviter les quartiers les plus pauvres de la ville. Allez au **332**.

## 583

Vous lancez le sort (rappelez-vous de déduire 2 points d'Énergie) et créez l'illusion d'un mur haut de quelques centaines de mètres à la place de la barricade

en feu. Au même moment, la raide paroi sur la droite de la barricade devient transparente et ressemble bien à un large espace ouvert. Un reptile volant, désorienté par le changement de configuration de la montagne, vire rapidement vers la droite s'écrasant contre la roche. Son corps roule sans vie vers la vallée en écrasant des Burmini en train de combattre.

Notez sur la feuille d'aventure que vous avez éliminé un adversaire et retournez au paragraphe **469**.

### 584

Malheureusement vous ne trouvez pas le moyen de fuir de la cellule. Vous passez des heures et des heures dans la prison et vous vous sentez de plus en plus faible, jusqu'à ce que vous vous endormiez d'un sommeil dont vous ne vous réveillerez plus jamais.

### 585

Vous fixez votre regard sur Terra, qui garde un visage inexpressif mais dur. Vous sentez vos muscles se raidir et ne parvenez plus à bouger vos membres qui deviennent de plus en plus lourds. Vous êtes épuisé et vous allez vous écrouler.

Lancez deux dés et ajoutez vos valeurs d'Esprit et de Force. Si vous obtenez un total égal ou supérieur à 23, allez au **497**, sinon au **11**.



## 586

Vous sortez le plan et, malgré le fait qu'il soit un peu froissé et usé, vous le montrez à l'homme-lézard qui le prend et l'examine avec attention. Après quelques instants il aboie quelques ordres à ses semblables qui courent frénétiquement de l'autre côté du campement. Puis reprend à vous parler, sans pour autant parvenir à exprimer rien d'intelligible pour vous.

Heureusement cette situation presque tragi-comique a bientôt un terme. Rendez-vous au 393.

## 587

Vous vous libérez avec quelques difficultés de votre adversaire. Vous vous regardez autour cherchant une voie de fuite, mais les guerriers ailés sont trop nombreux et assoiffés de sang pour vous permettre de réagir. Vous êtes entouré d'hommes-oiseaux qui vous tuent sans pitié. Votre aventure se termine ici.

## 588

La température est plutôt élevée et les nuages laissent la place à un bleu ciel lumineux. Alors qu'un petit vent léger se lève, vous vous dirigez vers le pont de *l'Andromède* pour faire le point de la situation avec vos nouveaux compagnons de voyage.

Les marins hissent les voiles et le contremaître prend son poste à la barre du navire. La traversée du Grand Fleuve a commencé!

En laissant le port, vous observez les enfants qui lancent des cailloux et des morceaux de papier pour

vous saluer, alors que vous vous demandez si vous parviendrez un jour à revenir à Janger recouvert de gloire et d'honneurs.

Le premier jour de voyage s'écoule sans contretemps, vous passez donc une nuit reposante qui vous fait récupérer jusqu'à 6 points d'Énergie. Mais le matin suivant vous vous réveillez avec une vague sensation, une sorte de triste présage de mort. Vous sortez de la cabine pour vous joindre aux autres quand la vigie annonce: « Navire en vue à bâbord! »

Vous vous précipitez immédiatement le long du parapet pour essayer de l'apercevoir. Dès que vous le voyez, votre cœur commence à accélérer: un drapeau noir! C'est un bateau pirate.

Si vous êtes le Magicien allez au 127.

Autrement vous avez deux possibilités: vous pouvez rester sur le pont et suivre l'évolution de la situation, dans ce cas allez au 491, ou retourner sous le pont inférieur, laissant la corvée de la bataille au reste du groupe, dans ce cas allez au 597.

## 589

Vous vous souvenez que ce jour-là, alors que vous vous promeniez dans le couloir qui mène aux cabines des passagers, vous avez été attiré par une odeur répugnante qui provenait de la cabine du Démon. Cet immonde être se fait passer pour votre ami, mais en réalité c'est le traître que vous avez découvert avant d'arriver à Lapos.

Vous l'avez épié avec précaution par la porte entrouverte, suffisamment pour voir ce qui se passait à l'intérieur, et ce que vous aviez vu vous interloqua. Le

Démon était en train de prononcer des mots mystérieux en touchant plusieurs fois une fiole contenant un liquide noir. Vous étiez parti sans faire de bruit, mais depuis ce jour vous vous êtes senti mal, et maintenant vous êtes sur le seuil de la mort.

Rendez-vous au **15**.

## 590

Vous allez devoir affronter quatre ennemis, l'un après l'autre:

Adversaire 1:	Combativité	8	Énergie	10
Adversaire 2:	Combativité	9	Énergie	8
Adversaire 3:	Combativité	7	Énergie	12
Adversaire 4:	Combativité	9	Énergie	10

Vous pouvez vous rendre à n'importe quel moment du combat, dans ce cas allez au **377**. Souvenez-vous que si vous êtes en train de vous battre sans armes vous pourriez subir une pénalité de votre Combativité. Si vous sortez vainqueur de ce combat allez au **156**.

## 591

Vous faites partie de ce groupe depuis peu et vous êtes déjà au centre de l'attention. Tout le monde vous regarde avec suspicion, mais peu après ils laissent tomber et se préoccupent d'aider les marins à faire repartir le navire endommagé.

Seul le Guerrier est encore debout à vous observer et vous comprenez bien le pourquoi: votre présence inspire toujours la crainte. C'est peut-être pour cela



que pendant le combat peu de pirates ont osé vous affronter.

Alors que vous cherchez les mots pour vous défendre de potentielles accusations, le Guerrier vous saute dessus en criant: « À mort tous les espions infernaux! » Vous devrez vous défendre, pour laver votre honneur et aussi donner une démonstration de force à tous les autres. Il est possible en effet que soit lui le traître et qu'il tente de vous accuser afin de détourner l'attention de ses actions.

Guerrier: Combativité 10      Énergie 16

Affronter cet adversaire avec la force brute équivaut à un suicide. Si vous utilisez la Force, diminuez votre Combativité de 1 point.

Quand son Énergie ou la vôtre aura atteint une valeur de 10 ou moins allez au **188**.

## 592

Vous pensez qu'il ne vaut pas la peine de perdre trop de temps à la recherche de dangers inexistants, vous reportez donc votre attention sur votre aventure. Votre choix se révèle être une erreur, pendant que vous regardez le feu vous ressentez une douleur atroce provenant de votre épaule droite et perdez 3 points d'Énergie. Vous criez de douleur et vous vous retournez pour affronter ce nouveau danger: un loup gigantesque avec les yeux jaunes et des crocs effrayants.

Heureusement votre cri a attiré l'attention de vos compagnons qui sortent des tentes et se dépêchent de

vous rejoindre pour défendre le campement de cette meute de loups. Mais pour l'instant vous devrez affronter votre assaillant.

Loup Géant:    Combativité 9      Énergie 9

Si vous avez la capacité de Dominer les Animaux (ou si vous pouvez lancer ce sort), vous commandez au loup de s'en aller. Il émet un jappement de frustration et baisse le museau, pour s'enfuir juste après en sautant dans un buisson. Malgré cela la meute est affamée et est en train de combattre féroceement avec vos compagnons.

Si vous possédez une Gemme colorée, allez au 212.

Si vous n'en avez pas, allez au 201.

## 593

Le passage se termine brusquement en cul-de-sac mais du plafond filtre un peu de lumière: vous vous rendez immédiatement compte de vous trouver sous une bouche d'égout. Il ne vous est pas difficile d'escalader les parois et de sortir des souterrains de la prison.

Rendez-vous au 582.

## 594

Le Ministre du Trésor est l'un des nobles les plus riches du royaume, descendant d'une ancienne famille qui pendant des siècles a occupé des postes de pouvoir dans l'administration du royaume.

« Je demande audience, monsieur le ministre, lui dites-vous avec courtoisie, puis-je m'entretenir en privé avec

vous avant le Conseil? »

Il fait un geste de la tête et vous invite à le suivre dans son studio qui jouxte la Salle du Conseil.

Vous lui exposez vos arguments avec précision et détermination et le ministre semble comprendre immédiatement l'importance de votre projet.

« Mais, dit-il à la fin, les motivations du Premier Ministre sont tout aussi bien valables. L'expansion du royaume par voie terrestre est une des seules possibilités qui nous permettrait de marquer l'histoire, de conquérir une place dans les annales à côté de nos plus importants ancêtres. »

Sa réponse vous laisse très perplexe, avez-vous été assez convainquant pour le rallier à votre cause? Lancez deux dés et ajoutez le résultat obtenu à votre valeur d'Autorité. Si vous obtenez un total supérieur ou égal à 17 écrivez la note 1 sur la feuille d'aventure, sinon n'écrivez rien.

Après quoi vous vous dépêchez de quitter le ministre et vous vous dirigez vers la salle du Conseil.

Rendez-vous au **193**.

## 595

Heureusement personne d'autre n'entre dans le magasin pendant le combat contre le garde:

Garde:   Combativité    9           Énergie           12

C'est un adversaire habitué aux combats physiques, donc si vous utilisez votre Force déduisez 1 point de votre Combativité. Après l'avoir vaincu allez au **300**.

Cette zone est le quartier des armuriers, vous passez devant des files de stands où sont exposés un grand nombre d'armes et d'armures luisantes d'huiles pour en prévenir l'oxydation. Quelques pièces attirent votre attention:

- 4 Flèches Dentelées, (10 pièces d'or): comparées aux flèches normales, celles-ci causent 4 points d'Énergie de dommage
- 4 Flèches Étourdissantes, (14 pièces d'or): quand ces flèches enchantées touchent l'adversaire, ce dernier est étourdi pour la durée d'un assaut, pendant lequel il ne pourra pas vous infliger de dommages. Lancez les dés comme si c'était un normal combat au corps à corps, mais vous ne perdez aucun point d'Énergie au cas où l'adversaire aurait un meilleur résultat
- Dague, (8 pièces d'or): elle a les mêmes propriétés que celle décrite dans le chapitre des règles
- Épée, (10 pièces d'or): elle a les mêmes propriétés que celle décrite dans le chapitre des règles
- Bâton à deux mains, (8 pièces d'or): il a les mêmes propriétés que celui décrit dans le chapitre des règles
- Arc, (12 pièces d'or): il a les mêmes propriétés que celui décrit dans le chapitre des règles
- 4 Flèches, (6 pièces d'or): elles ont les mêmes propriétés que celles décrites dans le chapitre des règles
- Massue, (12 pièces d'or): elle a les mêmes

propriétés que celle décrite dans le chapitre des règles

- Poignard, (6 pièces d'or): il a les mêmes propriétés que celui décrit dans le chapitre des règles

Quand vous avez terminé vos achats allez au **383** si vous avez fini l'exploration des deux zones, ou au **499** si vous devez encore visiter une zone: rappelez-vous que vous n'avez le temps que pour en visiter deux au maximum!

## 597

Ce n'est point une bonne façon de commencer l'aventure celle de fuir devant la première adversité! La bataille qui se déroule sur le pont du navire est en train de prendre une mauvaise tournure. Les pirates combattent avec plus de hargne et sont en surnombre par rapport à vos compagnons qui ne peuvent que se rendre quand ils se rendent compte de ne plus rien pouvoir faire.

Les pirates se dispersent sur *l'Andromède* à la recherche de tout trésor qui puisse être pillé et vous allez bientôt être découvert. Il ne vous reste que deux possibilités: combattre, au paragraphe **347**, ou vous rendre, en suppliant miséricorde au **517**.

## 598

Vous levez les mains vides, en reculant, pour montrer que vous n'avez aucune intention hostile. La femme semble se clamer pendant un instant, mais ensuite reprend à s'agiter sans s'arrêter.

De l'aile blessée coule abondamment du sang qui lui tache ses plumes candides.

En lui donnant une potion curative ou de l'Herbe Médicinale vous pourriez lui faire comprendre vos intentions amicales.

Si vous procédez ainsi, allez au 473, si par contre vous n'avez aucune potion, ou que vous ne voulez pas lui en donner, allez au 461.

## 599

Le garde tombe à terre étourdi et vous le traînez vers la grille pour lui prendre la clef. La porte s'ouvre sans difficultés et vous récupérez un uniforme de soldat et un Poignard avant de remonter en courant les escaliers par où vous avez été conduit dans la cellule.

Vous sortez de la prison assez facilement et, quand vous êtes déjà assez loin, vous entendez l'alarme lancée par les gardes qui ont découvert votre fuite. Par chance vous arrivez au port sans autres contretemps et montez rapidement sur le navire qui sous peu lèvera l'ancre. Rendez-vous au 39.

## 600

Le soleil du matin illumine votre succès. *L'Andromède*, le vent en poupe, vogue agilement entre les vagues de la mer et rien ne semble pouvoir perturber votre succès.

La traversée de retour se poursuit rapidement et, après presque deux mois depuis votre départ de Janger, vous revoyez enfin ses tours et les quais du port.

Vous avez acquis des richesses et vécu des expériences

incroyables que personne jusqu'à présent n'avait jamais expérimentées. Votre nom restera certainement gravé pour toujours dans les annales du royaume comme celui qui a découvert le Nouveau Monde et votre légende dépassera toutes les frontières.

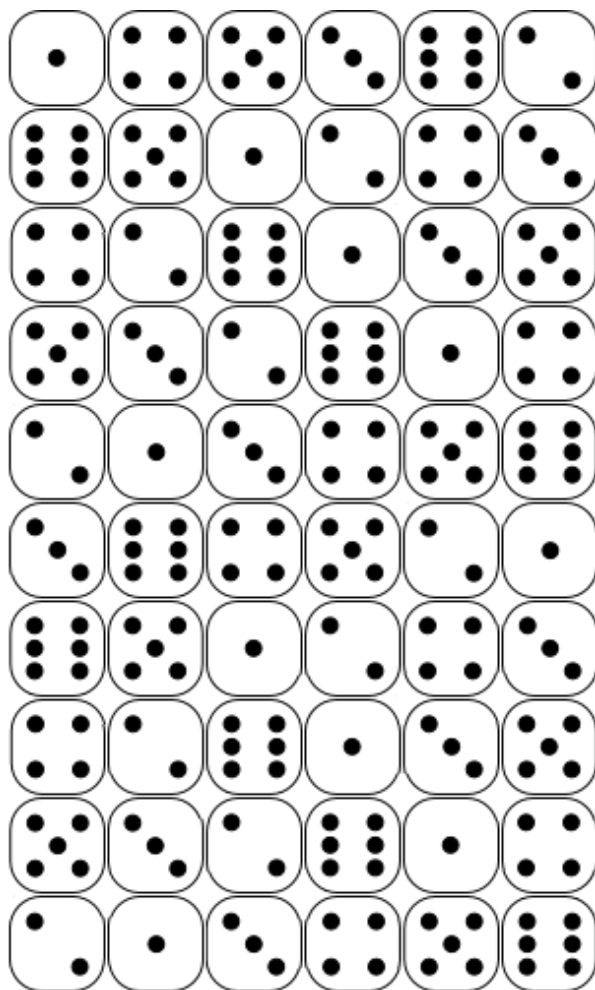
Pour l'instant votre soif d'aventure est rassasiée et vous pourrez profiter des honneurs qui vous attendent chez vous, mais vous savez que les destins de Ioscan vous réservent d'autres épreuves.

Bientôt le Royaume d'Abalone aura de nouveau besoin de votre courage et de votre intelligence, que vous mettrez à l'épreuve dans le deuxième volume de la série *L'hérétique*: Les conspirateurs.

Félicitations héros, vous avez mené à bien votre première aventure!



# TABLEAU DES DES







# Le Monde Perdu

## L'Hérétique /1



*Traduit de l'Italien  
par Alessandro Perna*

La guerre des races est terminée et le royaume d'Abalone jouit d'une prospérité jamais vue avant. Avec cinq intrépides compagnons vous allez vivre votre première aventure dans ce monde, où la légende se confond avec l'histoire. Un nouveau continent vous attend, où vous mettrez à l'épreuve votre courage et vos pouvoirs spéciaux et où seuls les meilleurs peuvent survivre. Mais de quelle façon allez-vous affronter les épreuves et les surprises que le sort mettra sur votre chemin?

---

**Six intrépides aventuriers se lancent à la découverte de leur propre destin dans le fantastique royaume d'Abalone.**

**Quel sera votre choix et quel sera votre futur?**

**Un livre dont vous êtes le héros.**

**Choisis ton destin, héros!**

---

*Couverture illustrée par Alexander Abati*

**librogame'S LAND**