

*JB*

# **Sombres Ressacs**



# Avis aux héros !

Avant d'entreprendre votre périlleux voyage dans l'Osmanlie, vous devrez déterminer vos propres forces et vos faiblesses. Vous avez en votre possession un poignard et une besace contenant des provisions pour votre départ. En outre, vous avez acquis lors de votre jeunesse dans les rues de Tarna une habileté à combattre et une résistance aux aléas malheureux des aventures.

Afin de déterminer dans quelle mesure vous vous êtes endurci, vous devrez lancer les dés pour déterminer votre habileté et votre endurance initiale.

Sur les pages suivantes vous trouverez une Feuille d'Aventure qui vous permettra de suivre votre évolution tout au long de votre voyage. Plus précisément, vous trouverez des cases concernant votre habileté et votre endurance.

Nous vous invitons à noter ces renseignements au crayon ou de faire des photocopies de votre feuille d'aventure afin de pouvoir l'utiliser ultérieurement dans une future expédition.

## *Habileté, Endurance et Chance*

Lancez un dé. Ajoutez 6 au nombre obtenu et notez ce total dans la case Habileté de votre feuille d'aventure.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et notez ce total dans la case Endurance.

Il existe également une case Chance. Lancez un dé, ajoutez 6 au nombre obtenu et notez ce total dans la case chance.

Pour des raisons qui vous seront expliquées ci-après, vos valeurs d'Habileté, d'Endurance et de Chance varieront constamment le long de votre aventure. Vous devrez ainsi modifier dans la case correspondante ces valeurs lorsque cela vous le

sera demandé, par conséquent gardez toujours une gomme à portée de main. Toutefois, n'effacez jamais les valeurs initiales de ces caractéristiques, car s'il vous sera possible d'augmenter ces valeurs, celles-ci ne pourront jamais excéder leur montant initial.

L'Habileté représente votre dextérité au combat, votre rapidité à vous mouvoir, votre compétence à esquiver : une valeur élevée vous permettra de vous tirer plus d'une fois d'un mauvais pas.

L'Endurance représente votre constitution générale, votre résistance aux coups, aux maladies et aux poisons, ainsi que, d'une certaine façon, votre détermination et votre volonté à survivre : plus ce montant est élevé, plus vous aurez de chances de voir le soleil se lever sur un nouveau jour.

La Chance représente l'attention favorable que le destin portera sur vous. La chance, le destin, la magie et les prophéties sont des faits ordinaires et acceptés dans le monde fantastique que vous êtes sur le point de découvrir.

### *Maniement des armes*

Là où la diplomatie prend fin vient le moment du combat, dans votre cas, à mains nues, ou par le maniement d'une arme.

Le combat avec une arme n'est pas une capacité innée à tout aventurier : c'est avec l'apprentissage et l'expérience que vous deviendrez un combattant accompli avec votre arme de prédilection.

Votre capacité à maîtriser votre arme s'exprime par le Bonus de Combat (BC) en bas de la case armes. Le Bonus de Combat est une valeur importante permettant de renverser l'issue d'un affrontement comme vous le verrez dans la section combat ci-après.

A mains nues, ce bonus de combat est toujours de 0 et ne peut évoluer. En revanche, avec une arme, il peut augmenter.

Lorsque vous aurez la possibilité de récupérer une arme lors de votre aventure, celle-ci vous sera toujours indiquée de la façon suivante : Glaive (3). Le chiffre 3 correspond au potentiel de bonus de combat de l'arme.

Ceci signifie que la première fois que vous combattrez avec un glaive, vous devrez combattre avec un bonus de combat d'une valeur de -3, c'est à dire à la valeur négative du potentiel de bonus de combat de l'arme, illustrant votre inexpérience du maniement du glaive.

Si votre combat est mené de bout en bout avec votre glaive et que vous en ressortez victorieux, vous ajouterez +1 à votre bonus de combat, dans notre exemple vous passerez à -2, illustrant votre prise en main progressive de l'arme. Au fil des combats, le bonus de combat passera en valeur positive, mais ne pourra pas dépasser la valeur 3. Il est donc intéressant de s'entraîner sur des ennemis faibles avec des armes à haut potentiel, et en cas d'adversaire coriace, de vous contenter d'armes plus faibles mais que vous maîtrisez mieux.

Dans la case Maîtrise des Armes de votre feuille d'aventure, notez chaque arme que vous collectez, son potentiel et votre maîtrise au fil de votre entraînement. N'effacez pas ces valeurs, même si vous perdez ou que vous abandonnez votre arme, car si vous la retrouvez, votre entraînement n'aura pas été vain.

Vous commencez l'aventure avec un Poignard (2), avec lequel vous vous êtes déjà tiré de bien mauvaises passes, ce qui porte votre bonus de combat au maximum, c'est à dire +2.

Vous pouvez changer d'arme à tout moment, même en plein combat. N'oubliez pas cependant que, n'ayant pas combattu de bout en bout avec la même arme, vous ne pourrez augmenter votre bonus de combat lié à votre arme si vous en changez en plein combat.

## *Combattre*

En dépit de vos efforts et de vos intentions, le combat sera parfois inévitable. Il vous sera parfois proposé de fuir, mais si ce n'est pas le cas, ou si vous décidez d'en découdre avec votre agresseur, vous devrez combattre suivant les règles ci-dessous.

Tout d'abord recopiez les valeurs d'habileté et d'endurance dans la première case combat de votre feuille d'aventure. Ces valeurs vous sont données au début de chaque combat.

La séquence de combat se passe ainsi :

1. Lancez deux dés pour votre adversaire, et ajoutez le total à sa valeur d'habileté. Ce total représente la Force d'Attaque de votre adversaire.
2. Lancez deux dés pour vous-même, ajoutez y votre valeur d'habileté ET votre bonus de combat. Ce chiffre représente votre Force d'Attaque. (si votre bonus de combat est négatif dans le cas d'utilisation d'une arme à la pratique de laquelle vous n'êtes pas rompu, vous aurez donc une Force d'Attaque inférieure à celle que vous auriez dans le cas d'un combat à mains nues).
3. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de votre adversaire, allez directement à l'étape 4. Si votre Force d'Attaque est inférieure à celle de votre adversaire, allez directement à l'étape 5. Si vos Forces d'Attaque sont égales, vous avez l'un et l'autre évité les coups - recommencez la séquence à l'étape 1.
4. Vous avez blessé votre adversaire : retirez 2 points de son endurance.
5. Vous avez été blessé par votre adversaire : retirez 2 points de votre endurance.
6. Notez les modifications d'endurance, puis recommencez à l'étape 1, jusqu'à ce que l'un des combattants voie son endurance se réduire à 0, signifiant sa mort.

## *Chance*

A plusieurs reprises, vous devrez faire appel à votre chance. Agissez néanmoins avec prudence et faites des choix judicieux pour n'avoir à vous remettre à votre chance qu'en dernier recours, car si être chanceux peut vous tirer d'affaire, être malchanceux mettra parfois votre vie en péril.

Lorsqu'on vous demandera de Tenter votre Chance, voici comment il vous faudra procéder :

Lancez deux dés. Si la somme obtenue est égale ou inférieure à vos points de chance, vous êtes Chanceux et le résultat tournera en votre faveur. Si le résultat est supérieur, vous serez Malchanceux et devrez en subir les conséquences.

A chaque fois que vous Tenterez votre Chance, vous devrez ôter 1 de vos points de chance.

## *Équipement, or et provisions*

Vous devrez voyager léger, et commencerez votre expédition avec le minimum d'équipement, mais vous aurez la possibilité lors de votre aventure d'acquérir ou de récupérer divers objets.

Votre besace et votre force physique vous permettent de transporter jusqu'à 10 objets, vos diverses armes comprises. Vous pouvez bien sûr à tout moment abandonner tout ou partie de votre équipement en le rayant ou en l'effaçant de la liste, mais il n'y aura pas de retour en arrière : tout abandon sera définitif.

Vous commencez votre aventure avec des provisions constituant suffisamment de nourriture pour 4 repas, indiquez donc provisions (4) dans la case équipement de votre feuille d'aventure.

Vous pourrez consommer vos provisions uniquement lorsque

vous y serez invité, suivez alors les recommandations du texte.

Vous êtes également en possession de votre poignard, à indiquer dans votre case équipement.

Il existe également une case OR dans lequel vous pourrez tenir un compte de l'état de vos finances. Au début de votre aventure, vous n'avez aucune pièce d'or.

### *Heptagramme*

Un curieux diagramme se trouve sur votre feuille d'aventure. Son fonctionnement vous sera expliqué au cours de votre aventure.

### *Avis à la population*

Juste avant le 1er paragraphe de votre aventure se trouve un document imprimé par les autorités récapitulant vos exploits : inscrivez votre nom à l'emplacement réservé.

### *Sombres Destins*

A la fin de ce volume se trouve une page "Sombres Destins" où vous pouvez consigner toutes les différentes (et malheureusement, dans ce cas précis, funestes) fins que vous aurez connu au fil des différentes lectures de cette aventure.





## Avant de partir à l'Aventure

Il y a plus d'un chemin possible pour arriver au bout de cette aventure. Toutefois, il n'y en a qu'un seul qui vous fera prendre un minimum de risques pour atteindre votre objectif, et la découverte de celui-ci nécessitera peut être plusieurs tentatives.

Etudiez attentivement la carte. Celle-ci vous permettra d'affiner vos choix lors de votre expédition et de comprendre les enjeux de votre aventure.

En parallèle de celle-ci, nous vous invitons à rédiger votre propre carte, qui vous permettra, en cas de nouvelle tentative, d'explorer de nouvelles contrées.

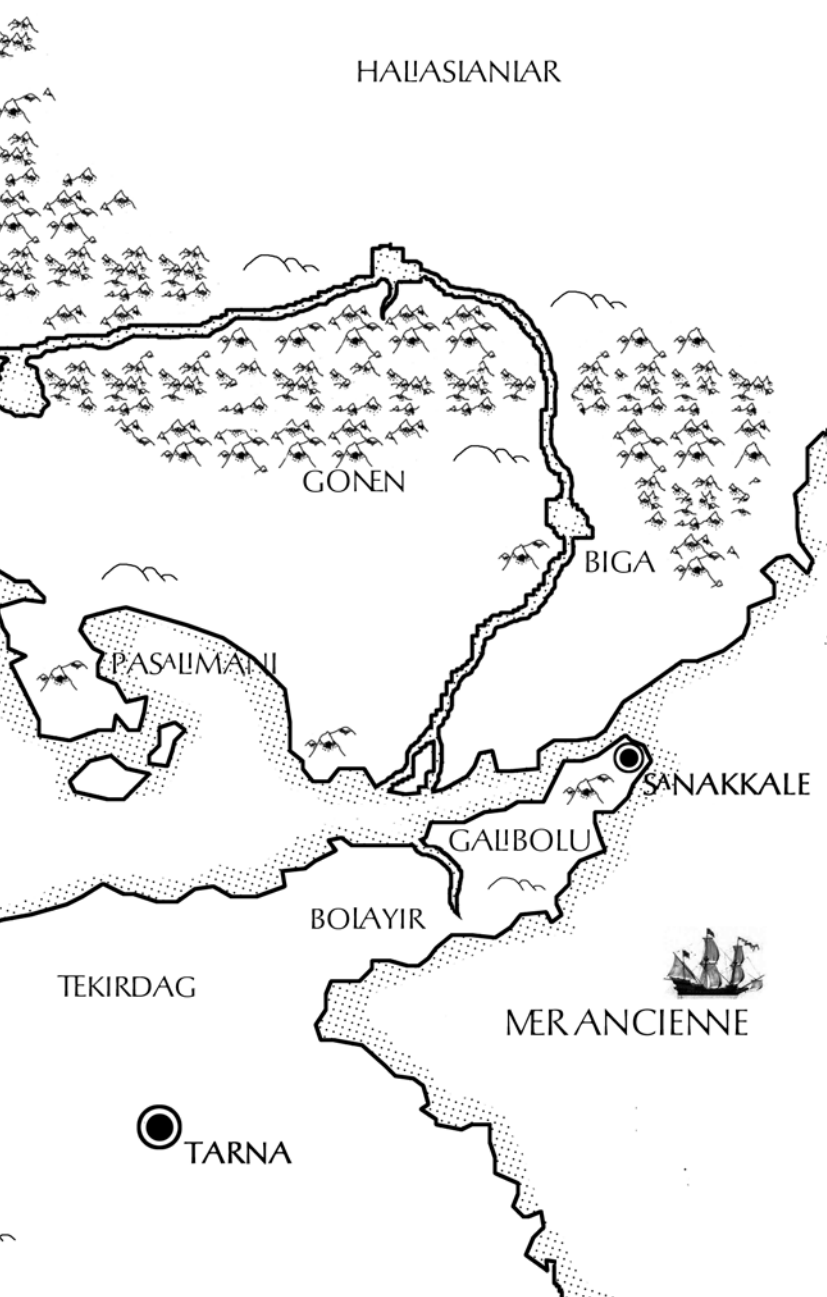
Tous les chemins ne mènent pas à un trésor, parfois, ce ne sont que pièges et désillusions. Un mauvais choix initial pourrait avoir des répercussions importantes plus loin dans votre aventure. De même, votre attitude pourra parfois décider de votre vie ou de votre mort, donc sachez ravalier votre fierté, oublier votre couardise ou au contraire votre témérité quand il le faudra. Si la chance sera un facteur non négligeable dans votre aventure, il ne vous sera jamais demandé lors de votre aventure d'adopter un comportement ou de poser des choix absurdes.

Les plus importants secrets sont ceux que l'on murmure. Des renseignements cruciaux vous seront révélés au fil des pages, parfois sous le sceau du secret, parfois de façon plus désinvolte. Prenez soin de tout noter et de vous référer souvent à vos notes, celles-ci vous seront indispensables pour triompher des dangers que vous rencontrerez.

Vous êtes un débrouillard. Peu respectueux des lois des dieux et des lois des hommes, vous vous en êtes néanmoins toujours bien tiré, et nous vous faisons confiance pour réussir.

Bonne chance.





# FEUILLE D'AVENTURE

## HABILETÉ

*valeur initiale* =

## ENDURANCE

*valeur initiale* =

# CHANCE

*valeur initiale* =

ÉQUIPEMENT

# MAITRISE DES ARMES

MAINS NUES 0/0

POIGNARD 2/2

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

---

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ /

\_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

---

---

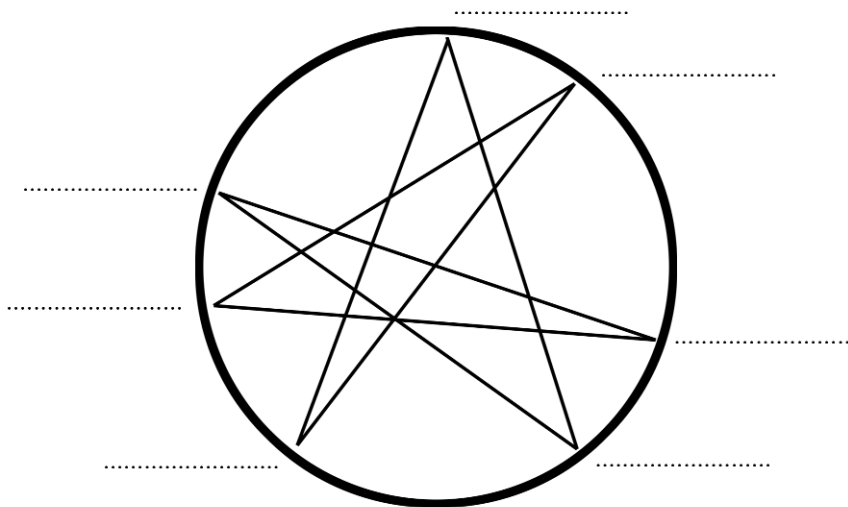
---

---

## BONUS DE COMBAT

ACTUEL =

## OR & ÉQUIPEMENT LÉGER



## CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

*Habileté* =  
*Endurance* =

*Habileté* =  
*Endurance* =

*Habileté* =  
*Endurance* =

*Habileté* =  
*Endurance* =

*Habileté* =  
*Endurance* =

*Habileté* =  
*Endurance* =

# Un Empire Disparu

Avant que les royaumes s'unissent dans la paix actuelle qui profite à leur essor commun, un empire prospérait au nord-ouest du monde : l'Osmanlie.

Disposant de richesses naturelles au delà de la nécessité, il vint au Grand Khan l'ambition d'élargir ses frontières et il rassembla une armée de dix mille hommes qu'il fit marcher vers l'est. Alors que les premières villes tombaient sous les assauts de l'armée d'Osmanlie, les royaumes convoquèrent leurs Mages. Ceux-ci, formant ce qu'on appela plus tard l'armée des Cinquante se rendirent sur le front, tinrent tête par leurs pouvoirs aux soldats du Khan, et allèrent jusqu'à le repousser, lui et ses hommes, dans ses frontières.

On ignore au juste des faits précis qui suivirent la déroute de l'armée d'Osmanlie, mais il est très probable que le Khan, préparant une contre-attaque appropriée, fit appel lui aussi à des Mages, on parle même de démons et d'autres puissances encore plus noires. Toujours est-il que le relief et la population de l'Osmanlie changea : des montagnes se dressèrent et de curieux Dieux vinrent parcourir ses routes, des fleuves balayèrent des villes et des créatures jusqu'alors inconnues s'y installèrent.

Dans ce contexte de chaos, le Sombre Pays, car tel était le nom que l'on attribua alors à l'Osmanlie, ne constituait pas une menace en soi : la nature barbare de ses nouveaux habitants créait tant de conflits à l'intérieur même du territoire qu'aucune menace organisée ne pouvait atteindre à nouveau les royaumes.

En ces contrées où ne régnait nulle loi, le Sombre Pays fut la destination de criminels recherchés, de philosophes en quête de liberté, de Mages en quête de savoir. Dans les royaumes, il est toujours proposé à qui est condamné à mort de rejoindre le

Sombre Pays en guise d'alternative, ce qui constitue, en considérant les nombreux périls mortels de ces territoires, pour la plupart d'entre eux, qu'un bref rallongement de leur existence.

Néanmoins, en prévision d'une future menace, il est dit que l'armée des Cinquante élit domicile permanent en la vaillante cité de Tarna, dernière ville frontalière avant le Sombre Pays, et perpétue en ses murs la transmission de son savoir.

Les murs cyclopéens de la cité éternelle s'étendent au delà des habitations, d'une mer à l'autre, fermant pour toujours toute voie terrestre à quelconque habitant du Sombre Pays voulant pénétrer dans les royaumes, et jusqu'à aujourd'hui, les milices des vaillants hommes-chats et hommes-lions de Tarna ont toujours mené à bien leur mission de protection.

Mais ces informations, qu'elles soient faits ou légendes, sont le dernier de vos soucis.

Vous avez depuis toujours vécu à Tarna ; fils de personne, courant les rues, dormant dans les maisons abandonnées, la rapine et le vol sont votre lot. Aussi loin que vous vous souveniez, vous trainiez avec une bande de gamins crasseux, à perdre votre temps à vous moquer de l'autorité ; et bien que les hommes chats vous aient souvent attrapé par la peau du cou pour vous ramener devant la Justice, les royaumes n'allaient pas rejeter dans le Sombre Pays un enfant, aussi intolérable soit son comportement.

Mais un jour vous avez fouillé les mauvaises poches.

D'une part parce que les replis de velours bleu étaient vides, et d'autre part parce que le vieil homme saisit alors votre poignet avec une force insoupçonnée. Il tourna vers vous des yeux aux reflets de flamme, où vous pouviez lire un certain étonnement, et il murmura quelques mots en faisant un signe de la main ; quelque chose se *serra* en vous, et bien que vous puissiez respirer et même vous mouvoir, vous aviez la trouble

impression d'être prisonnier au plus profond de votre être. De sa poigne inflexible, il vous traîna, paralysé et terrorisé, jusqu'au temple de l'armée des Cinquante, où il vous poussa par une porte dérobée.

"Je te propose un lit frais et un repas chaud, chaque jour", vous dit-il alors que vous compreniez que vous étiez dans une sorte de laboratoire étrange, meublé d'un lit, d'une bibliothèque et d'un âtre poussiéreux. "En échange, tu apprendras la magie que je te transmettrais. Libre à toi de vivre ta vie et de faire ce que bon te semble de tes bras, en bien ou en mal, mais tu ne devras jamais, *jamais*, tu m'entends, jamais user des sorts que je vais t'apprendre, ni même faire mention de tes connaissances devant un autre, fût-il un Mage. Sinon crois moi, je te livrerais moi-même aux légions de l'enfer peuplant le Sombre Pays, et je suis homme à tenir mes promesses !"

Vous acceptâtes de bon cœur la proposition, inconscient de votre chance ou de votre malchance, ne songeant qu'au fait de pouvoir manger une fois tous les jours, et pourquoi pas, de fourguer les quelques livres que vous aviez sous les yeux à un receleur de votre connaissance.

Votre précepteur était Péladan, l'un des Cinquante, et il tint sa promesse, vous éveillant petit à petit à la sensibilité de la magie, à la lecture, des mots simples jusqu'aux écrits les plus hermétiques, aux connaissances des plantes, aux légendes anciennes. Les années passèrent et un soir, il vous déclara que le lendemain, vous seriez apte à apprendre votre premier sortilège.

Et maintenant...tournez la page !







# AVIS À LA POPULATION

La Milice de Tarna  
Par la grâce de Cyaxare notre Roi

recherche :

-----  
afin de le traduire en jugement équitable  
pour les infractions et délits suivants :

- Avoir volé 8 pommes du verger royal
- S'être livré à des actes d'épanchement d'urine contre l'Académie des Cinquante
- Avoir traité le maître de la guilde des marchands de « Renard »
- Avoir donné un coup de pied dans le genou du Capitaine de la Garde, entraînant 2 jours d'invalidité
- Avoir élu domicile dans des demeures sans l'autorisation de leurs propriétaires respectifs
- Avoir libéré les oiseaux de la volière de Tarna et profité de la confusion qui s'en suivit pour se livrer à des actes de coupe-bourse et de vol
- Avoir fait publiquement, et à plusieurs reprises, des remarques insultantes sur l'embonpoint du Sénéchal de Tarna et mis en cause sans preuves fondées sa probité
- S'être livré à divers actes de braconage, ivresse et trouble de l'ordre public

Quiconque le livrera à la milice de Tarna se verra récompensé d'un poulet et de deux marcassins, ainsi que les remerciements personnels du Capitaine de la garde.

## 1

Comme tous les soirs depuis six ans, vous traversez la porte dérobée dissimulée sous le lierre vivace poussant derrière le temple de l'armée des Cinquante, et vous trouvez sur la table un demi-poulet à la peau encore frémissante de la flamme ainsi que des pommes grillées dans le jus, et un bol de thé.

Péladan, songeur et plus silencieux que d'habitude, ravive l'âtre d'un tison en attendant en silence que vous finissiez votre repas. Suspendue dans l'air, une impatience sourde à laquelle vous mettez fin en poussant votre assiette de coté.

Péladan se retourne et vous déclare :

“Je vais t'apprendre deux sorts ce soir. Ce sont des petits sortilèges, mais avec de la pratique ils peuvent te venir en aide. Une fois que tu les auras appris, tu devras t'entraîner toute la nuit, c'est d'accord ?”

Allez au 31 si vous êtes d'accord.



## 2

Le temps passe dans une attente anxieuse, alors que le soleil décroît hors de la vision de la futaie que vous donne votre trou. Mais finalement, plus le temps passe, et plus vos poursuivants iront voir ailleurs, pensez vous avec la philosophie simple de ceux qui n'ont jamais eu beaucoup de chance dans la vie.

Et c'est alors qu'un visage étrange se penche dans le trou et grommelle :

"Un humain. Quel manque de chance. Hé, gros niais ! On ne sait pas éviter les pièges à sanglier ? "

Une petite corde à nœuds tombe dans le trou. Et bien, la roue tourne.

Montez à cette corde en vous rendant au 75.

### 3

Les brumes du puits se colorent un instant dans une teinte faiblement verte, et le prêtre vous commente qu'il s'agit d'un Signe normal de la présence du Dieu des Brumes : il a accepté votre présence et il est possible qu'il vous rende le chemin plus facile dans vos routes dans les brumes.

Vous regagnez la place centrale au 175.

### 4

L'Elfe noir regarde avec dégoût sa blessure et votre lame. C'est alors que le chien géant lance en l'air un énorme GRIZZLI qui manque de vous écraser tous les deux et qui se relève sur ses deux pattes arrière en hurlant !

Malheureusement, il vous fait face, et vous devez inévitablement le combattre.

GRIZZLI                      habileté : 10                      endurance : 14

Tous les Assauts et quelque'un soit le résultat, déduisez 2 points de l'endurance du Grizzli, l'elfe noir s'étant également attaqué à lui.

Si vous êtes vainqueur et abattez l'énorme plantigrade, l'Elfe

noir, peu sensible au concept de la force par l'union, vous attaque à nouveau :

ELFE NOIR                      habileté : 7                      endurance : 4

Vous avez la possibilité à tout moment de profiter d'un cahot et grimper les parois de la cage pour vous jeter hors de votre prison en vous rendant au 137. Toutefois, dans votre fuite, l'Elfe vous aura infligé une estafilade dans le dos qui vous coûtera 2 points d'endurance.

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au 193.

5

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez vous au 265. Sinon, rendez vous au 44.



6

Vous dégainez et chargez contre le soldat d'eau vivante.

ELEMENTAL D'EAU  
HOPLITE

habileté : 8                      endurance : 11

Si vous êtes vainqueur, le soldat s'effondre en une légère brume qui retombe sur les flots.

Vous avez alors la possibilité de vous avancer à nouveau dans l'allée en vous rendant au 88. Sinon, vous pouvez retourner sur la plage et poursuivre votre chemin au 180.

Méfiant, les marchands stoppent toute conversation à votre arrivée. Vous repartez vous asseoir sur votre borne en tendant quand même l'oreille pour capter quelques informations.

Ce sont des marchands un brin contrebandiers, faisant la route entre les royaumes de l'Est et Sanakkale, venus ici pour donner une contribution au Temple des Brumes. Vêtus d'étoffes rouges et jaunes, d'un embonpoint certain, ils viennent certainement d'Atina, de l'autre côté de la Mer Ancienne, avec des chargements de vins qu'ils revendent à Sanakkale. Que viennent-ils y acheter en échange ?

Probablement des esclaves.

"C'est la dernière fois que je visite ce fichu temple des Brumes. Regarde ces noirs-humains, ces blancs-humains et ces Lynassis, c'est la lie du monde. Et nous sommes obligés de faire la route depuis Sanakkale pour que nos navires traversent l'anneau de brume sans encombre...ce Dieu des Brumes est bien à l'image de ses fidèles : un voyou qui extorque nos fonds, un peu comme ces mercenaires sensés nous protéger...mais Sanakkale changera, dès que le Khan aura conquis l'autre rive et en aura terminé avec les renards de Tarna. "

"Quelles offrandes avons nous prévu ?"

"Nous avons des colliers de jade pour le Dieu des Brumes, afin qu'il nous donne bonne route au travers des brouillards qui ceignent Sanakkale. Nous avons deux bœufs que nous sacrifierons ce soir au Temple de Qalil afin qu'il donne de la vaillance à nos mercenaires si nous subissons une attaque. Enfin, un Saphir pour Dagan afin qu'il nous fasse bonne mer, mais ces fichus blancs-humains ne laissent entrer personne, qui sait s'ils ne vont pas se le mettre de côté !"

Rendez vous au 149.

## 8

Sur quel objet le Dieu Gobie vous a-t-il permis de mettre la main ? Pour le savoir, lancez un dé.

Si le résultat est 1 ou 2, rendez vous au 216.

Si le résultat est 3 ou 4, rendez vous au 109.

Si le résultat est 5 ou 6, rendez vous au 167.

## 9

Bien que vous nourrissiez d'amers sentiments concernant le souverain de Tarna, c'est avec culpabilité que vous mettez, par peur de la réaction de la foule vous entourant, une coquille d'huitre percée ; une culpabilité profonde que vous trainerez par superstition comme si vous aviez contribué à la situation difficile dans laquelle se trouve les habitants de ce que fut autrefois votre cité, et puis pour avoir finalement condamné un dirigeant dur et sans émotion, mais finalement juste.

Vous perdez 1 point de Chance.

Le décompte se fait aux pieds du Général Temüjin, et le résultat est sans appel : seules deux huitres intactes face à un énorme tas d'huitres percées, mais deux huitres seulement suffisent à courroucer Temüjin et le Lynassi s'exclame :

"Il y a donc de vaillants défenseurs de la cause du bon roi Cyaxare parmi nos spectateurs ! Et bien, qu'ils se montrent ! Allons, allons, ayez le courage de vos opinions !"

Rapidement la foule reprend les exhortations du Lynassi. Rendez vous au 260.



Vous entrez dans ce qui fut autrefois la gloire de Sanakkale, le Palais royal, édifié par l'Ancien Khan lui même. Mais la décadence de ce temps est passée comme une armée de voleurs furtifs, et tout ce qui était doré a été arraché, les lustres brisés et les murs recouverts de miroirs étoilés des nombreuses disputes nées de l'alcool.

Les deux grandes portes de bronze de l'entrée ont été étalées pour toujours sur le sol, menant à une antichambre où des entraîneuses à peine vêtues ne vous tendent des bras et des regards que pour mieux vous détrousser, et vous vous hâtez avec mépris vers ce qui fut la salle d'audience du Khan.

Evidemment, plus de trône monumental ni de tapisseries, mais de longues tables de bois massif couvertes de chopes de bière où se pressent légionnaires et canailles, des éclats de voix et de musique qui montent dans le ciel comme des flammes ardentes, et un long comptoir où servent des Melanassi taillés comme des ours. Une foule bigarrée, animée d'une joie sauvage, qui fait un instant battre votre coeur : quel voleur n'a pas rêvé un jour que l'autorité fasse place à l'anarchie, et que les palais soient le théâtre des fêtes du commun ?

Une main gantée se pose sur votre poitrine ; vous reconnaissez la vieille femme voutée, dissimulée sous ses voiles d'un blanc passé que vous avez aperçu tout à l'heure, et elle vous murmure derrière ses habits :

"Je sens que tu as le Flux. Non ! Ne dis rien, mais sache que nous avons la même mission. J'ai loué la plus haute chambre du Palais pour la nuit, rejoins-y moi dès que possible. "

Elle disparaît rapidement dans le mouvement incessant des convives. Vous avez la possibilité de vous approcher du bar pour passer commande au **161**, tenter de frayer avec des visiteurs de l'endroit pour le soir au **258**, ou monter dans les étages au **93**.



## 11

Si vous ne disposez pas d'arcs et de flèches, rayez un poignard de votre liste d'objets, puis lancez deux dés.

Si le total est inférieur à votre score d'habileté (éventuellement majoré de votre bonus d'arme dans le cas de votre lancer de poignard), rendez vous au **166**.

Sinon, la lame ou la flèche passe malheureusement à côté, et vous avez juste le temps de vous retourner pour faire face au combattant qui vous assaille au **173**.

## 12

Vous voici sur la paille sale et moisie d'une geôle, dans un endroit inconnu. Avec terreur, vous observez que toutes vos armes et votre or ont été pris - votre besace et vos objets vous ont quand même été laissés.

Vous regardez de tous côtés, reprenant vos esprits, et une mystérieuse silhouette enveloppée de voiles - vous devinez vaguement qu'il s'agit d'une vieille femme - vous interpelle d'une voix surprenement onctueuse :

"Mon ancien maître à l'Académie de Tarna, Lithès, spécialisé dans les arts divinatoires hérités de Mage en Mage, remontant jusqu'à Manès elle-même, l'une des Cinquante Mages de la première guerre contre l'Osmanlie, avait l'habitude de dire : *suis le destin, fuis le hasard*.

N'ayez crainte, je suis Mage, Apprenti Mage comme vous l'êtes - car je sens votre Flux - et je ne suis nulle tromperie de notre ennemi. Vous êtes dans ce qui fut la forteresse des Renards, autrefois un avant poste de l'Alliance des Royaumes contre l'Osmanlie, aujourd'hui aux griffes de l'armée noire du Nouveau Khan.

J'ignore dans quelles circonstances vous avez échoué ici avec moi. J'ai tenté de passer l'estuaire, mais avec ces maudits Melanassi qui voient dans la nuit comme en plein jour, c'était perdu d'avance.

Comme vous, donc, je suis un apprenti, mais Lithès, ayant la particularité de voir dans l'avenir, avait prévu la destruction de l'Académie des Cinquante et m'avait envoyé la veille vers le Sombre Pays. Vous pouvez m'appeler...vous pouvez m'appeler Dame A. Quelle est la raison de votre présence ici, confrère ?

"

Elle soupire de désespoir. En phrases brèves et en mots amers, vous lui expliquez les circonstances de votre présence ici et si son apparence reste cachée, ce n'est pas le cas de sa surprise :

"L'apprenti de Péladan le grand maître lui-même ! Oui, si fait, j'ai bien fait de suivre mon destin ! Et remerciez le vôtre également, car votre présence a un sens ici. Mon maître m'a sommé de rejoindre le *Marwarannahr*, où se cacherait prétendument Tamerlan, le plus puissant Mage des Cinquante Mages, oui les Mages de la légende ! Afin qu'il termine mon apprentissage. Car il est encore en vie, en dépit du passage des siècles. Mais je réalise que je suis ici plus pour vous guider *vous* vers lui, car si Péladan, le successeur direct de Tamerlan au fil des générations, vous a choisi comme disciple, il est logique que vous deveniez le sien. "

Elle s'approche des barreaux et en teste leur force.

"Et nous y voilà, dans le *Marwarannahr*. Mais quand ce n'est pas une mer qui nous sépare, ce sont des portes d'acier. "

Rendez vous au 60 pour mettre au point un plan.

La lame de l'épée du Roi se veine d'éclairs rouges.

"Cet homme ment, et les menteurs en temps de crise sont pires que les traîtres. Tuez-le dans l'heure."

Et les hommes chats vous traînent, abasourdi par la stupéfaction, alors qu'avec regret le capitaine de la garde affute sa lame. Dans quelques minutes, vous serez exécuté, mettant fin à votre courte aventure.



Un vent frais parcourt vos cheveux et fait claquer votre tunique ; un vent frais chargé d'air alcalin, portant le cri des goélands et le bruit du ressac, et quelques secondes plus tard, une bourrasque vient effacer toute trace de brouillard, et le soleil tombe sur vous comme une pluie de bonheur et de liberté.

En haut d'une colline, s'offre à vous un spectacle magnifique : les pentes de la montagne plantées d'herbe et de petits buissons fleuris se rejoignent sur une presqu'île battue d'un côté par la Mer Ancienne aux eaux d'un bleu sombre et de l'autre part la Mer Marmoréenne aux eaux turquoises ; et au delà, les hauts murs blancs, bleus et ors de la Cité Marchande de l'Osmannie, ses phares élancés dressés vers le ciel et piqués de fiers oriflammes, ses galères aux voiles gonflées qui vont et viennent depuis son port encombré, la rumeur de mille commerces et d'activité quotidienne : Sanakkale, votre destination, enfin ! S'offre à vos yeux dans une splendeur dépassant celle qu'elle a toujours eu dans votre imagination.

Vous gagnez 1 point de Chance pour avoir échappé aux périls de la côte de Galibolu et vous vous mettez le cœur léger en marche vers la ville aux toits fatigués, surplombée d'une immense colline en pain de sucre ou se dresse dans la lumière du soleil une immense statue en argent d'aigle aux ailes déployées.

Rendez vous au 78.



15

Une voix féminine et sensuelle rayonne de cet horrible visage.

"Ah, il ne m'a pas l'air bien dégourdi. Cette forêt réserve bien des surprises aux empotés, mais je peux t'offrir un lit frais et un repas chaud si tu me rends un petit service. De l'autre côté de ma maison, un couple de sangliers ravage mes plants de champignons - ce n'est pas très important pour mes expériences, mais ils sont délicieux en ragout - les sangliers également, bien entendu. Débarrasse-moi d'eux et tu seras mon hôte. "

Votre courte vie vous a appris à vous méfier des Mages qui vous offrent un lit et à manger - vous ne seriez pas dans cette situation si vous aviez appris à refuser ce type de proposition ! Par ailleurs, qui sait si vous ne serez pas *au menu* ce soir ?

Si vous refusez la proposition de la créature, vous pouvez repartir sur le sentier de la forêt plein est au 42, ou encore l'attaquer au 165. Enfin, vous pouvez aller jeter un œil de l'autre côté de la maison au 118.

## 16

C'est encore à Tarna que vos chances de survie, seront, pensez vous, encore les meilleures. Et s'il y a la guerre, et bien, les contrées de l'est ne seront pas si inhospitalières, et vous arriverez bien à survivre comme vous l'avez toujours fait, n'est-ce pas ?

Vous vous rapprochez de l'orée de Bolayir avec une prudence aiguisée par l'éprouvant épisode que vous venez de vivre.

Tentez votre chance.

Si vous êtes chanceux, rendez vous au 223.

Si vous êtes malchanceux, rendez vous au 54.

## 17

Vous dégainez aussi sec et passez à l'attaque.

Le soldat est si surpris par votre réaction qu'il en oublie de combattre le premier assaut (ne lancez pas les dés pour lui), puis il récupère son cimenterre et charge, renversant les tables de convives, trop heureux d'avoir un spectacle gratuit :

ORC IMPERIAL      habileté : 10    endurance : 7

Si vous êtes vainqueur, le Lynassi qui vous servait pose la main sur votre épaule et vous invite à quitter rapidement l'endroit avant que la Milice vous tombe dessus, ce que vous pouvez faire en choisissant une des rues qui sortent de la place au 157.

Vous pouvez également hausser les épaules et fouiller votre adversaire vaincu au 41.



## 18

La brume engloutit votre offrande dans le silence.

Qu'avez vous offert ?

Si vous avez offert un bijou (bague, médaillon, ou autre) en or, rendez vous au **146**.

Si vous avez offert une arme, rendez vous au **172**.

Si vous avez offert de la nourriture, rendez vous au **3**.

Si vous avez offert autre chose, rendez vous au **164**.

## 19

Blake tord le cou à un orc, lui arrache son cimenterre et l'envoie dans le front d'un Melanassi le chargeant avec une hache, lui ôtant la vie sur le coup.

Puis d'un seul mouvement, il fend la foule des assaillants, décapitant un orc et ouvrant les tripes d'un goblin !

"Allez, bande de lâches, hurle-t-il, je vous attends !"

Retirez **4** soldats au total de vos adversaires puis reprenez votre combat au **173**.

## 20

Alors que le soleil tombe dans votre dos, vous repérez non loin de la route un petit surplomb rocheux échappant aux brumes descendantes de la montagne devant vous et décidez d'y établir votre campement pour la nuit.

Sur cette roche grise couronnées de petits buissons qui vous coupent le vent frais du soir, vous pouvez, si vous le souhaitez, consommer une de vos Provisions, ce qui vous fait gagner **4** points d'endurance s'il s'agit de votre premier repas de la journée ou **2** seulement s'il s'agit du deuxième.

Sinon, vous méditez face au disque rouge du soleil qui dispa-

rait sous l'horizon, teintant de couleurs irisées le brouillard coulant comme un fleuve depuis le haut de la montagne, puis vous vous abandonnez au sommeil, pelotonné dans votre tunique.

Rendez-vous au 145.

## 21

La nuit vous aura-t-elle porté conseil concernant les révélations du dieu Dagan ?

A votre réveil, le village est déjà actif et les pêcheurs chargent leurs filets dans les pirogues. Vous constatez avec soulagement que la transparence de votre peau constatée dans la nuit n'était qu'une illusion, peut-être prémonitoire, provoquée par Dagan.

Les blancs-humains vous offrent leur hospitalité sans condition. Souhaitez vous rester auprès d'eux, et advienne que pourra au 227, ou reprendre la route vers Sanakkale au plus tôt au 66 ?

## 22

Au delà de l'arcade gravée de runes, un garde en tenue dépeignée, une figure endormie hérissée de cheveux roux en bataille attend, un flambeau à la main. Plus loin, la rue et ses embranchements que vous devinez se perdent dans une obscurité presque totale.

Baillant, le milicien vous déclare :

"Vous vous êtes perdu, l'ami, ici c'est les Ombres Furtives. C'est le quartier qui a été construit pour héberger tous les gens qui ont été rendus aveugles lors de...enfin, vous savez. Il paraît qu'en *Mawarannahr*, c'est à dire de l'autre coté de la mer, tous les gens qui regardaient vers le nord, ils ont vu une lumière si forte qu'ils sont devenus aveugles, et bien, à Sanakkale, on les

a accueilli là. Enfin, quand' y avait encore des gens qui disaient de qui et de quoi, maintenant, ils sont toujours là, mais c'est plutôt eux qui nous accueillent en Sanakkale...enfin si vous voulez y aller, allez y, mais pas de torche ni de lanterne. Faites votre affaire, mais je vous aurai prévenu !"

Vous avez la possibilité d'effectivement vous engager dans l'obscurité de cette partie de la ville au **105**, ou au contraire retourner sur la place pour vous engager dans une autre voie au **157**.

## 23

Vous rejoignez l'orée de la forêt du Bolayir, galopant au cœur des chênes lièges, des cèdres bleus et des pins parasol. Et soudain, une flèche tirée depuis la futaie transperce le cou d'un des soldats homme-chat qui tombe à la renverse !

Le capitaine pique des deux en trainant votre monture par la bride, mais alors qu'un buccin de guerre sonne un deuxième soldat homme-chat s'effondre, une flèche fichée dans l'œil.

"Regroupez-vous ! Protégez le Mage !" crache le Capitaine en montrant ses crocs, et les trois chevaux se placent autour du vôtre, les soldats levant leurs boucliers pour parer à une volée de flèches.

Et c'est l'assaut !

Alors que des elfes noirs à la foulée légère bondissent sur l'humus sec de la forêt, dagues au clair, les hommes chats démontent et chargent.

Vous n'êtes pas en reste, alors qu'un elfe noir tombe de la frondaison en vous agrippant le cou et en vous faisant tomber de cheval.

Vous perdez 1 point d'endurance alors que votre destrier se cabre et s'enfuit en hennissant. Il vous faut maintenant faire face à votre adversaire :



ELFE NOIR

habileté 9

endurance 8

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au 47.

Vous pouvez tenter de prendre la fuite à tout moment en vous rendant au 189.

## 24

Vous croisez les bras et observez les Ulassis, qui, en panique, se jettent à l'eau et plongent à leur tour. Quand, quelques longues minutes plus tard, ils ramènent l'un des leur, ce n'est plus qu'un cadavre sans vie que tous pleurent.

Et ceux qui ne pleurent pas vous lancent des regards mauvais, et vous invectivent en Osmanlien, harpon aiguisé à la main, et vous comprenez que votre présence n'est pas du tout souhaitée. Vous entendez même plusieurs malédictions haineuses à votre encontre, ce qui vous fait perdre 2 points de Chance.

Vous prenez congé sans demander votre reste et poursuivez le long de la côte vers le nord-est.

Plus de plage au sable aisé à fouler, car le rivage n'est que rocs et falaises, mais un sentier longe les roches escarpées qui se dressent au bord de la mer tranquille. Vous progressez le long des eaux, le rythme de votre marche accompagné par le doux ressac des flots et le chant régulier des insectes.

Le soleil effilochant les derniers lambeaux de nuage, vous avez bon moral et vous pouvez, si vous le souhaitez, appuyé sur une pierre chauffée, face au spectacle éternel de la mer Marmoréenne, consommer une de vos Provisions pour gagner 4 points d'endurance.

Sans autre rencontre que les oiseaux marins et de placides rongeurs dressés sur votre passage, vous parvenez sur une hauteur

face aux eaux miroitantes sous le coucher du soleil.  
Là haut, l'herbe rase vous donne l'occasion de vous constituer  
un campement sommaire, mais à la vue imprenable.

Le soleil disparaît sous les eaux translucides de la mer  
Marmoréenne, et des milliers d'étoiles apparaissent dans le  
ciel, entourant une lune immense qui se reflète dans les eaux,  
les colorant d'une pâleur laiteuse.

Rendez vous au 126.



25

Vous progressez à flanc de montagne sur un sentier ténu, par-  
fois complètement enfoui sous des éboulements de la falaise  
qu'il contourne ; mais ce sont surtout les denses brumes autour  
de vous qui vous ralentissent, car vous prenez garde de ne pas  
vous perdre.

Vous percevez alors un mugissement...vous vous retournez de  
tous côtés, le souffle court, arme au poing...et une créature  
imposante, râblée comme un taureau, surgit du néant.

Son pelage sombre est tacheté de taches dorées comme celles  
d'un guépard, et des cornes se tordant sur elles mêmes comme  
des spirales.

Les nasaux fumants, elle tourne autour de vous sans vous quit-  
ter des yeux, jusqu'à ce qu'enfin elle charge sur vous dans une  
confrontation inévitable :

KTING VOAR      habileté : 10      endurance : 15

Comme vous combattez à flanc de montagne, tant bien que mal, retirez 2 points à votre habileté tout le long de ce combat.

Il s'agit d'un combat à mort. Si vous êtes vivant, vous abandonnez la dépouille glissante le long des rochers et disparaissant dans le brouillard de l'imposante créature, et reprenez votre chemin au 27.

## 26

Vous baissez votre garde, le cœur battant...et vous n'avez pas à le regretter. Sans fourberie, votre adversaire jette son arme, et à genoux, vous remercie de lui laisser la vie sauve.

"Je suis prêt à retourner à Tarna et subir votre impartiale justice, messire, mais laissez moi la vie sauve, par Basileus le roi des Dieux !"

Dans un déluge de paroles, il vous confesse son histoire : Ephialtès, car c'est son nom, était un membre indolent de la Garde de Tarna, et à la loyauté toute relative. Le manque de zèle à Tarna, comme toute faute jugée devant un tribunal militaire, donc présidé par le rigoureux Cyaxare, l'avait sans délai condamné à sept ans d'exil dans le Sombre Pays...il en avait profité pour subtiliser la solde de la garnison avant de partir, mais l'a par la suite malheureusement perdue au pied d'un Figuier particulièrement vivace...et s'est installé dans ce hameau apparemment déserté.

Il vivait depuis dans la crainte que Cyaxare ait envoyé une escouade pour le punir de son dernier forfait, mais vous lui expliquez avec des mots amers que bien vous vous doutiez que Cyaxare n'ait rien oublié, il ait actuellement bien d'autres problèmes à régler, comme...

"Une armée venue du delta du Kutahya..." murmure-t-il

"Alors un nouveau Khan se dresse dans les terres du Nord. Finalement, c'est encore ici, dans le Sombre Pays, qu'on sera le plus à l'abri. Mon compagnon d'infortune, je ne peux rien te donner en échange de la vie que tu m'as épargné, mais si j'en ai l'occasion, sache que je te rendrai la pareille. "

Vous êtes lucide sur ce que de telles promesses valent dans la bouche de parjures, mais vous le remerciez poliment et prenez congé.

Rapidement, le hameau disparaît derrière vous au 180.

## 27

Une fois de plus, le sentier se sépare : sur votre gauche, le sentier redescend brusquement et part dans la direction depuis laquelle vous venez, pour se perdre à nouveau dans les brumes au 186.

Vous pouvez aller également droit devant au 37, longeant toujours une falaise sur le flanc de laquelle s'accrochent quelques arbres, ou grimper encore plus sur votre droite, au 65, sur un chemin ouvert dans le creux d'une crevasse.

## 28

Vous cherchez un arbre où vous pourrez vous installer, une idée à la fois rassurante compte tenu des hurlements de loups que vous avez entendu, et un peu particulière, puisque vous ne savez pas vraiment comment vous allez bien pouvoir dormir.

Mais vous trouvez dans l'obscurité un chêne liège facile à escalader et aux branches en Y sur lesquelles vous vous installez tant bien que mal. On ne peut pas dire que la nuit soit des plus confortable, votre perchoir meurtrissant votre dos, et vous vous réveillez souvent en sursaut dans la sensation terrible de tomber.

Dans le froid du petit matin, vous vous sentez moins en forme qu'avant de vous endormir, cette nuit vous ayant fait perdre 1 point d'endurance.

Un nouveau jour vous attend au 205.

## 29

Vous vous levez dans le silence de la foule, et vous pensez un moment avoir fait une grave erreur. Tout en bas, le Lynassi vous invite à le rejoindre, ce que vous faites dans les huées et les pierres qui vous sont lancées.

On saisit vos épaules et on vous traîne jusque devant le général Temüjin devant lequel l'on vous force à vous agenouiller, et celui ci vous déclare :

"Voilà ce qui perdra ton peuple, homme de Tarna : il fallait du courage pour voter, mais t'entêter ainsi fut une témérité, une témérité fatale ; de même Cyaxare ne connaîtra pas le moment où il sera bon de se rendre et ce sera un combat à mort - la mort de ton peuple, naturellement. Mes trolls raffolent des entrailles humaines, tu me seras une excellente récompense à donner à mes Capitaines lors de la prise d'Atina par la mer. Qu'on l'emmenè !"

Une silhouette se dresse alors. Voici un bien curieux personnage ! Torse nu, un grand manteau noir sur les épaules, une musculature forgée par les nombreux combats, mais surtout, une tête de loup qui s'exclame d'une voix bien humaine, éraillée par trop de boisson :

"Cyaxare est un enfoiré, ça c'est bien vrai ! Pour lui j'ai conquis deux...non, trois royaumes ! Et il m'a dit grosso modo d'aller me faire voir ailleurs. Un truc du style *"le peuple sera uni dans la croyance que ce n'est pas un guerrier mais une armée qui fait les victoires"*, mais pourtant, souvent, il suffit d'un guerrier, pas

vrai ? Cyaxare est un enfoiré, je le redis. Mais il vaut mieux que vous tous, bande de larves, et croyez moi, en ce moment, il est sur la ligne de front en train de mener la défense de Tarna, et jamais, jamais il ne vous suppliera, non !"

Sur un geste de Temüjin, deux orcs sautent sur le curieux personnage et il les envoie voler dans les airs d'un seul revers de main, mais son équilibre mis à mal par l'alcool le fait aller trop loin dans son geste et il tombe à la renverse.

Mais vous ne verrez pas le reste de la bagarre, puisque d'un geste sec l'elfe vous assomme du tranchant de sa main. Vous vous réveillez avec un sacré mal de crane au 12.

### 30

Cette nuit de gémissements, entrecoupée des cris des loups hurlant en retour, est proche de la torture et vous vous réveillez bien plus fatigué que la veille au soir, ayant pu dormir une petite heure dans les premiers rayons du soleil. Vous perdez 1 point d'endurance pour cette mauvaise nuit.

Vous croisez en descendant la Sorcière qui vous demande sans ironie si vous avez bien dormi, et vous maugréez alors que vous quittez la demeure. Sur le chemin, vous vous étonnez de voir le sanglier de la veille, ranimé sous forme de zombie, en train de labourer sagement le sol avec un soc, et vous vous félicitez de n'avoir pas terminé vous aussi sous forme de zombie au cours de cette terrible nuit !

Le sentier qui s'enfonce au cœur de la forêt vers l'est vous attend au 187.



"Parfait."

Péladan vous montre un signe que vous reproduisez.

"Voici le sort d'étincelle, qui te permettra de créer une petite flamme. Son chiffre associé est le 8."

Sur votre feuille d'aventure, vous disposez d'un diagramme à 7 branches, l'heptagramme des Mages. Choisissez une branche et notez : **Etincelle : 8**. Cela signifie que vous maîtrisez le sort Etincelle.

Vous avez la possibilité de lancer à tout moment, même pendant un combat, un sort, mais cette possibilité ne sera jamais proposée explicitement. C'est à vous de déterminer, suivant le contexte, s'il est intéressant de lancer tel ou tel sort.

Pour lancer un sort, il vous faut ajouter son chiffre associé au paragraphe en cours. Si le contenu du paragraphe est cohérent et présente une suite logique avec l'action en cours, le sort a bien été lancé et a une action sur la situation. Si le paragraphe ne présente pas de suite logique, alors considérez que le sort a bien été lancé, mais qu'il n'a aucune influence sur le déroulement de votre aventure.

A présent, lancez le sort Etincelle.

Le Lynassi s'effondre, une totale stupéfaction sur son visage ambré, et la lumière ardente de ses yeux rouges s'éteint.

C'est une grande victoire que vous venez de remporter ! Vous sentez le pouvoir de Qalil vous envahir et le point d'habileté temporaire que vous aviez gagné à l'entrée dans le temple se fige dans vos bras et devient permanent.

*Telle est la bénédiction de Qalil.*

Par ailleurs, vous gagnez 1 point de Chance supplémentaire pour avoir accompli un fait héroïque.

Vous pouvez ramasser le Katana(4) de votre adversaire, une lame recourbée au fil mortel, mais qu'il vous sera difficile de maîtriser. Vous pouvez également vous doter du gantelet de combat du Lynassi et utiliser sa technique : ainsi, seulement si vous combattez avec un Katana, si vous perdez un Assaut, vous ne perdrez qu'un point d'endurance sur un lancer de dé donnant un 6, et pourrez dans le même temps frapper votre adversaire et lui infliger une perte de 2 points d'endurance.

Avec la tension du combat disparue, l'atmosphère étouffante des encens et de la puanteur des cadavres vous invite à quitter les yeux, après avoir lancé un dernier regard à la statue de Qalil.

A votre sortie, un silence stupéfait accueille votre victoire, vous avancez au travers de la foule qui s'écarte et qui s'incline dans un respect empli de crainte, et vous regagnez la place centrale au 175.

### 33

Blake renifle et laisse sa langue pendante sur le coté comme un chien fou.

"Si fait, l'ami, bonne idée, je m'en vais te dresser ces louveteaux et en faire des chefs de meute ! Et nous reprendrons Sanakkale, et peut être qu'on en fera quelque chose, un petit coin tranquille dans l'empire déchu et on tiendra tête à ces tristes sires vêtus de noir !"

Blake siffle en songeant plaisamment à votre suggestion. Prenez note de votre conseil, car la formidable puissance de l'homme loup pourra influencer le cours de votre destin à l'avenir. Rendez vous au 300.



### 34

Vous vous approchez et le tentacule se dresse, menaçant. Lorsqu'il s'abat, vous levez vaillamment votre arme pour vous y opposer, mais vos efforts sont ridicules face à une masse de plusieurs tonnes, hérissée d'épines dégoulinantes d'un poison mortel.

Rassurez-vous, vos souffrances seront de courte durée, et vous serez déjà mort quand le tentacule vous trainera dans les profondeurs de l'épave pour nourrir la bouche monstrueuse de votre terrible adversaire.

### 35

La route qui quitte le regroupement des Temples est un chemin fréquenté, usé par les pas des pèlerins, qui sillonne entre d'agréables petites collines vertes piquées de sapins. A l'est, vers où va votre route, se dresse, vous le devinez, une colline plus haute, presque une petite montagne recouverte d'arbres mais que vous distinguez à peine car elle se perd dans un brouillard dense.

Si dans les premières heures de votre marche vous croisez de temps à autres des pèlerins, en groupe ou seuls, hautains ou méfiants, le paysage se dépeuple rapidement et le silence qui vous a toujours accompagné reprend ses droits.

Avez-vous, au cours de votre voyage, bénéficié d'une Bénédiction de Qalil, d'une Bénédiction de Dagan, ET d'une Eternelle Bénédiction d' Enlil ? Si c'est le cas, rendez vous au 144. Sinon, rendez vous au 84.



### 36

L'Océan tremble alors d'une vibration sourde comme si une lame de fond balayait les alentours, et la voix puissante du Dieu des Mers résonne sous les eaux :

"TU AS EU LA STUPIDITE DE ME DEFIER ET VOILA QUE TU PERSISTES EN VENANT DANS MA DEMEURE ! ET BIEN RENCONTRE TON DESTIN, MISERABLE !"

Le courant marin s'intensifie, et les poissons et les débris vous entourant sont rapidement balayés vers la Mer Marmoréenne, mais votre magie vous protège de la fureur de Dagan et de la force du courant tandis que Dame A. s'agrippe à vous, terrorisée.

Malheureusement, le courant devient si fort qu'une épave ancienne d'une galère coulée s'approche en raclant le sol et vous écrase, vous tuant dans l'instant.

### 37

Le chemin serpente jusqu'à aboutir sur un haut plateau, mais pas suffisamment pour percer les brumes. Vous vous appuyez quelques minutes sur vos genoux, reprenant votre souffle de cette longue ascension dans cet air surchargé d'eau, vérifiez que vous n'avez rien perdu en route, et reprenez la route qui sillonne dans les quelques arbres aux branches basses qui forment le seul relief visible.

Un cri perçant vous vrille les oreilles, et de l'opacité laiteuse qui forme votre horizon une immense figure ailée volète vers vous : c'est un immense hibou au bec long et crochu, élancé et presque anthropomorphe qui fond dans votre direction ; vous reconnaissez là un terrible STRIGE, un prédateur se nourrissant de sang humain et parent des démons infernaux, et déglutissant, vous vous tenez prêt à faire face, arme à la main.



*37 - Vous reconnaissez là un STRIGE, un terrible  
prédateur se nourrissant de sang humain.*

Et à peine avez vous dégainé qu'un autre STRIGE, puis un troisième s'approche de vous. Ce n'est pas un combat facile que vous devrez mener, d'autant plus que vous n'avez aucune possibilité de fuite, les STRIGES vous encerclant.

STRIGE OBSCURA    habileté : 9 endurance : 10

STRIGE PENUMBRA    habileté : 10 endurance : 9

STRIGE NOCTURNA    habileté : 11 endurance : 8

Les STRIGES fondent sur vous puis s'éloignent quelques minutes, alternativement, mais ne vous laissant aucun répit. Vous devrez donc livrer un assaut contre le premier strige, puis contre le deuxième, le troisième, puis à nouveau le premier...et ainsi de suite.

Si vous vous en tirez, vous essayez dans l'herbe le sang corrompu de ces créatures du mal, et reprenez une route descendante en pente douce au 92.

### 38

Des Melanassis avec des biceps gros comme des buches se défient au bras de fer sur une table animée. Avec un soupçon de frisson en plus : puisque sur la table sont étalés des tessons de bouteille aiguisés, transperçant douloureusement le dos de la main du vaincu.

"Pas de parlottes ici, homme de Tarna, on joue ou on passe son chemin !" vous grogne un Melanassi derrière sa tête noire et poilue.

Si vous souhaitez tenter votre chance, ce sera une pièce d'or (on ne prend pas les objets), et rendez vous au 267. Sinon, vous retournez dans les rires méprisants de l'audience au 258.

### 39

Vous esquissez maladroitement le geste de votre maître, et une petite flammèche vient naître au bout de votre index, à votre grand émerveillement.

"Félicitations, commente calmement Péladan en dessinant un nouveau signe magique. "Voici le second sortilège : Parapluie. Son chiffre associé est le 64. "

Notez le sortilège **Parapluie (64)** et lancez-le.

### 40

Avec un regard mauvais, vous abandonnez toutes vos possessions sur le sol, pièces d'or comprises. (Veuillez ajuster votre Feuille d'Aventure en conséquence). Les Melanassi s'esclaffent en ramassant vos objets, et vous relancent sur votre chemin avec de grandes tapes dans le dos, mais vous n'avez que faire de leurs marques de sympathie, qui ne sont que des signes d'humiliation.

Bien déconfit et plus vulnérable que jamais, vous reprenez tristement votre route au 20.

### 41

Vous vous agenouillez et fouillez l'Orc, mais il avait de bonnes raisons de vouloir se faire offrir à manger, car vous ne trouvez rien de rien sur sa carcasse puante.

Quand vous relevez la tête, un troll gigantesque tombe un sac sur vous et vous emprisonne. On vous roue de coups (vous perdez 4 points d'endurance) et l'un d'entre eux vous assomme définitivement.

Vous reprenez vos esprits au 12.

## 42

La nuit tombe et se dilue entre les arbres comme une goutte d'encre dans un verre d'eau...jusqu'à ce que l'obscurité soit finalement totale, enveloppée dans un linceul de silence.

Vous n'êtes pas vraiment rassuré, mais vous avez la possibilité de vous poser sur un sol que vous ne voyez même plus pour tenter de dormir au 124, ou de continuer dans l'obscurité, malgré votre fatigue, au 121.

## 43

C'est un homme-chat, la lame de sa lance sur votre cou, qui vous réveille en hurlant :

"Debout, toi ! Es-tu un Mage ?"

Vous clignez des yeux et vous vous apercevez que votre pièce secrète est envahie par une escouade de soldats, et le chef de la garde, que vous ne connaissez que trop bien pour toutes les fois où il vous a réprimandé, vous considère avec doute.

"Nous le ramenons. "

On vous soulève sans ménagement et on vous pousse dehors, dans un petit matin froid et des rues vides, et des grognements répondent à vos questions. Vous réalisez bien vite que l'on vous mène tout droit au palais royal, qui se dresse dans toutes ses flèches et ses dômes brillants sous les premières lueurs orangées de l'aurore.

Vous traversez un nombre conséquent de corridors et de grandes pièces flanquées de soldats humains et félins au garde à vous, pour vous poster devant le trône de Tarna où le Roi Cyaxare, un gigantesque homme lion au regard fascinant, vous toise avec une déception visible.

Il se lève, ayant le double de votre taille, descend les quelques

marches qui vous séparent et s'appuie sur son épée qu'il a sorti de son fourreau.

"Je vois la vérité et le mensonge, prends donc garde à tes paroles, rugit-il. Je sais que tu n'es pas un des Cinquante, mais connais tu la Magie ? "

Allez-vous prétendre que vous n'y connaissez rien ? Dans ce cas, rendez vous au 231.

Allez-vous répondre que vous connaissez seulement quelques sorts ? Dans ce cas rendez vous au 287.

Allez-vous prétendre que vous êtes effectivement un puissant Mage ? Dans ce cas rendez vous au 13.

#### 44

Sans que vous l'ayez remarqué, pendant votre attente, une racine de l'immense végétal a emprisonné votre pied et vous vous effondrez avec bruit. Vous vous débarrassez rageusement de la racine en maudissant toutes les plantes du monde, et les Melanassi se rapprochent de vous, un sourire mauvais sur le visage. Rendez vous au 98.

#### 45

Arme au poing, vous attendez l'assaut du général, mais une flèche vient sifflante transpercer son cou, et une autre, et une troisième qui défonce le casque d'aigrette et fait basculer le guerrier, le tuant sur le coup.

Debout sur une muraille dans le soleil du levant, un soldat humain dans la tenue noire du Khan baisse son arc : c'est Ephialtès, le traître qui avait été banni de Tarna et dont vous avez épargné la vie lors de votre rencontre il y a quelques jours dans la forêt de Bolayir !

"Nous sommes quittes, étranger ! Si tu vis pour revoir Cyaxare, fais lui part du nom de celui qui tua Temüjin !"



45 - *Debout sur une muraille dans le soleil du levant,  
un soldat humain dans la tenue noire du Khan baisse son arc.*



Il bondit et s'enfuit de l'autre côté de la forteresse. Rendez vous au 177.

#### 46

Vous vous approchez du groupe de mercenaires, mais on vous fait clairement comprendre, lame au clair, que votre présence n'est pas souhaitée. Vous vous tenez à distance, tendant l'oreille pour capter leur conversation.

"La route pour Sanakkale serait tranquille, si ce n'était ce fichu anneau de brume. Ben ouais, Sanakkale est une petite ville peinarde où il fait bon vivre, avec toutes les ribaudes et les tavernes qu'il faut, et même de quoi trouver des employeurs qui sont du genre à pas te faire de sales coups ! Et depuis que le nouveau Khan a libéré la ville de ces salopards de renards de Tarna, les marchands craignent pour leurs petites affaires, ça fait plus de boulot, et plus de boulot tranquille. Mais voilà, y a le brouillard et même que je pourrais dire le brouillard farceur. Du genre à te perdre, que tu crois aller sur un chemin et que tu tombes dans un précipice, ou dans une meute de sangliers, super chouette, pas vrai ? Alors du coup, le chef est parti au Temple du Dieu des Brumes faire son offrande, un bijou ou quelques armes, ça fait toujours l'affaire. "

On vous remarque à nouveau à espionner, et vous prenez rapidement le large quand les mercenaires se rapprochent de vous l'air mauvais. Rendez vous au 149.

#### 47

Vous abattez l'Elfe Noir, et le lardez d'encore autres coups pour être certain de sa mort, et lorsque vous regagnez vos esprits, barbouillé de sang sombre, la clairière offre un spectacle désolant d'un charnier de bataille.

Les chevaux qui ne se sont pas enfuis perdent mortellement leur sang sur le sol dans de pathétiques gémissements, et ce

qui fut la garde des hommes-chats gît sans vie, non sans avoir accompli leur ultime mission : tous les elfes noirs ont également été vaincus.

Mais votre protecteur le capitaine vit encore, sur ses genoux, une flèche dans la poitrine. Les yeux fermés, concentré, il combat la mort et le sang qui emplît ses poumons pour gagner du temps et se préparer selon le rite de Tarna à la mort.

A votre surprise, ses dernières paroles ne seront pas pour annoncer sa venue au Passeur Des Ames, mais pour vous :

"Voleur tu es, et tu t'en tires encore, et comme toutes les nombreuses fois où je t'ai attrapé à Tarna, le destin te relâche, et me laisse, moi, dans mon devoir."

Un pitoyable sourire éclaire son visage alors qu'il conclut :

"Et donc te voilà libre, d'aller et de ne pas accomplir ton devoir. Ne compte pas sur moi pour t'arracher une promesse faite à un mourant : je respecte la liberté que tu as toujours souhaitée. Il y a dans le Sombre Pays bien des noirceurs et des périls, mais de sublimes choses qui justifient le fait de l'avoir connu. Et en ceci, tu es un peu comme lui. "

Son corps s'affaisse alors que la vie le quitte, et vous honorez son départ vers le Passeur des Ames en ne montrant pas l'émotion que vous ressentez néanmoins. De toute façon, il faut agir vite.

Vous avez la possibilité de ramasser une ou plusieurs Epées(3), celle des elfes ayant une lame de métal noir et celle des gardes



de Tarna une lame d'acier brillant.

Vous êtes dans les premières limites de la Forêt de Bolayir. Vous avez la possibilité de repartir sur vos pas, plein ouest, pour rejoindre la Lande de Tekirdag en vous rendant au 16, progresser vers le nord pour rejoindre la Mer Marmoréenne en vous rendant au 226, ou avancer plus au cœur de la forêt de Bolayir, plein est au paragraphe 81.

#### 48

Vous passez alors le pont dans des grincements qui vous glaçant les sangs, et alors qu'il ne vous reste plus qu'un pas, le sol se dérobe sous vos pieds et vous vous jetez en avant pour éviter de tomber avec des morceaux du pont !

Chemin pratiqué...pas vraiment, pensez vous en entendant le pont se briser quelques secondes plus tard en bas du précipice...vous vous en êtes tiré, mais votre acrobatie improvisée vous a forcé à atterrir la tête la première sur un rocher et vous vous êtes blessé aux articulations du poignet. Vous perdez 2 points d'endurance et 1 point d'habileté, avant de repartir dans le chemin perdu dans les brumes au 68.

#### 49

Au cœur de la nuit, les Renards glissent silencieusement une petite barque à fond plat dans les eaux calmes, et vous y prenez place avec Dame A.

"Bon vent et bonnes eaux, que Dagan vous accompagne, et n'oubliez pas de piquer dans l'eau dès que vous êtes à portée de flèche !"

Ils vous poussent et vous prenez le relais de l'élan, faisant des 8 avec la seule rame fixée à l'arrière de votre embarcation. Vous passez dans l'ombre des gigantesques galères et un instant, l'immensité de la Mer Ancienne s'offre à vous dans les

reflets d'argents des vagues sous la lune claire. Devant vous, l'ancienne forteresse s'élève dans ses ombres, et malgré ses tours écroulées et ses murs perclus de failles, sa présence menaçante et puissante s'exalte, incontestée.

Alors que vous n'êtes qu'à quelques encablures de la rive, une flèche enflammée est tirée dans le ciel et vient illuminer les environs, et notamment, votre embarcation ! Sur le rivage, un escadron d'elfes noirs et de Melanassis s'agitent dans leur noire-langue.

Allez-vous tenter de contourner l'assaut et de gagner au plus vite le rivage à la rame au 269, ou de plonger dans l'eau avec Dame A au 203 ?

50



Au fil de votre marche, la forêt s'éclaircit et le chemin s'élargit : en contrebas de la colline que vous descendez, de pauvres maisons de bois sont rassemblées autour d'un torrent au cours vif. Vous passez un potager cultivé mais dans le village un silence de mort règne en maître.

Les maisons n'ont pas de porte, et semblent avoir été abandonnées depuis longtemps. Au centre du regroupement de masures, un piédestal soutient un croissant de pierre, où vous pouvez vous installer pour manger une de vos Provisions, ce qui vous fera gagner, si c'est votre premier repas de la journée, 4 points d'endurance (et 2 seulement si vous avez déjà mangé). Que vous mangiez ou non, vous vous délassiez quelques minutes dans le bruit du torrent et en observant tout signe de vie,

sans grand résultat.

Allez vous pousser plus loin votre fouille du hameau, en vous rendant au **283**, ou reprendre sans tarder votre route au **180** ?

## 51

Les noirs-humains brandissent leurs gigantesques haches en hurlant.

BRIGAND MELANASSI habileté : 11 endurance : 14

BANDIT NOIR-HUMAIN habileté : 11 endurance : 11

Tant vous êtes seul contre les deux, à chaque tour, livrez un Assaut pour chacun de vos deux adversaires ; si vous êtes victorieux de l'assaut pour le deuxième adversaire, ne déduisez pas de points de son endurance : cela signifie simplement que vous avez évité son attaque.

Les Melanassi sont malheureusement déterminés et c'est un combat à mort.

Si vous êtes victorieux, rendez vous au **259**.

## 52

Vous déclarez que vous souhaitez parler à *Enlil*, et le prêtre, fronçant les sourcils, vous répond qu'il ne connaît personne de ce nom.

C'est alors que des volutes plus grandes s'élèvent depuis le puits, se tordant comme des flammes, et les fidèles reculent devant ce phénomène tout à fait inhabituel. Une jeune fille aux traits purs, enveloppée dans des vêtements de brume étincelante, surgit de ces volutes et s'avance vers vous avec un port majestueux.

Sa voix, bien qu'envoûtante, est puissante comme celle des Dieux et elle vous dit ceci :

"Alors que tous ici avaient oublié depuis des siècles quel était Mon Nom, et que celui-ci, en ce monde de mortels, n'avait jamais été prononcé, voilà qu'une personne n'ayant jamais foulé la terre où Je règne m'appelle ; et ainsi Je viens, et ainsi Mes fidèles pourront me prier par Mon Nom, et ainsi Mon pouvoir se renforcera, m'extirpant de la prison des limbes de l'oubli.

Mais toi, comme Moi, étranger, avons vécu jusqu'ici dans le brouillard de l'incertitude de nos existences : laisse moi percer les brumes du futur pour toi et te dire que le brouillard te couvrira encore sur un chemin qui n'aura pour toi que deux issues : la mort et l'oubli, ou la gloire éternelle.

Va, Mon ami, avec l'Eternelle Bénédiction d'Enlil. "

Tous se jettent à plat ventre devant l'entité divine dont vous avez été l'involontaire messie, et vous gagnez 3 points de Chance suite à votre rencontre avec Enlil. Vous quittez le temple encore abasourdi et illuminé par votre aventure et regagnez la grand place au 175.

### 53

Dans la nuit, d'horribles gémissements vous tirent en sursaut de votre sommeil.

Après quelques minutes, votre angoisse paralysante s'apaise, l'être gémissant étant enfermé apparemment dans quelque endroit bien en dessous de vous, mais par contre vous êtes un peu gêné : cela va être difficile de dormir dans ces conditions !

Allez-vous vous forcer à dormir, en vous bouchant les oreilles ? Dans ce cas, rendez vous au 30. Sinon, si le courage vous en dit, vous pouvez vous rhabiller, prendre votre arme, et aller voir de quoi il retourne au 116.

### 54

Les archers postés par l'armée ennemie dans les premiers arb-

res de la forêt pour couper court à toute tentative d'attaque par le flanc des forces de Tarna ne manquent pas de repérer votre arrivée.

Vous mourrez, une flèche dans le cœur, sans même avoir aperçu votre agresseur.

## 55

Bien que vous nourrissiez d'amers sentiments concernant le souverain de Tarna, vous ne vous sentez pas le cœur de condamner un dirigeant dur et sans émotion, mais un souverain juste, celui qui a dirigé la cité dans laquelle se raccrochent tous vos souvenirs.

En glissant une huitre intacte discrètement dans le baquet, vous sentez vous affermir une confiance en vous comme si vous aviez porté un coup à l'armée du Khan, et vous gagnez 1 point de Chance.

Le décompte se fait aux pieds du Général Temüjin, et le résultat est sans appel : seuls trois huitres intactes face à un énorme tas d'huitres percées, mais trois huitres seulement suffisent à courroucer Temüjin et le Lynassi s'exclame :

"Il y a donc de vaillants défenseurs de la cause du bon roi Cyaxare parmi nos spectateurs ! Et bien, qu'ils se montrent ! Allons, allons, ayez le courage de vos opinions !"

Rapidement la foule reprend les exhortations du Lynassi. Souhaitez-vous vous lever et revendiquer votre vote face au Général Temüjin ? Dans ce cas, rendez vous au 29. Sinon, rendez vous au 260.

## 56

A votre approche les brumes s'écartent d'elles mêmes et for-

ment un chemin qui s'éloigne de la route que vous alliez suivre.

Sceptique quant à la destination à laquelle le Dieu des Brumes souhaite vous emmener, vous suivez tout de même la piste de clarté dans les brumes, qui malheureusement s'estompe au bout de quelques minutes de marche, lorsque vous vous retrouvez au 242.

## 57

Vous passez une nuit reposante comme vous en avez peu connu, les masures abandonnées ou les auberges miteuses dans les beaux jours ayant été votre lot la plupart du temps, et vous gagnez 3 points d'endurance.

Lorsque vous descendez de votre chambre, la Sorcière vous a préparé un petit déjeuner à base de champignons frits et de sanglier grillé que vous appréciez particulièrement et qui vous fait gagner 2 points d'endurance supplémentaires. Le visage aux tentacules mouvants semble sourire derrière sa large écharpe alors que la Sorcière s'assied en face de vous :

"Je vous dois un petit extra pour m'avoir débarrassé de Manzazuu...je l'avais neutralisé, mais à peine j'approchais qu'il envoyait ses grosses pattes de tous les cotés, et vous connaissez les morts-vivants, ils ne se reposent jamais...bref. J'ai cru comprendre que vous taquiniez la magie, alors peut-être ceci pourra vous être utile : il s'agit du sort d'**Ouverture**(13)."

Elle fait un petit signe que vous reproduisez consciencieusement.

"Cela peut déverrouiller des serrures si besoin, mais pas ouvrir des portes coincées, hé hé. Allez, bon vent, aventurier, le soleil est déjà haut depuis longtemps !"

Notez sur l'une des branches de l'heptagramme de votre feuille d'aventure le sort d'Ouverture avec son chiffre associé :



13. Un sort pour déverrouiller les serrures ! Si vous aviez eu cela au temps de Tarna, vous auriez pu en faire, des choses !

Votre bonne fortune vous fait gagner 1 point de Chance. Vous prenez congé de la Sorcière et alors que vous reprenez le sentier, vous remarquez que le deuxième sanglier de la veille a été transformé en zombie et laboure sagement le potager avec un soc...

Vous vous engagez plein est au cœur de la forêt de Bolayir en vous rendant au 77.

## 58

Où que l'on soit dans le monde, les rêves vous mènent toujours au même endroit, et vous auriez presque, dans une semi-conscience, l'impression d'être à nouveau dans une rue froide, certes, mais à l'ombre de l'enceinte fortifiée de Tarna...

Mais il n'en est rien, et un craquement inhabituel vous fait relever d'un bond, lame au clair, au beau milieu de la nuit. Au travers de la frondaison, une grande lune aux contours rendus flous par la brume éclaire d'une lumière fantomatique les arbres immenses. Le souffle court, vous sentez la terre trembler par intermittence, comme si un monstre gigantesque s'approchait en courant.

Au loin, vous distinguez des arbres se plier, et même être arrachés dans des craquements infernaux, alors que la course de cette improbable créature s'accélère dans votre direction. Vous déglutissez, serrant la garde de votre lame à vous en faire craquer les doigts. Deux yeux jaunes dansent dans le brouillard comme des papillons fous, et la silhouette étonnante d'un chien titanesque, plus grand que le Temple des Cinquante à Tarna fonce vers vous la gueule ouverte au grand galop !

Vous préparez votre départ en murmurant quelques mots pour le Passeur des Âmes, mais si la gueule du monstre vous saisit,

elle le fait avec douceur et sans vous blesser. Un instant, vous étouffez sous la langue râpeuse et puante du chien, accroché à une canine large comme un tronc d'arbre, avant que le chien d'un coup d'échine vous envoie voler dans les airs et atterrir sur une cage à plafond ouvert fixé sur son dos !

La cage est déjà remplie de plusieurs cadavres d'humanoïdes et de sangliers et vous atterrissez sans trop de mal sur les corps flasques, perdant 1 point d'endurance. Vous êtes bringuebalé à toute vitesse alors qu'un daim, ramassé par le limier toujours courant, vole dans les airs pour s'écraser à vos cotés.

Et c'est maintenant un ELFE NOIR qui vole à son tour, mais sa réception est moins heureuse que la vôtre et un craquement vous fait comprendre qu'il a la jambe brisée. Qu'à cela ne tienne, reconnaissant votre profil de Tarna, il dégaine une lame fine et noire et, dans le chaos de cette cage ballottée de tous cotés, se jette sur vous :

ELFE NOIR BLESSE            habileté : 7    endurance : 7

Après un assaut victorieux de votre part, rendez vous au 4.

## 59

Les reliquats de l'ancienne cité disparaissent alors que le fond marin remonte vers le rivage. Peu avant la surface, vous trouvez un tunnel de pierre construit par les hommes s'enfonçant dans la rive opposée.

Souhaitez-vous poursuivre votre route vers le rivage et émerger à la surface au 62 ? Ou préférez vous emprunter le tunnel au 229 ?



60

Vos possibilités ne laissent pas vraiment place à l'imagination...vous êtes dans une geôle au plafond bas, murée de pierres humides et l'eau de l'estuaire tout proche transpire au travers des scellés.

Sur le sol de terre tassée, des joncs secs et de la paille pourrie depuis des années, et enfin, seule issue, une porte de barreaux de métal solide et épais comme des avant-bras.

Tordant le cou, vous ne voyez aux alentours qu'un couloir sombre.

Vous avez la possibilité de passer en revue votre équipement pour voir si un objet peut vous être utile au 241 ou attendre de voir ce que le sort vous réserve au 86. Il est possible également que vous soyez en possession d'un trousseau de clefs de la Forteresse des Renards : si vous avez cette chance, alors votre évasion sera facile, et il vous suffira d'ouvrir la porte en riant discrètement et de vous rendre au 163.

61

Les yeux flamboyants de Tiamat s'éteignent et son corps inanimé coule lentement alors que vous livrez l'assaut fatal. Aussitôt, une vibration venue de l'Est, comme une lame de fond, résonne bruyamment et vous entendez la voix puissante de Dagan :

"TU AS OCCIS TIAMAT, COMPAGNE DE MON VASSAL LO-TAN ! MISERABLE ! CONSIDERE TOI A PRESENT ETRANGER DANS MES DOMAINES, ET VA ! VA AVANT QUE JE NE T'ECRASE DE LA

## FORCE DES EAUX !"

Aussitôt les branchies octroyées par le Dieu des Mers se résorbent, et vous remontez péniblement à la surface où vous retrouvez Dame A, aspirant l'air à grandes goulées. A présent, vous ne bénéficiez plus de la bénédiction de Dagan. Néanmoins, pour avoir pourfendu une créature de Légende, vous gagnez 1 point de Chance, et une histoire incroyable à raconter si un jour vous vous tirez de cette mauvaise passe.

Heureusement, vous n'êtes plus très loin du rivage...mais sur les berges, des escouades de Melanassis, flanqués d'elfes noirs, surveillent les alentours. Vous plongez sous les eaux alors qu'ils s'approchent de votre position, et vous remarquez l'entrée béante d'un vieil égout immergé, que vous empruntez rapidement...et en quelques instants vous émergez dans un souterrain envahi d'eau, d'obscurité et de vase noire, aspirant un air renfermé à grandes goulées, épuisé de cette longue nage, mais si heureux d'être sains et saufs.

Rendez vous au 64.

### 62

Vous trouvez un quai de débarquement immergé et vous remontez rapidement à la surface...pour tomber nez à nez avec une escouade de Melanassi et d'elfes noirs stupéfaits de votre présence. Vous dégainez votre arme, mais douze arcs sont tendus à bout portant sur votre poitrine.

"Ce sont peut être les Mages que Temüjin recherche, déclare un elfe d'une voix nasillarde. Emmenons les et laissons le décider de leur sort - nous aurons peut être une récompense pour leur capture. "

Malgré vous, ils vous attachent d'une corde et vous délestent de toutes vos armes (rayez les de votre feuille d'aventure) mais

vous laissent votre besace. Puis ils vous poussent à travers une double porte de bois dans un couloir obscur où vous devez descendre des petites marches glissantes, et vous arrivez dans les geôles de leur forteresse.

Un troll gras comme une dinde déverrouille une geôle en riant et vous pousse dedans avec mépris, puis referme à double tour.

Rendez vous au 60.

### 63

Vous posez votre main en regardant votre interlocutrice droit dans les yeux. Elle vous répond avec une mine affichant un certain respect et lance sa hache en l'air.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, la hache se plante entre deux de vos doigts écartés et vous soupirez de soulagement. Si vous êtes Malchanceux, la hache retombe en tournoyant et vous arrache un bout de la chair de votre bras (et vous perdez 3 points d'endurance) et - si vous êtes toujours vivant - la guerrière éclate de rire en vous soutenant dans votre douleur.

"Bravo mon petit gars ! Les humains n'ont ni force ni habileté, mais au moins, ils ont le courage ! Je suis Penthésilée, et mes mercenaires se sont vendus au Nouveau Khan. Pas moi, oh non, je les connais, moi, les Trolls. Du genre à vous lancer une hache dans le dos en plein combat, histoire de vous bouffer le foie après la bataille. Alors je me finis au Palais, et oui le Palace de la Reine des Guerrières ! Quelle déchéance, moi qui rêvais d'honneurs, je n'en ai qu'un reflet hideux. J'attends que des minables viennent m'insulter pour les pourfendre et récupérer leurs piécettes pour payer ma nuit. Et si je t'ai pas sauté dessus, c'est parce qu'entre humains, on va pas se tailler en pièces, enfin, toi c'est sûr que t'aurais pas pu faire grand chose !"

Elle éclate de rire et vous lui demandez pourquoi elle ne

retourne pas à Tarna renforcer les rangs de la garde des hommes-chats.

Elle vous rétorque avec encore plus d'amertume :

"Je l'aurais fait, oui-da, homme du Sud. Je l'aurais fait. Mais j'ai vu le *Mawarannahr*, et je suis allée au delà du Kutahya, au sud de Tansanli. Ce n'est pas une armée de dix milles vauriens chameilleurs que j'ai vu, marchant pour Tarna et les cités libres, oh non. Ce sont des millions de démons vomis de l'enfer, armés de pertuisanes et de faux trempées dans de la magie, et crois moi, Tarna et ses alliés ne livrera pas de bataille : ce sera un massacre sans appel. Alors quitte à ce que le monde se fasse raser, autant attendre sa fin avec une bonne bière ! Tiens, ça m'a fait du bien de parler avec un humain, prends ça et passe du bon temps de ma part !"

Penthésilée vous jette une pièce d'or et vous retournez pensif au 258.

## 64

Vos yeux s'habituent à l'obscurité...vous êtes dans une ancienne construction...peut être un égout pour les eaux d'évacuation, mais tout obstrué qu'il est, cela fait des années qu'il n'est plus utilisé. Les pierres recouvertes d'une mousse phosphorescente s'enfoncent dans le clapotis de l'eau tranquille. A quelques pas au nord, une échelle rudimentaire creusée dans la pierre monte plus haut.

Comme vous n'avez pas bien le choix, vous empruntez le passage étroit avec tout le silence que vos années de chapardage vous ont appris, et vous aidez Dame A à monter les dernières marches. Sans nul doute, vous venez d'émerger depuis les oubliettes de la forteresse.

Rendez vous au 163.

## 65

Vous vous engagez dans cette crevasse aux bords humides, couverts d'une mousse bleue dégageant une senteur poivrée. Le chemin diminue de plus en plus jusqu'à ce que vous ne puissiez qu'avancer en mettant un pied devant l'autre.

Le cœur serré, vous enjambez des squelettes aux os broyés, avant de comprendre qu'il s'agit de voyageurs malchanceux tombés de plus haut. A ce moment, vous entendez le rire d'une jeune fille plus au devant, et vous avancez encore, arme au poing.

Vous vous accrochez à une aspérité et vous en retirez, la main ensanglantée, et vous réalisez alors que sur les deux parois viennent de se dresser des centaines de dents effilées comme des rasoirs, et qu'un souffle chaud provient dessous vos pieds, car sous le chemin de terre se trouve un tissu organique bien vivant. Mais vos spéculations seront de courte durée, quand la gueule de la Montagne Vivante se referme sur vous, vous broyant à mort.



## 66

Vous expliquez que vous souhaitez rejoindre Sanakkale, et les blancs-humains vous indiquent la présence d'une route ancienne mais rapide et sûre pour rejoindre la voie principale menant à la grande Cité de l'Osmannie de l'est.

Ils vous confient également suffisamment de fruits et de poisson séché pour 2 Provisions et tous leurs vœux de bon voyage.

Vous partez d'un pas rapide, en pleine forme physique après cette journée de repos, et trouvez rapidement cette route bordée de petites bornes sculptées de divinités oubliées, pour aboutir, en quelques heures, sur une vallée herbue vous offrant un paysage magnifique au 87.

### 67

Antinoma grimpe lestement sur une échelle et court sur le mur d'enceinte, renversant de son bâton les soldats, et notamment les archers, qu'elle y rencontre.

Poussant d'un coup d'épaule, elle fait basculer une tour de guet bricolée en bois qui va s'effondrer avec fracas sur quelques gobelins piaillant !

Retirez 4 au nombre de vos adversaires, et reprenez votre combat au 173.

### 68

Vous grimpez une cote sur un chemin de graviers roulants sous vos pas, serpentant entre des bosquets d'arbres aux branches basses, chemin que vous perdez et retrouvez de nombreuses fois par miracle, vers un sommet de la montagne se perdant dans la pénombre laiteuse des brumes.

Au pied d'un grand saule, le chemin s'ouvre en deux voies : sur votre droite sur une sentier ténu d'où vous percevez d'entêtantes odeurs au 190, et sur votre gauche, en pente douce au 96.

### 69

Lame au clair, vous avancez prudemment sur le sentier d'herbes couchées qui serpentent entre les buissons de ronces qui se dressent comme des cobras à votre approche.

Lancez deux dés : si le résultat est supérieur à votre habileté,



votre traversée se fait non sans vous faire déchirer les chairs de nombreuses fois par les ronces vivaces qui s'accrochent à vous et vous perdez 6 points d'endurance. Si le résultat est inférieur, la traversée reste périlleuse mais vous ne perdez un nombre de points d'endurance égal au résultat d'un lancer de dé.

Si vous le souhaitez, vous avez la possibilité de diviser par 2 cette perte d'endurance (arrondie au supérieur) si vous Tentez votre Chance et que vous êtes Chanceux.

Une fois extirpé de ce sentier pénible, vous lancez de rage un caillou dans les fourrés qui n'en bougent que plus, puis leur tournez le dos pour avancer droit dans les brumes au 92.

## 70

Rendez vous au 191.

## 71

Vous vous agenouillez et sans scrupule vous écarter les ossements du précédent aventurier venu mourir en ce drôle d'endroit...après tout, il était certainement venu ici piller ce vieux temple, alors à *pilleur, pilleur et demi...*

Vous empochez en premier lieu un collier d'argent soutenant un pendentif en or représentant un croissant de lune (cet objet, en raison de son faible encombrement, n'est pas à compter dans la limite de vos 10 objets), et vous constatez avec dépit que l'armure s'effrite sous vos doigts.

Vous ne sentez pas, ou vous repoussez comme une gêne négligeable, la liane qui vous caresse le cou.

Mais très fermement, elle s'enroule autour de votre cou, et vous soulève ainsi hors de terre tout en serrant de plus en plus fort ! Vous vous démenez avec vos dernières forces pour vous extirper de ce terrible agresseur qui n'est nulle autre que le figuier protecteur du temple. L'étau qui se resserre sur votre

gorge vous fait perdre 2 points d'endurance.

Tentez votre chance. Si vous êtes Chanceux, rendez vous au 255.

Si vous êtes malchanceux, vos efforts ne font que resserrer la terrible étreinte et vous perdez 2 points d'endurance supplémentaire. Retentez à présent votre chance avec les mêmes résultats jusqu'à ce que vous puissiez vous en sortir ou que vos possessions et votre triste dépouille vienne augmenter le tas de victimes gisant au pied du Figuier Sacré.

## 72

Les dryades s'agitent et remuent leurs crocs soyeux sous votre nez alors que vous attaquez la serrure avec la fureur de la bataille :

**SERRURE**

habileté : 11

Menez votre bataille comme avec un adversaire normal, bonus d'armes compris. Pour chaque assaut perdu, lancez un dé : si vous faites 3 ou moins, votre arme se brise et devient inutilisable. Si vous utilisez un marteau, votre habileté est majorée pour cette opération de 2 points.

Si vous êtes vainqueur d'un assaut, la serrure se brise et rendez vous au 140.

Si au bout de 3 assauts vous n'avez pas obtenu de résultat, un légionnaire se jette sur vous, lame au poing, et vous devez fuir au 277. Vous avez néanmoins la possibilité de continuer à tenter de briser la serrure, en perdant 2 points d'endurance par tentative dus aux attaques du légionnaire.

## 73

Un sourire en coin, vous tracez théâtralement le signe d'Ouverture devant la mine stupéfaite de Dame A.

Dans un cliquetis rassurant, la serrure se déverrouille et la porte s'ouvre. Ah ! Si tout avait été si simple dans vos précédentes expériences carcérales !

Confiant, vous rassemblez votre équipement et avancez dans le couloir de la prison.

Rendez vous au **163**.

## 74

Sept Lynassis en armure noire chargent l'homme loup, épée au clair, et Blake les charge en retour ! Attrapant d'une main griffue le chef d'escouade, il l'égorge d'un coup de dents et renvoie un sourire saignant au reste de l'équipe en brandissant à nouveau son épée.

Terrifiés, quatre Lynassis laissent tomber leurs armes et s'enfuient en hurlant. Malheureusement pour les trois autres, la vitesse fulgurante de Blake n'est rien contre leur dextérité martiale, et encore debout, ils se vident de leurs tripes alors que l'homme loup court déjà vers d'autres ennemis dans des hurlements d'extase et de fureur !

Retirez 7 au nombre de vos adversaires et reprenez votre combat au **173**.

## 75

Sur une petite colline herbue se dresse une curieuse bâtisse en bois composée de plusieurs pièces et de tours greffées à une maison principale, percées de petites meurtrières et de petites fenêtres de verre opaque. Des corbeaux nichent dans les nombreuses cheminées des tours, et gardent l'étrange bâtiment de leurs croassements continus.

Un chemin mène à cette habitation en serpentant tout autour



75 - Sur une petite colline herbue se dresse  
une curieuse bâtisse en bois

de potagers où poussent des plantes tordues et de vives couleurs, et contourne enfin un grand trou où plonge une corde à nœud avant de s'enfuir sur un sentier de forêt partant vers l'est.

Mais votre attention est rapidement attirée par l'effroyable gardien des lieux, un être rabougri appuyé sur une houe, dont la tête aux deux yeux ronds est entourée de longs tentacules de pieuvre à peine dissimulés derrière une large écharpe.

Allez-vous attaquer cet horrible apparition ? Dans ce cas rendez vous au 165. Sinon, vous pouvez vous enfuir sur le sentier vers l'est, au cœur de la forêt, au 42, ou encore tenter de lui adresser la parole au 15.

## 76

Après avoir suivi Dame A dans une voie dont la pente en forte déclivité serpente le long de maisons solidement barricadées, vous débouchez, après une petite demi-heure de descente, sur ce qui fut autrefois un grand port marchand flanqué de quais de pierre.

Pas une âme qui vive en cette nuit éclairée par une lune claire dont les rayons se reflètent sur les restes du monumental Aigle d'Argent perché sur le pain de sucre surmontant le port, et vous devinez sans peine qu'il fut un temps où des poissonneries et des négociants ouvraient à toute heure et bien grands leurs entrepôts, et que ce temps, les barricades poussiéreuses l'attestent, est hélas bien révolu.

Toujours sous la clarté lunaire, au delà du pain de sucre et des limites de la rade formée par les quais, vous devinez la houle paisible de la Mer Ancienne, peut être votre voie vers des contrées plus clémentes où vous auriez un réel avenir ? Mais les seuls navires accostés sont trois longues galères aux voiles frappées d'une lune noire et, ajout remarquable, d'un soleil noir aux rayons ardents, et les Lynassis altiers aux longs arcs postés sur les haubans, et les cadavres de chiens errants percés

de flèches vous découragent quelque peu de songer à une balade en mer.

"Oubliez la voie maritime, mon ami", vous commente Dame A, "en mer ou à quai, les légions navales du Khan ont emprunté à l'Océan ce qu'il avait de plus sauvage, et ce n'est pas Achzarit, l'elfe noire Amiral, qui écorche vif des matelots au hasard à titre de divertissement, qui vous prouvera le contraire. Souvent je songe à ces troupes qui n'ont rien de civilisé, et je me demande si le nouveau Khan se rend bien compte des forces qu'il met en branle. *Il y a certainement des plans dans les plans*, comme aurait dit mon maître...avez vous remarqué ce soleil noir ? Je m'interroge sur sa signification. "

Quelques pauvres flambeaux éclairent une capitainerie de trois étages transformée en garnison pour l'armée du Khan ou une légion de Gobelins saouls chante et bataille.

"Evitons de les approcher, je sens de la chair humaine brûlée, et je ne souhaite pas être au menu. "

Droit au nord, l'autre rive apparait dans l'encre de la nuit, et plus précisément une forteresse aux hauts murs et aux oriflammes claquant dans la brise de mer, mais dont vous ne pouvez distinguer les emblèmes. Toutefois, cette autre rive, qui appartient au cœur de l'Osmannie, n'est pas inaccessible : un gigantesque pont suspendu s'étire dans la nuit et enjambe le détroit de Sanakkale.

Ce pont de pierre et de bois n'est pas éclairé, et vous croyez distinguer par moments comme des mouvements furtifs entre les hauts piliers d'où sont tendus de solides haubans larges comme des troncs d'arbres, témoignage du savoir-faire extraordinaire de l'Ancien Empire.

"C'est là bas que nous allons, confrère. Cette forteresse était autrefois l'enclave des Renards, le reliquat d'avant poste civilisé maintenu corps et âme par quelques deniers de Tarna et la volonté de fer des humains souhaitant préserver les murs de

Sanakkale des horreurs du Sombre Pays. A l'arrivée des légions d'Achzarit par la mer et de Temüjin par la terre, les Renards ont eu la clairvoyance de se retirer et de briser le pont, avec un médiocre résultat, puisque des hommes-araignées se sont attelés à sa reconstruction, et que les galères transfèrent les troupes comme elles l'ont fait à Eistenpoli. Et au delà de la forteresse, le *Maʿwarannahr*, et notre objectif : le Maître des Maîtres, Tamerlan. Encore faut-il passer, et l'estuaire, et la forteresse...en tout cas, je ne prends pas le pont ! Et nager, disons, cela ne me tente pas non plus. "

Un immense phare qui se dresse à moitié écroulé dans l'ombre de son jumeau sur l'autre rive, les deux colonnes de Sanakkale guidant autrefois les navires dans la nuit de la Mer Ancienne. Là encore, les cadavres de chiens (et de quelques humanoïdes, également) criblés de flèches ne vous inspirent guère l'envie de faire de l'archéologie.

Dame A vous explique :

"C'est ici, dans ce Phare qu'ils tiennent comme une place-forte, que les Renards se sont réfugiés, comme une pathétique métaphore de la Civilisation luttant contre cet ennemi inévitable. Pathétique et pitoyable, hélas ! Les troupes du Khan ne leur donnent même pas l'assaut, si ce n'est celui de leur mépris, les laissant dans l'angoisse du spectacle de ces innombrables soldats partant pour ravager Tarna et ses alliés...j'ai essayé de les contacter à mon arrivée, mais ils ne m'ont pas laissé approcher. Peut être qu'à deux..."

Bien, il vous faut traverser l'estuaire.

Quel sera votre plan ? Souhaitez-vous, à bonne distance des Galères, vous approcher des eaux afin de voir s'il vous est possible de traverser à la nage au 170 ? Ou allez vous tenter d'approcher les Renards avec Dame A au 119 ?



Dame A piaille soudainement comme une fillette :

"Des figurines d'esprits ! Nous sommes sauvés ! Ah, cher collègue, vous avez été fort avisé d'en acheter au Bazar Mystique ! J'en aurais pris également, mais c'était beaucoup trop cher..."

Vous toussiez pour ne pas avoir à évoquer les circonstances discutables dans lesquelles cet objet est venu en votre possession, et observez dubitatif Dame A déchiffrer l'ancien Osmanlien de la tablette et prononcer quelques mots hermétiques à voix haute.

Aussitôt les petits personnages difformes prennent vie et s'étirent comme après un long sommeil. Puis l'un d'entre eux, longiligne, s'avance et déclare d'une voix atténuée :

"Oh notre maîtresse, allez vous nous libérer de nos prisons de plomb ?"

"Oui, petits esprits. Mais avant cela, vous devrez vous acquitter de cette tâche : passez les barreaux, et trouvez les clefs de notre cellule, et par Qalil, par Dagan et par le Dieu des Brumes, je fais le serment de vous libérer. "

"Et par l'Ancien Khan, jureras tu de nous libérer ?"

"Par l'Ancien Khan, par Lithès mon Maître, et par Manès la Maîtresse de mes Maîtres, oui, j'en fais le serment."

A la suite de ce curieux rituel, sous vos yeux écarquillés, vous voyez les petites figurines de plomb bondir de joie et s'enfuir en courant de leurs petits pas dans le couloir entre les barreaux. Un temps indéfinissable - bien long vous semble-t-il -



passé et vous imaginez anxieux que vos minuscules alliés ont terminé sous la botte d'un elfe noir impatient, mais les événements vous donnent tort : les petites silhouettes reviennent, trainant un trousseau de clefs.

Reconnaissante, Dame A lit le reste de la tablette et les esprits quittent le corps des petites figurines qui se désagrègent en poussière.

Avec les clefs, vous ouvrez la porte de la cellule, et vous vous engagez dans le couloir au 163.



## 78

Le soleil se couche dans votre dos, derrière la montagne enveloppée de brumes, à mesure que vous vous approchez de Sanakkale dont les murs rosissent au couchant. Si la distance ne vous paraissait pas si importante, les lieues parcourues vous ont démontré le contraire, et votre lente approche sur la route fréquentée ont instillé quelques doutes en vous.

Des quelques chaumières bordant les plages de votre chemin, vous n'avez eu que des claquements de volets et des houes et bèches dressées, menaçantes ; les fossés de boue avaient parfois de la belle marchandise éventrée, quand ce n'était pas tout simplement des charognes de bétail laissées à l'abandon. L'aigle d'argent que vous devinez n'est qu'une statue brisée à laquelle il manque la tête et une aile, et les oriflammes s'effiloquent au vent...la guerre n'est pas encore là et n'a pas encore tracé son sillon meurtrier, mais ses relents ont déjà corrom-

pu l'endroit.

Néanmoins, les rumeurs de la vie au crépuscule et ses éclats joyeux, ainsi que le cri des oiseaux de nuit donnent de la vie à ces ombres, et vous traversez quelques pauvres hameaux peuplés de gobelins pitoyables vous mendiant quelque pièce. Ils sont rapidement dispersés par un gaillard boiteux, un humain à la peau noire de crasse dont la grosse bedaine passe par dessus sa ceinture, qui gueule plus qu'il ne parle et qui s'exclame :

"Bienvenue étranger ! Toi, t'es nouveau à Sanakkale, et t'es un sacré chanceux ! "

Il agite ses bajoues, botte les fesses d'un gobelin et crache sur le sol, avant de vous offrir un pathétique sourire qui vous effraie plus que vous rassure, puis vous montre un ruban blanc et un ruban rouge.

"Je suis le vendeur de Passes. Normalement, quand t'es une grosse huile, tu vois ce que je veux dire, un Prince ou même juste un Seigneur de passage, et ben tu vas au Palais et on te donne un Passe. Grâce au Passe, la Milice elle vous cherche pas d'ennuis, même si toi, tu les cherches, tu es comme qui dirait intouchable, comme si le Dieu des Brumes et ben il t'avait béni en personne, tu vois ce que je veux dire ! Là au Palais ils sont trop occupés avec la racaille qui se pointe du nord, mais j'ai des Passes pour toi si tu veux, que j'ai comme qui dirait récupérés. Le blanc, c'est une pièce et t'auras pas d'embrouilles, juré ! Mais si tu veux tous les honneurs et compagnie, et que les gens ils se prosternent comme si tu étais l'autre roi de Tarna, ben prends le rouge, mais là c'est deux pièces. "

Pour tout votre séjour à Sanakkale, vous aurez la possibilité d'acquérir objets et services pour un certain prix en pièces d'or. Etant donné le caractère volatile de l'économie en ces temps incertains, vous aurez toujours la possibilité de faire du troc et d'échanger un objet en votre possession de votre choix en lieu et place d'une pièce d'or.

Si vous souhaitez acquérir un Passe Blanc ou un Passe Rouge, payez ce que vous devez au vendeur qui vous attache le ruban bien en évidence autour du bras. (Notez l'objet sur votre feuille d'aventure, mais le Passe ne compte pas pour un objet dans votre limite de 10).

Vous reprenez la route après cette rencontre au **233**.

## 79

Sinon quoi ? Leur répliquez-vous avec colère. Votre assurance les désarçonne complètement et vous les écartez avec agacement pour poursuivre votre ascension.

Des nombreuses portes entrouvertes filtrent des scènes désagréables, des rites religieux impies et sanglants ou des pauvres Ulassis ou métis subissant diverses maltraitances, et vous filez rapidement jusqu'à la plus haute chambre, où la petite vieille de tout à l'heure vous ouvre prudemment.

Rendez vous au **244** pour écouter ce qu'elle a à vous confier.

## 80

A votre approche les brumes s'écartent d'elles mêmes et forment un chemin qui s'éloigne de la route que vous alliez suivre. Conscient que votre offrande au temple des Brumes n'est pas indépendante de ce curieux phénomène, vous décidez de faire confiance au dieu du Brouillard et de suivre ce chemin.

Il vous semble distinctement éviter des créatures dont vous percevez le mugissement ou les piailllements autour de vous, mais alors que vous êtes au cœur de votre parcours, le chemin de brouillard s'estompe et vous vous retrouvez sur une route, à nouveau seul.

Rendez vous au **96**.

## 81

Vous progressez lentement dans une forêt dense de buissons épineux, dans l'ombre du voile mouvant des pins parasol se balançant doucement sous le souffle de la brise de terre. Le silence, assourdi par le chant régulier des cigales ponctué par le piaillage des grives, apaise et vous aide à oublier la récente bataille.

Avisant un rocher poli par le temps, vous faites une petite pause et c'est l'occasion, si vous le souhaitez, de reprendre 4 points d'endurance en consommant une de vos Provisions.

Vous reprenez ensuite la route, perdant du temps en tournant en rond dans ce terrain accidenté, pour finalement arriver dans une clairière présentant un spectacle insolite.

Rendez vous au 75.

## 82

Le chemin s'élargit et montre des signes de fréquentation récents ; par précaution, vous le suivez à distance, dissimulé dans les premiers arbres. Au sommet d'une colline planté de pins parasols, la mer marmoréenne s'offre à vous dans son exquise beauté : une étendue d'eau turquoise, si transparente que vous devinez les reliefs et les profondeurs sous marins même à cette distance, et plus loin encore, la silhouette sombre d'immenses monstres plongeant au dessus des flots.

L'eau rejoint la côte sur une plage de sable argent clair, tachetée de petites étendues herbues. En contrebas, un petit hameau d'une dizaine de baraques de pêcheurs entoure une grande vasque de bois sculpté. Autour, des filets de pêches sont étendus, et plus loin, tirés sur le sable, quatre pirogues sèchent au soleil.

Accroupi, vous scrutez l'activité de ce village dont les habitants, vous le reconnaissez, sont des Ulassis, ou encore blancs-humains, d'anciens sujets de l'Osmanlie, qui, après la cata-



82 - *Un petit hameau d'une dizaine de baraques de pêcheurs  
entoure une grande vasque de bois sculpté.*

strophe ont changé : leur peau est devenue diaphane, leurs cheveux et leurs yeux blancs ; mais même s'ils révèrent encore le Khan, ce sont toujours des humains, et puis, la guerre est officiellement finie, après tout.

Allez vous vous avancer vers le village au 90, ou faire un large arc de cercle pour le contourner puis suivre la côte à nouveau au 156 ?

### 83

Une femme en armure de plate rouillée, le visage carré, les lèvres épaisses et le nez écrasé, boit silencieusement une bière claire en contemplant sa hache plantée dans le bois d'une table isolée. Ses cheveux filasses et ses yeux enfoncés n'en font pas une créature agréable à regarder, mais vous devinez qu'elle est humaine, malgré sa haute stature et sa musculature supérieure à celle d'un homme.

Elle fronce du nez avec ressentiment lorsque vous l'accostez.

"Si tu viens faire le joli cœur pour me mendier un sou, du vent ! Si tu veux t'engager avec mes mercenaires, tu n'as pas la carrure, alors du vent ! Si tu veux te mesurer à moi, peuh, dégage, avorton. Et si tu viens pour autre chose, du vent quand même !"

Vous insistez poliment, et elle se dresse, son équilibre quelque peu compromis par la boisson. Elle saisit sa hache et dit :

"Si fait, montre moi ton courage : pose ta main à plat sur la table. Allez !"

Vous ignorez ses intentions. Allez-vous poser votre main sur la table au 63, ou vous éloigner sous ses railleries au 258 ?

A mesure que vous approchez de la barrière surélevée qui doit marquer la fin de la péninsule avant Sanakkale, vous avez l'impression que les brumes y sont concentrées, comme une pieuvre blanche qui étendrait de longs tentacules le long de ses flancs, et entre lesquels la route que vous empruntez sillonne fort heureusement.

A une centaine de mètres vous percevez les grognements d'un petit groupe de noirs-humains, et distinguez même leurs cottes de mailles rapiécées et leurs longs cheveux nattés volant dans la brise de terre. Un frisson vous parcourt l'échine quand vous les entendez se réjouir du dernier marchand qu'ils ont détroussé : apparemment, leur présence sur la route n'a pas qu'un but spirituel !

Allez-vous tout de même poursuivre sur la route, quitte à les rencontrer au 98, ou tenter de vous dissimuler derrière une large plante grasse à quelques pas du chemin le temps qu'ils passent au 107 ?

Vous tracez le signe d'Ouverture : la porte s'ouvre violemment et les créatures-araignées bondissent au dehors en sifflant furieusement et saisissent les soldats du Khan dans leurs serres, alors que les elfes noirs décochent leurs flèches contre eux.

C'est une bataille furieuse qui a lieu entre les dryades sombres et les troupes au soleil ardent et de nombreux gobelins finissent écrasés, transpercés ou à moitié digérés, tandis que Blake exploite la diversion pour causer encore plus de dégâts dans les troupes.

"Bien vu, le petit gars de Tarna !" s'exclame-t-il en vous croisant, une épée ensanglantée à la main.

Raffermissant votre courage, vous repérez un coin étroit de la

forteresse où vos combattants ne pourront vous attaquer que un par un.

Retirez 18 au nombre de vos adversaires et retournez au 173 attendre votre prochain adversaire.

## 86

Sans vraiment d'option envisageable, vous en prenez votre parti et vous ménager un coin aussi confortable que possible dans votre inhospitalière demeure. Dépitée, Dame A s'assied également dans un autre coin de la pièce.

Après tout, à chaque fois que vous vous êtes retrouvé au panier, et bien, un peu d'attente, et même, un repas pas reluisant mais un repas quand même, et tout s'arrangeait. Et l'habitude fait que, malgré l'humidité et malgré l'exigüité, vous vous endormez très rapidement.

Le réveil est malheureusement moins agréable : un troll grand comme une maison passe un bras énorme par la porte ouverte et vous tire avec autant d'aisance qu'une poupée. Vous ne saurez pas vraiment quelle était sa mission ni où il comptait vous emmener, car il vous démembrera nonchalamment dans le couloir sombre de la prison, sans même y prêter une quelconque attention.



## 87

Une vallée s'étend sous vos yeux, entourée de collines rondes, recouverte d'herbe rase, et plantée d'amandiers en fleurs délicieusement odorantes.



Au delà des collines, de plus hauts reliefs, piqués de conifères, s'étendent dans une verdoyance plus sombre. Trois routes se rejoignent au cœur de la vallée : une route venant de la côte, une autre de la forêt, et la troisième partant plus loin vers le nord-est pour se perdre dans les premières brumes des hauteurs.

A l'intersection de ces routes se dresse un lieu ceint d'une palissade de bois, mais d'où vous pouvez parfaitement voir depuis votre surplomb l'intérieur : là se dressent trois constructions hétéroclites ; vous remarquez tout d'abord une grande pagode laquée de noir et de rouge, dégoulinante de reflets de soleils, aux toits si pointus qu'ils en seraient agressifs. Vous voyez également un cercle de trois dolmens entourant une vasque de bois sculptée où brille un feu vivace. Enfin, une curieuse habitation carrée au toit rond comme une carapace lève ses minarets coiffés de bulbes dorés vers le ciel.

Même à cette distance, vous sentez dans l'air un parfum fort d'encens et d'herbes sacrées, et de doux carillons portés par le vent.

Vous remarquez également une forte agitation : des orcs, des gobelins, des humains, des Ulassis, des Melanassi, des Lynassi, arme au fourreau ou au poing s'y croisent dans une relative entente. Au centre de la réunion des trois grandes constructions, vous distinguez des viandes rôties qui se vendent et se dégustent, et vos narines en frémissent d'aise.

La civilisation, fut-elle celle du Sombre Pays, semble vous appeler à nouveau.

Allez vous céder à cet appel en vous rapprochant de ce lieu au 175, ou l'éviter discrètement et reprendre la route menant au nord est vers le brouillard des collines au 35 ?

Un soldat d'eau vivante se tourne à nouveau vers vous.

## ELEMENTAL

D'EAU HOPLITE      habileté : 9    endurance : 9

Si vous êtes victorieux, le dernier coup le volatilise en une fine pluie absorbée par les flots. Au loin, vous remarquez que les derniers rangs de l'armée marine viennent de s'enrichir de deux soldats supplémentaires issus des eaux !

Si vous voulez avancer encore, préparez vous à un nouveau combat contre un hoplite vous barrant le passage au 6. Sinon, vous pouvez vous replier sur la plage au 180.

Vous achevez ce triste individu d'un dernier assaut furieux et ses dernières malédictions, dans un gargouillis de sang, ne sont pas pour vous mais pour Tarna. Décidément, le monde civilisé laisse bien des désillusions...

Vous délaïssez l'arme rouillée de votre adversaire et ses frusques puantes ne vous sont d'aucun intérêt. Vous vous concentrez à présent sur son logis...maintenant que vous l'observez, vous comprenez que cela fait un bon moment qu'il doit vivre ici, à vivre de légumes et de gibier pris aux alentours. La table fraîchement sculptée de scènes de combat imaginaires vous indique également comment il passait ses autres heures.

Pendu, vous pouvez récupérer un jambonneau de sanglier séché, à moitié moisi, mais en coupant ce qu'il a de comestible vous pourrez récupérer suffisamment pour l'équivalent de 2 Provisions.

Egalement, sous l'oreiller pourri de la pailleasse, vous trouvez 1 pièce d'or. Ayant fait le tour du propriétaire, vous reprenez votre route en laissant la dépouille du soldat au seuil de son ancienne maison.

Rendez vous au 180.

## 90

Vous descendez la colline vers le hameau, et les minces et élancés Ulassis tournent leurs regards, immobiles, vers ce nouveau visiteur. Alors que vous approchez, vous levez la main en souriant, mais une clameur vous parvient de la plage : un Ulassi crie à l'aide entre deux plongeurs sous l'eau, et vous comprenez que quelqu'un est en train de se noyer.

Allez-vous, abandonnant vos affaires sur la plage, plonger pour voir si vous pouvez apporter votre aide au 174, ou attendre patiemment la suite des opérations au 24 ?

## 91

Alors que vous vous baissez pour fouiller l'orc et y trouver une pièce d'or et éventuellement une Epée(3), Blake s'excuse en se grattant derrière une oreille :

"Je suis encore un peu rouillé je crois...mais ce sont ces armes grossières, j'ai du mal à m'exprimer avec. Et puis il était tellement peu habile, je n'ai pas senti la flamme s'éveiller en moi - et oui, d'accord, j'ai un peu bu hier. Mais là, je suis bien réveillé !"

Dame A réplique avec un mépris tangible :

"Cesse tes beaux discours, le drôle, nous avons compris. Ah ! Le Dieu Gobie doit être repu de notre crédulité ! Maintenant, tu nous suis, et en silence !"

Blake baisse la tête et les oreilles, honteux.

Sur le mur opposé au couloir d'où vous venez, un escalier monte vers une pâle lumière. Vous l'empruntez pour émerger dos au soleil levant, devant la cour carrée de la Forteresse des Renards...où s'affaire une légion de l'armée du Khan ! Des elfes noirs, des orcs, des mi-orcs, des Lynassis, des Melanassis mais surtout des dizaines de gobelins dans de la

maille noire frappée d'un soleil blanc aux rayons ardents poussent et tirent dans le petit jour des catapultes, des béliers et des trébuchets, alimentent des braseros et des marmites d'huile bouillante.

Vous êtes sur le haut d'une petite muraille, et le soleil levant à contre jour masque un instant votre arrivée, quand un troll gigantesque se poste devant vous et tend une main large comme un homme pour vous broyer !

Rendez vous au 173.



92

Votre route continue en pente douce et vous devinez que vous êtes sur l'autre flanc du relief qui vous barrait la route vers l'extrémité de la péninsule. Autre élément qui vous redonne du courage, les brumes se font plus ténues, et à chaque pas, il vous semble voir plus loin, et même, par instant, distinguer quelque lumière et parfois même, furtivement le disque pâle du soleil.

Des arbres chargés de fleurs blafardes bordent votre chemin, et une silhouette claudicante apparaît devant vous. Vous déchantez quand vous vous apercevez qu'il s'agit d'un MORT VIVANT ECARLATE, une créature de l'au-delà peuplant les étendues des brouillards, et faisant ses victimes celles des brumes. Ses membres pourris se colorent d'une teinte rouge venant du sang de ses nombreuses victimes, lui donnant son nom, et la brume semble s'accrocher à son corps comme un linceul.



*92 - Une créature de l'au-delà peuplant les étendues des brouillards, et faisant ses victimes celles des brumes.*

Vous pouvez lui échapper au **14** en courant, mais vous encaisserez une attaque griffue de sa part vous causant la perte de 3 points d'endurance, ou sinon le combattre :

MORT VIVANT ECARLATE habileté : 10 endurance : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **112**.

### 93

Vous vous engagez sur la volée d'escaliers de marbre menant aux étages supérieurs, encombrée de cadavres de bouteilles et d'ivrognes endormis, et deux mercenaires, l'un humain, l'autre Lynassi, l'épée au fourreau en travers du dos, vous bloquent le passage :

"Toi, l'homme du Sud, le Chef voudrait te voir. Alors tu nous suis, sinon..."

Vous pouvez effectivement les suivre au **224**, ou mépriser leur invitation au **79**.

### 94

Vous abattez la main de l'orc sur les tessons aiguisés et celui-ci hurle de douleur en réponse aux hurlements d'excitations des spectateurs. "Bravo petit gars !" vous encourage-t-on alors que vous collectez vos gains : autant de pièces d'or que le nombre d'Assaut qu'a duré votre duel au bras de fer.

Encouragé par votre succès, vous vous proposez pour un nouveau duel, mais on vous explique que chacun ne peut faire qu'un duel par soir.

Vous retournez donc satisfait au **258**.



95

Votre visière de renard luit d'un éclat argenté à la lueur des torches. Camille ouvre des yeux comme des soucoupes et jure :

"Que Qalil me frappe de sa lame ! Le heaume de Messire Stanislas ! Il a été écorché dans l'Académie des Etoiles pas plus tard qu'hier par l'aut'bâtard de Temüjin, et toi, t'es qu'un fieffé gredin !"

Un rustaud vous plante sa lame dans la gorge à la base du heaume et vous vous effondrez, la main sur la carotide, mais vous ne parviendrez pas à arrêter l'hémorragie qui coule déjà entre vos bras. Alors que Dame A joue du bâton pour éloigner l'escouade, vous perdez connaissance sur la pavé froid du Port de l'Aigle d'Argent, et bientôt la vie.

96

Les brumes s'amenuisent et vous découvrez une vallée en pente douce se perdant dans le brouillard, recouverte de ronces...mais des ronces vivaces, et même vivantes, qui ondulent de façon repoussante comme des serpents hérissés d'aiguilles.

Le chemin traverse ces ronces au 69, mais il est probable que vous serez à portée de l'une d'entre elles si vous souhaitez l'emprunter, néanmoins, l'est est votre direction.

Vous avez également la possibilité de suivre une piste qui revient en arrière dans les brumes et sur votre gauche au 204.

97

Vous arrivez dans une pièce nue où dort en ronflant bruyamment un mi-orc, écroulé sur une table, une fiole de vin encore à la main. En dépit de vos précautions, son sommeil semble léger et vous devez stopper maintes fois votre avancée avec Dame A pour que la créature soit happée par son sommeil plus que par sa vigilance. En quelques minutes, vous gagnez

l'escalier dans la direction opposée que vous gravisiez lestement avec Dame A.

Hélas, vous émergez dans la lumière du petit matin, presque-aveuglé par sa clarté, tout en haut d'une muraille, et un troll immense cache votre soleil en vous saisissant par la tête. D'un mouvement, il vous envoie voler jusqu'au milieu de la cour avant de se tourner vers Dame A. Le peu de vie qu'il vous reste après ce terrible choc est rapidement prise par les coups acharnés de la légion noire qui saute aussitôt sur vous.

## 98

Lorsque les noirs-humains vous aperçoivent, et s'assurent que vous êtes bien seuls, ils éclatent d'un rire gras et plaisantent dans la noire-langue en se réjouissant. Ils ne sont que deux mais bâtis comme des ours, armés d'haches émoussées, mais dont la lame est grande comme un bouclier. Ils vous bloquent le chemin et vous disent que si vous voulez continuer, il faudra leur abandonner toutes vos possessions. Ils précisent également que si vous souhaitez rebrousser chemin, ce sera le même prix !

Peu sensible à l'humour Melanassi, vous considérez vos options : rassemblant votre courage, vous pouvez tenter de les affronter au **51**, fuir au **168**, ou effectivement abandonner tous vos objets et vos pièces d'or à ces brigands et poursuivre votre route au **40**.

Enfin vous avez la possibilité de Tenter votre Chance pour vous attirer leur sympathie. Néanmoins, étant donné les circonstances, ajoutez 2 au résultat du lancer de dé lors de ce test. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au **249**, sinon faites un autre choix.





Cela vous a pris des jours.

Vous vous êtes mis à couvert, avez attendu les jours et le premier assaut des ennemis pour pénétrer la cité par les égouts, et le temps d'une nuit, repris contact avec votre ancienne bande qui, impressionnée par votre statut de Mage, vous a donné les moyens de vous enfuir vers l'Est.

Vous avez connu plusieurs villes et villages, connu de nouveaux cieux et de nouveaux plaisirs...pendant quelques semaines.

L'armée infernale venue d'Osmanlie, une fois Tarna et les armées unifiées matées, déferla comme une marée maléfique sur tous les royaumes connus, et malgré votre fuite éperdue vers l'est, votre nom fut inscrit sur la liste sans fin des victimes des légions démoniaques.

## 100

Vous croyez vous réveiller sous la surface d'un lac aux eaux troubles, et après un bref instant de panique, vous réalisez que vous respirez parfaitement (bien qu'avec un peu de trouble, vos poumons ayant du mal à expulser les liquides), puis que vous êtes en train de rêver, avec toutefois pleine possession de vos moyens.

C'est alors qu'un énorme poisson-chat, rouge, grand comme une maison, surgit de l'obscurité en face de vous. Vous reconnaissez sans mal le Dieu Gobie et vous lui expliquez conformément aux usages qu'il était bien temps qu'il se ramène, après des années de prière sans réponse.

Le Dieu Gobie ignore hautainement votre ironie et vous transmet télépathiquement :

"En Osmanlie, les Dieux, aussi réduit soit le nombre de leurs fidèles, ont plus de réalité que dans toute autre contrée...Tout le monde m'a oublié ici-bas, mais toi, le petit menteur des

rues, tu m'as prié et donné la force d'apparaître en rêve. Grâce à toi, peut être je pourrais avoir la force d'aider des menteurs en ce pays - car il n'y a presque que cela, et gagner en force. Enfin...si j'en ai le courage.

Quoiqu'il en soit et pour te remercier, et pour me faire pardonner de ces nombreuses fois où j'ai regardé en riant les vagues de ton baratin s'écraser contre la lucidité des hommes-chats de Tarna, voici un petit poème sur le mensonge :

*Les Renards, Le Loup, et cette femme derrière ses voiles d'illusion :  
Voilà ceux qui vous diront la vérité,  
Et dans la cité de Sanakkale,  
Tous les autres, tous, vous mentiront.*

A la fin du poème, vous vous réveillez en sursaut, avec 1 Point de Chance supplémentaire.

Rendez vous au 252.



101

Votre adversaire se rue sur vous et vos armes s'entrechoquent dans un cœur-de-cœur clinquant. Vous le repoussez de toutes vos forces et il recule de quelques pas, grognant de rage, alors que d'autres tentent de prendre sa place.

Un coup d'œil sur le coté vous montre une opportunité qui serait éventuellement intéressante à exploiter : à dix pas, une catapulte chargée d'un gros rocher noir est retenue par un lien usé ; une flèche bien placée, ou un poignard bien lancé pourrait déclencher le mécanisme.

Si vous disposez d'un arc et de flèches, ou d'un poignard que vous acceptez de sacrifier, vous pouvez tenter de couper la corde au 11.

Si vous ne pouvez ou ne souhaitez pas tenter l'opération, serrez les dents et reprenez votre combat au 173.

## 102

Agacé par votre résistance, le figuier vous jette négligemment hors de sa portée, et vous tombez rudement mais sur un humus mou, n'encaissant que 2 points de dommages. Vous avez la possibilité de Tenter votre Chance pour orienter votre chute, si vous êtes Chanceux, sur un tapis de fougères qui vous dispenseront de cette perte d'endurance.

Après avoir consommé votre douleur et repris votre souffle, vous lancez de rage un caillou contre l'impassible figuier millénaire, puis rassemblez vos affaires avant de reprendre votre route au 50.

## 103

Vous reproduisez le signe mystique, mais rien ne se passe. Péladan saisit le bol de thé et le verse sur votre tête, mais le thé est repoussé par un bouclier invisible et s'écoule autour de vous.

"Félicitations, apprenti. Nul doute que tu te prépares à une longue carrière chez les Mages. A présent je dois te laisser, mais je te rappelle : si tu veux conserver ces pouvoirs, entraîne toi toute cette nuit. "

Et Péladan franchit la porte de votre chambre tandis que vous reprenez vos exercices.

Au bout de quelques minutes, vous êtes déjà fatigué et vous

vous allongez sur le lit dans les brumes d'un sommeil naissant.

Rendez vous au 43.

## 104

Blake baisse ses oreilles avec contrariété.

"Ca me dit pas grand-chose...ca fait une trotte pour aller là-bas, et puis je me demande franchement si cet égoïste de lion sur deux pattes me mérite vraiment...mais oui...il doit être dans le besoin, hé hé. Ca lui arrachera les crocs, mais il sera bien forcé de me supplier de combattre pour lui ! Ha ha ! Pas mal ton idée, mon p'tit gars, je crois bien que je vais jeter un œil du côté de Tarna !"

Blake sifflote en songeant plaisamment à votre suggestion. Prenez note de votre conseil, car la formidable puissance de l'homme loup pourra influencer le cours de votre destin à l'avenir.

Rendez vous au 300.

## 105

Très rapidement, l'obscurité devient complète et même vos yeux habitués à la pénombre ne peuvent discerner les formes ; tâtonnant un mur, vous tâchez de vous éloigner de ce qui, au loin, représente une sortie illuminée. Un souffle, puis un murmure, puis des conversations naissent autour de vous, vous percevez :

"Il n'est pas un des nôtres...pourquoi avance-t-il...A-t-il un message..."

Parfois les voix vous semblent si proches que vous tendez la main...pour ne saisir que du vide, et finalement vous recevez un coup sur la tête qui vous fait perdre 1 point d'endurance et une voix plus impérieuse vous ordonne de partir.

Vous ne réagissez pas immédiatement, et une autre présence vous bouscule et vous chaparde un de vos objets : lancez un dé, et rayez de votre feuille d'aventure le premier objet de la liste si vous faites un 1, le deuxième si vous faites un 2, etc...

Votre désir d'exploration refroidi par ces présences insaisissables, vous détalez vers la sortie et passez en courant le garde qui s'esclaffe de votre course.

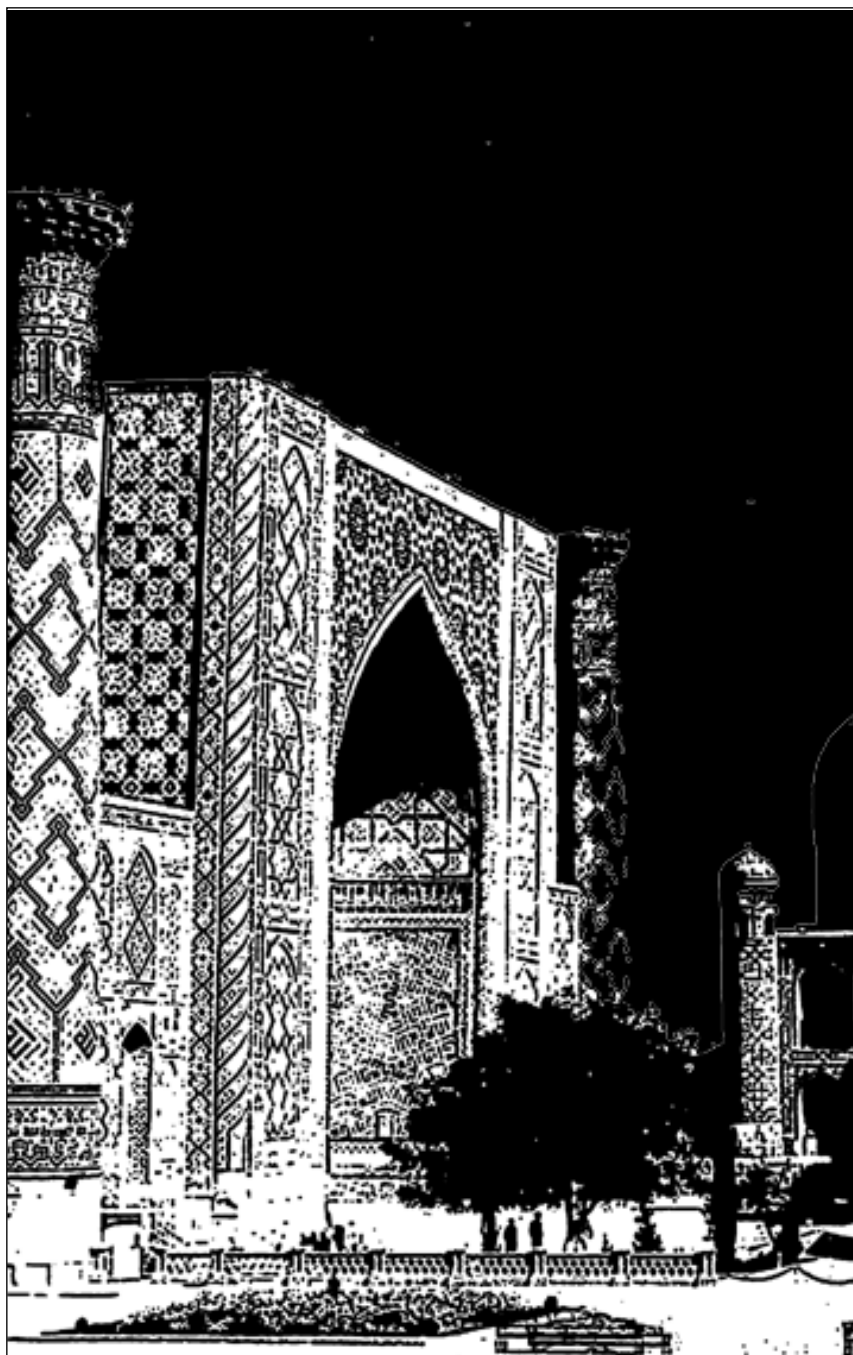
Rendez vous au 157 pour faire un autre choix.

## 106

Passant sous l'arche, vous vous engagez dans un endroit, qui, loin de concentrer les beaux quartiers, vous force à vous tenir sur vos gardes. Les rues sont mal éclairées suite à des actes de vandalisme, et votre œil averti reconnaît rapidement les coupe-bourses, vendeurs de drogues, femmes de petites vertu et anarqueurs de toutes races qui vous interpellent discrètement à chaque coin de ces allées sales.

Et enfin, c'est la Place du Palais, et dans la nuit les hautes tours encerclant ce bâtiment carré, surmontées de minarets, sont encore là, même si les feuilles d'or qui les recouvraient ont été volées depuis longtemps. Une agitation chaotique semble animer le Palais, éclairé de vives lumières et bondé de visiteurs même en cette heure tardive ; et les relents alcoolisés et les chants paillards vous renseignent immédiatement sur l'amère vérité : le lieu d'autorité de Sanakkale a été transformé en auberge canaille pour les nouveaux visiteurs réguliers de la cité flétrie. Autres temps, autres mœurs...

Et devant le Palais, tristes témoins de la folie des civilisations, les arbres au tronc blanc ont été préservés et entourent toujours un énorme lutrin de marbre blanc où autrefois Le Livre Des Révélation de La Prophétesse Manès, un livre plus haut qu'un homme, éclairait les pèlerins de sa sagesse.



106 - *Et dans la nuit les hautes tours surmontées de minarets,  
sont encore là, même si les feuilles d'or qui les recouvraient  
ont été volées depuis longtemps.*

Le Khan, qui était respectueux des ouvrages et qui avait construit ce lutrin, obligeait tout pèlerin souhaitant le consulter d'en faire cinq fois le tour en méditant sur sa question, *car toutes les réponses ne sont pas bonnes à connaître* ; mais aujourd'hui le Livre des Révélation a bien disparu. Vous remarquez la silhouette d'une vieille femme rabougrie, recouverte de plusieurs voiles sur tout le corps jusqu'à cacher même ses yeux, méditer quelques minutes devant le lutrin pour partir vers les rumeurs du Palais.

Vous avez la possibilité d'entrer dans le Palais au **10**, de faire cinq fois le tour du lutrin de pierre au **210** (dans l'espoir qu'il vous donne un petit éclairage sur votre destinée), ou bien de revenir sur la place au centre de Sanakkale au **157**.

### 107

Vous vous rangez discrètement derrière une plante aux feuilles pointues et aux racines tordues qui s'étendent en tout sens, exhalant un fort parfum sucré.

Les noirs-humains ne sont que deux, et forts occupés à se chamailler avec légèreté, ils ne remarquent pas du tout votre cachette. Même, d'ici, vous pourriez facilement trancher la gorge de l'un par surprise et bien blesser l'autre.

Souhaitez-vous mettre ce plan à exécution en vous rendant au **5**, ou au contraire attendre patiemment qu'ils se soient éloignés pour repartir au **264** ?

### 108

Accroché aux barreaux, lame au clair, vous scrutez tous les corps que le Chien Géant lance dans les airs, et vous les réceptionnez de votre arme, faisant en sorte que personne ne se relève vivant.

Et bientôt le Chien débouche sur une vallée en pente, bondit sur une lieue entière, par dessus un temple, dérape sur le fond

d'une rivière, et s'enfonce encore plus profondément dans un brouillard si épais qu'il vous semble nager dans du lait ; et puis enfin encore un bond sans fin, et le Chien s'arrête une dernière fois, alors que le brouillard disparaît brutalement.

Vous êtes dans une place forte aux hauts murs et une centaine de gobelins, d'orcs et de trolls en armes, brandissant l'étendard au croissant noir du Khan vous observent avec surprise, seul humain debout dans la cage sur une montagne de cadavres. Un instant de silence flotte dans les airs, avant que dix flèches viennent percer votre poitrine.

C'est du gibier tout frais de Tarna que l'on servira ce soir à la caserne de Sanakkale...

## 109

Vous détournez l'attention du marchand en demandant à voir de plus près un collier de verroterie et vous plongez la main dans une jarre d'objets précieux et escamotez un petit objet. Lorsque vous prenez congé du commerçant, vous posez les yeux sur votre dernière acquisition : il s'agit d'une petite gourde lenticulaire en cuir durci, grosse comme votre poing, où des motifs en forme de cercles ont été peints en pourpre et rouge.

L'ouvrant, vous y découvrez un liquide transparent, inodore et incolore...de l'eau ? Si vous souhaitez boire le contenu de la gourde lenticulaire, rendez vous au **215**. Sinon, vous pouvez reprendre votre chemin qui vous ramène au **157**.

## 110

Vous courez comme file le vent, ventre à terre, le cœur battant, comme vous l'avez si souvent fait lors de vos menus larcins dans votre jeunesse...mais ici l'enjeu est tout autre, et vos jambes trouvent une vigueur nouvelle. Après avoir mis suffisamment de distance entre eux et vous, vous vous aplatissez au sol et attendez.



Vous ressentez une douleur : dans la fuite, les Melanassi vous ont laissé en souvenir deux estafilades qui vous font perdre 2 points d'endurance, mais vous ne vous en tirez pas trop mal, finalement !

Vous vous relevez prudemment après de longues minutes et reprenez votre route au 20.

## 111

Vous criez à l'aide et vos cris rompent le silence pesant de la forêt, provoquant envolées d'oiseaux autour de votre prison souterraine.

Vous ne tardez pas à attirer effectivement l'attention, bien malgré vous, alors que des elfes noirs se penchent, hilares, au dessus de vous.

"Quel Mage avisé ! Comme si son odeur d'humain ne suffisait pas, il faut qu'il hurle à la mort pour nous faciliter la tâche. "

Trois flèches vous percent la poitrine dans l'instant qui suit.

## 112

La créature semble se dissoudre dans la brume, et les quelques poussières qui restent sont rapidement dispersées par le vent léger ; vous avez néanmoins la bonne surprise de découvrir en lieu et place du corps 1 pièce d'or et une émeraude ciselée comme un soleil (qui ne comptera pas dans la limite de vos objets dans votre inventaire).

Vous reprenez votre chemin au 14.

Vous tracez le signe d'Etincelle, et une petite flamme naît dans votre paume.

Mais aussi petit et vacillante soit-elle, elle est comme un phare dans cette obscurité qu'elle déchire, et un spectacle aussi terrifiant qu'incroyable se révèle alors à vous : vous n'êtes pas vraiment dans une rue ni entre deux rangées de maisons, mais dans l'ombre de ce qui fut ce quartier autrefois, c'est à dire que ce n'est ni de la pierre ni de la terre mais de la substance d'ombre elle-même qui constitue votre environnement, et votre lumière la fait fondre comme de la neige au soleil pour révéler du néant.

Et autour de vous, des ombres humanoïdes se tordent de douleur devant l'insupportable clarté de votre Etincelle. Peu rassuré, vous leur demandez de dire qui ils sont et vous recevez pour réponse des cris et cette curieuse histoire dans des murmures étranglés :

"L'Empire a si changé que tout ce qui est immobile subit les conséquences de son environnement, et nous n'y échappons pas. Nous, les aveugles de la Clarté de Tansanli, avons créé notre refuge de noirceur, jusqu'à ce qu'enfin noirceur nous devenions. Pars, maintenant, Etranger, car nous avons trop souffert !"

Vous leur demandez ce qu'est la Clarté de Tansanli, et l'on vous répond :

"Tansanli était un volcan que nous pensions en relation directe avec le centre du monde, mais il s'avéra être bien plus que cela. Un jour maudit, au lieu de cracher de la lave, il produisit un faisceau de lumière blanche comme la glace, un pilier aveuglant dirigé vers le ciel qui changea la nuit en jour, et fit apparaître de nouvelles étoiles, ainsi que de nouveaux Dieux sur Les Terres Au Delà de la Mer Marmoréenne. Nous avons fui pour notre salut, mais pas assez loin, malheureusement !"

L'une de ces ombres tient encore l'objet qui vous a été dérobé. Vous vous baissez pour le lui reprendre, et le délestez à titre d'intérêt de 3 pièces d'Or noirci.

Vous reprenez ensuite la route vers l'encadrement lumineux de la route au loin, et, éteignant votre flamme, passez paisiblement devant un garde ébahi de vous voir ressortir indemne et confiant de votre aventure.

Retournez au 157 pour prendre un autre chemin.

### 114

Vous progressez de collines boisées en collines boisées, espérant à chaque sommet voir la mer, mais votre attente n'est toujours pas récompensée à mesure que le soir tombe.

Les premières étoiles, à demi masquées par des nuages fuyant vers le nord, piquent le ciel de la nuit alors que vous gravissez une énième colline hérissée de cyprès et d'eucalyptus.

L'obscurité se fait totale, et quelques grillons se taisent alors qu'un hurlement de loup s'élève, repris en concert par la meute. La nuit promet...

Souhaitez vous dresser un petit campement de fortune au sommet de cette colline en vous rendant au 214, ou grimper à un arbre et tenter tant bien que mal d'y passer la nuit en vous rendant au 28 ?

### 115

Le corps inanimé de Tiamat tombe doucement sur le sol marin. Vous êtes exalté par votre extraordinaire victoire, mais ni vous ni Dame A ne s'en réjouit, alors qu'un sentiment oppressant vous envahit, et vous comprenez qu'il s'agit d'un message clair de Dagan, courroucé que vous ayez vaincu l'un de ses sujets.

Après quelques minutes difficiles ou vous restez tétanisé dans le mouvement hypnotique des ballets des poissons, vous reprenez votre souffle et Dame A vous glisse :

"Vous êtes un être hors du commun. Je comprends pourquoi Péladan et Cyaxare vous ont choisi. "

Vous n'émettez pas de commentaire sur l'extraordinaire concours de circonstance qui fasse que vous soyez encore en vie, et vous observez les alentours.

Depuis la place, vous pouvez reprendre la route vers l'autre bord du rivage, au **59**. Donnant sur la place se dresse un temple ancien aux lourdes portes de bronze fermées. Peut être souhaitez vous investir un peu de votre nuit à le regarder de plus près ? Dans ce cas, rendez vous au **295**.

## 116

Vous traversez plusieurs pièces étranges à la lueur de petites bougies mourantes, encombrées d'éléments d'alchimie, de cornues et de broyeurs emplis de liquides bouillonnants, de serres de champignons et de lierre vivant, ou de plantes carnivores peu rassurantes, d'autant plus que la maison tout entière grinçe à chacun de vos pas.

Vous identifiez la source des gémissements infernaux : une trappe sur le sol menant à un escalier qui s'enfonce dans des ténèbres totales.

Tout bien réfléchi, vous pouvez remonter dormir au **30**, et tant pis pour le bruit. Mais si vous voulez en terminer avec cette nuisance, vous pouvez investiguer au **212**.

## 117

Jaugeant la force de votre adversaire, vous estimez la partie trop forte pour vous, et vous rengainez et repartez vers la sortie, non sans percevoir le dur sarcasme du guerrier :

"Le courage, c'est aussi savoir où s'arrêter...enfin, c'est ce que disent les pouilleux et les lâches !"

Vous ressortez penaud et dans les moqueries des guerriers, quand ce ne sont pas des insultes. En effet, en refusant le combat dans l'enceinte de Qalil, vous avez insulté le Dieu de Violence. Par conséquent, vous perdez 1 point de Chance, ce qui n'est qu'une peine médiocre, Qalil ayant minimisé votre sentence en se délectant de la haine que vous ressentez vis à vis de vous même.

Vous retournez sur la place centrale au 175.

## 118

Vous avancez précautionneusement dans le potager étrange où les plantes étendent leurs tiges vers vous et déroulent leurs racines comme pour vous saisir, mais trop doucement pour courir quelque risque que ce soit.

Effectivement, le jardin de derrière est consacré aux champignons, d'énormes qui pourraient vous servir de parasol comme de petits et de multicolores. Mais ce parterre est sac-cagé par deux sangliers qui foncent sur vous dès qu'ils vous repèrent.

Vous combattrez ces deux animaux en même temps : les règles de combat s'appliquent normalement pour le premier sanglier, mais tant qu'il est en vie, tout assaut gagné contre le second n'entraînera pas de perte de ses points de vie, cela signifiera simplement que vous avez évité sa charge.

|                  |              |                |
|------------------|--------------|----------------|
| SANGLIER GROGNON | habileté : 5 | endurance : 11 |
| SANGLIER NERVEUX | habileté : 7 | endurance : 6  |

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au 150.

Evitant prudemment les Galères Noires silencieuses comme des panthères endormies, et la Capitainerie ivre de bruit et de rites sanglants, vous vous approchez de la haute construction carrée à étages, pitoyablement effondrée, mais tout de même rafistolée ca et là récemment.

Une tenture grisâtre représentant un renard gris bondissant est suspendue depuis un étage, et sur un coin de mur, un arbalétrier humain en armure passée par le temps veille.

"Pas un pas de plus mes mignons ! Sinon je m'en va vous alourdir d'un peu de bois et de fer !"

Il dit cela en vous visant de son arbalète. Dame A s'avance alors et explique que vous êtes des voyageurs de Tarna envoyés par Cyaxare et l'Académie des Mages. Votre interlocuteur pondère ses doutes, puis baisse son arbalète, gueule derrière lui dans un patois militaire, et une silhouette plus mince et plus athlétique apparaît au bout de quelques minutes, encadrée par deux gaillards avec des bouilles de paysans.

Ils vous observent, disparaissent à nouveau, puis dans un cliquetis la double porte du phare s'ouvre et la petite escouade s'approche, menée par une femme aux yeux tristes et gris comme son armure, et qui comme elle a connu de meilleurs jours :

"Camille, chef d'escouade, devenue sergent, lieutenant et maintenant me v'là Capitaine ; au fil des enterrements, on prend rapidement du galon. Et maintenant vous êtes qui, et jactez rapide, sinon on vous ouvre le gosier de nos lames, si fait !"

Dame A explique que vous êtes des envoyés de Tarna et va même jusqu'à vous tirer le visage par la joue près d'une de leur torche pour leur montrer votre profil caractéristique.

Portez vous un heaume d'argent avec une visière de renard ? Si c'est le cas, rendez vous au 95. Vous possédez peut être également un objet frappé d'un renard bondissant. Dans ce cas, cet objet porte également un nombre que vous devez ajouter au présent paragraphe pour le montrer au capitaine Camille.

Sinon, Camille vous inspecte avec une méfiance appuyée, puis vous déclare que dans ces temps troublés, non, elle ne peut vous accorder sa confiance. Ils retournent prudemment dans leur terrier, vous laissant seuls au 78.

## 120

Fourbu, couvert de sang, vous vous approchez sans vaillance des murs de Tarna.

Deux destriers immenses viennent à votre rencontre et vous reconnaissez sur l'un d'entre eux la silhouette massive du Roi Cyaxare, venu diriger les défenses de la cité en première ligne.

"Je ne tiens aucun grief contre toi et reconnais ton innocence, vous avoue-t-il. Mais la guerre ne laisse pas de liberté d'action et d'expression à l'innocence. La Cité te croit en route avec nos hommes pour couper la tête de l'ennemi qui se dresse à ses murs, et cette illusion la fait tenir, et fera prendre les armes au dernier des ribauds si cela s'avère nécessaire. Tu comprendras donc ma décision. "

Le commandeur de l'armée démonte et plonge son épée dans votre cou en prononçant les paroles saintes à l'attention du Passeur des Ames.

Puisse-t-il vous accueillir et rendre votre voyage agréable.

## 121

Vous vous heurtez maintes fois à divers arbres, devinant qu'en avançant ainsi dans le noir, vous avez depuis longtemps perdu le sentier, et même votre sort d'Étincelle ne pourra vous éclairer suffisamment pour retrouver, cette nuit, votre chemin.

Le sol devient progressivement spongieux, comme si vous pénétriez un marais, et même faire demi-tour ne vous tire pas de cette boue de plus en plus liquide.

Vous vous enfoncez jusqu'aux genoux, la taille, puis la poitrine, jusqu'à ce qu'enfin, désespéré et seul dans ce noir absolu, vous vous laissiez engloutir par la Forêt.  
Ceci est la fin de votre aventure.

## 122

Vous vous replongez dans la forêt de Bolayir sur un sentier qui s'amincit au fur et à mesure que vous pénétrez en son cœur. Le sentier sinue entre des arbres gros et feuillus que vous ne pouvez identifier, et leurs branches sont parfois si basses que vous devez progresser courbé, écartant les fougères et piétinant les ronces.

Vous avez la possibilité, près d'un buisson de mûres sauvages, de prendre un déjeuner s'il vous reste au moins une de vos Provisions, et gagner ainsi 4 points d'endurance et un bon moral par ces petites mûres acides et délicieuses.

Vous ne progressez pas très rapidement, mais au moins, vous avancez en ligne droite, et ne faites aucune mauvaise rencontre...ce qui n'est pas étonnant somme toute, le sentier se faisant piste, et encore, piste d'animaux et plus d'humain depuis probablement des dizaines d'années.

Ces bois vous laissent une impression de mystère, les grands arbres enveloppés de brumes, immobiles et silencieux, se dressant comme les gardiens de l'Inconnu qui se terre plus après...



Si vous êtes en possession d'un Arc et de flèches, vous pouvez tenter de tirer un lapin. Dans ce cas, lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'habileté, vous avez attrapé un beau lièvre que vous pourrez consommer plus tard sur un feu de bois comme s'il s'agissait une de vos Provisions.

Le soir tombant, vous rassemblez ce qui vous reste de forces pour dégager un petit emplacement et fabriquer un abri de fortune. Encore quelques jours comme cela, et vous serez devenu un vagabond professionnel...

Fourbu, blotti sous un lit de feuilles séchées, vous sombrez dans le sommeil en quelques instants. Rendez vous au 58.

### 123

Aucun gibier comestible ne peut être récupéré, le sang impur de l'elfe noir barbouillant tous les cadavres. (Vous pouvez récupérer son Epée(3) à lame noire). En revanche, après une fouille approfondie, vous trouvez le corps sans vie d'un soldat de Tarna. Il tient fermement dans sa main une Hache(3) dont le pommeau est gravé d'un renard bondissant et du chiffre 24, et vous trouvez dans ses poches 3 pièces d'or.

Retournez au 193 pour faire un autre choix.

### 124

Vous vous blottissez près d'un arbre et tentez de trouver le sommeil. La nuit est tranquille, assourdie de silence, mais un silence et une obscurité angoissante que même les rares bons souvenirs que vous avez de votre existence à Tarna ne peuvent atténuer. Vous trouvez le sommeil par minutes entrecoupées d'un craquement soudain au lointain qui vous fait relever d'un bond, ou de la chamade incessante des battements de votre cœur. Par ailleurs une humidité glaciale vous gèle jusqu'aux os.

Le soleil pointe enfin à l'horizon après une nuit tout sauf reposante qui vous a fait perdre 2 points d'endurance. En outre, si vous n'avez pas mangé la veille, vous perdez 3 points d'endurance supplémentaires.

Vous vous réchauffez dans le soleil du matin perçant à travers l'épaisse frondaison, et vous mettez en route vers l'est au 77.

## 125

Au milieu des trois temples se dressent différents étals où sont vendues des breloques et des talismans, souvent morbides et qui ne vous inspirent guère. On vous brandit sous le nez des fruits pas vraiment frais, des animaux étranges et de pauvres outils rouillés, mais vous déclinez poliment les propositions.

Votre estomac gronde alors que vous sentez la délicieuse odeur de saucisses de chair de loup que l'on fait griller sur des oignons. Vous avez la possibilité d'en acheter pour autant de Provisions que vous le souhaitez, au prix de 1 pièce d'or chacune - mais on ne vous rendra pas la monnaie, toute forme d'économie étant volatile en ces contrées. Le troc est également accepté, n'importe quel objet pouvant faire l'affaire en l'échange d'une provision.

Vous avez la possibilité de prendre un repas sur place, qui vous fera gagner 4 points d'endurance.

Appuyé sur une pierre rectangulaire, vous regardez, pensif, les alentours.

Deux Melanassi dévorent goulument un gigot de sanglier, la graisse de l'animal dégoulinant sur leurs barbes tressées, et échangent avec chaleur du nouveau Khan d'Osmanlie ; un groupe de mercenaires usés, aux armures dépareillées s'entre-tiennent sur Sanakkale - enfin, deux marchands se donnent mutuellement des conseils sur les Temples érigés en cet endroit.

Vous pouvez, si vous le souhaitez, vous mêler aux conversations des Melanassi au 270, des mercenaires au 46, ou des marchands au 7. Vous pouvez également écourter votre pause et revenir sur la place centrale au 149.



126

Des bruits vous tirent de votre sommeil.

Par les dieux de Tarna, vous sera-t-il possible de passer une nuit tranquille en ce Sombre Pays ?

Mais ces pensées moroses et finalement assez futiles sont rapidement effacées lorsque vous voyez à une dizaine de pas un orc mercenaire, en armure frappée du croissant noir de l'empire déchu, un cimeterre noir en main, avancer sur vous avec l'assurance du combattant aguerri. Vous dégainez en retour, prêt à faire face.

**ORC MERCENAIRE** habileté : 10 endurance : 15

Ce duel au clair de lune, et au bord d'une falaise, n'est pas sans risques autres que celui de vous passer au fil de l'épée.

Si votre adversaire remporte deux assauts consécutifs, il vous aura poussé à l'extrême bord de la falaise et pourra vous y envoyer d'un simple coup d'épaule ou de pied : il vous faudra Tenter votre Chance, et si vous êtes Malchanceux, ce sera un plongeon mortel sur le sol caillouteux du sentier vingt mètres plus bas pour le piètre acrobate que vous faites. Si vous êtes Chanceux, le combat se poursuit normalement.

En revanche, si vous remportez 3 assauts consécutifs, vous aurez précipité à force de coups votre ennemi dans le vide, entraînant sa mort sur le coup.

Si vous êtes vainqueur, allez au **194**.

## 127

Vous faites quelques pas dans l'eau : en fait, la mer est ici peu profonde, le fond marin aisé à fouler, car constitué de sable tassé en petites dunes par le ressac, et seuls de petits poissons tournent autour de vos jambes.

Alors que vous vous approchez du promontoire émergeant des eaux, une armée de soldats surgit brusquement des flots et forme une allée jusqu'au rocher ; vêtus comme des hoplites, bouclier rond et javelot ainsi qu'un casque à aigrette se balançant dans la brise, ce ne sont pas vraiment des soldats mais des êtres issus de la mer, constitués entièrement d'eau salée, d'où parfois même des poissons sautent pour replonger dans les vagues.

Immobiles, leurs javelots dressés entourant votre chemin. Alors vous vous avancez encore, le premier hoplite se dresse sur votre chemin javelot en arrière.

Allez-vous le combattre ? Si c'est le cas, rendez vous au **6**. Sinon, vous pouvez reprendre la route le long de la plage au **180**.

## 128

Après quelques ablutions pour s'habituer à l'eau fraîche de la nuit de Sanakkale, et enveloppé du mieux possible vos provisions dans votre besace, vous vous glissez le plus silencieusement possible dans l'eau...et déjà d'étranges créatures glissent silencieusement autour de vos jambes.

Vous reprenez confiance et vous vous engagez à la brasse dans cette traversée improbable et silencieuse. Rapidement, Dame A s'avoue épuisée - on le serait à moins, avec tous ces tissus qui masquent son corps et qui prennent l'eau - et s'agrippe à vous, et vous poursuivez votre nage, difficilement.

Si difficilement, en fait, que vous luttez à peine lorsqu'un bras, ou un tentacule, vous saisit la jambe pour vous entraîner au fond...un instant, vous voyez d'étranges constructions lumineuses...à moins que cela soit déjà, le passeur des âmes venu vous chercher ?

Car hélas, vous ne mourrez pas noyé, quand de grandes gueules hérissées de dents viendront arracher vos membres dans les profondeurs de l'estuaire de Sanakkale.

## 129

Vous expliquez poliment qu'après tous les efforts que vous avez faits pour obtenir ce Joyau, vous êtes bien décidé à le garder. Le prêtre reste impassible :

"Soit. Tôt ou tard, toutes les eaux retournent à la Mer, l'eau des pluies, des torrents, et même l'eau de ton sang, et nous aurons la patience. Je doute néanmoins que Dagan soit aussi tempéré que ses fidèles, prends donc garde à sa Malédiction !"

Et effectivement, votre corps vous semble plus lourd à mesure que vous sentez le poids du regard de l'Etre Divin peser sur vous : vous perdez 1 point de Chance et vous ressentez une angoisse terrible au fait d'être dans de l'eau de mer. Telle est la Malédiction de Dagan.

Vous regagnez en courant la place centrale au 175.

Vous dégainez votre lame et vous vous avancez vers la pagode silencieuse, dans les encouragements et les railleries des guerriers, et le regard placide du prêtre de Qalil. Grimpant les marches froides, contournant les cadavres éventrés dont la puanteur vous donne le tournis, vous vous approchez de l'entrée, un grand rectangle noir donnant sur l'obscur.

Résolu, haïssant tous les pions du Destin qui se sont unis pour vous jeter dans ces situations impossibles, haïssant Péladan, Cyaxare, le capitaine de la garde et tous les autres, Qalil vous accueille en sa demeure et vous confère, tout le temps que vous resterez dans le temple, 1 point d'habileté supplémentaire.

Vous devez pousser du pied d'autres cadavres de guerriers pour progresser dans le couloir, et celui-ci donne sur une large pièce éclairée en tons rouges par des feux brulants dans tous les coins. Au sol, un tapis tressé d'osier recouvre toute la surface, et le seul ornement de cet étage est une immense statue représentant Qalil tuant son frère, devant laquelle un grand Lynassi vous attend avec un regard rieur et un peu fou.

Ce guerrier est torse nu et dans l'attente d'autres adversaires, s'est infligé des cicatrices pour honorer la statue de Qalil avec son sang. Il porte au coté un grand Katana dans son fourreau et à sa main gauche un gantelet de fer. Alors que vous pénétrez dans la pièce, il vous accueille avec ironie qui fait redoubler votre haine :

"Voilà tout ce que Qalil peut m'envoyer ? Un avorton ? Allons, allons, va donc voir le dieu des poissons ou des nuages, tu t'es trompé d'endroit : seuls les âmes qui valent quelque chose peuvent approcher le Dieu du Combat, et tu ne vaux rien. Pars, avant que d'un seul coup je ne t'élimine. "

Allez-vous engager le combat avec le Lynassi au **195**, ou suivre aimablement son conseil en vous rendant au **117** ?



*131 Lorsque le soleil levant découvre dans sa clarté  
le charnier de la bataille, Temüjin se jette sur vous.*

### 131

Temüjin vous attend, silencieux, murmurant une prière pour Qalil, vous laissant un peu de répit pour votre propre prière ou d'autres préparatifs. Lorsque le soleil levant dépasse les murailles et découvre dans sa clarté le charnier de la bataille, Temüjin se jette sur vous pour le plus dur combat de votre existence.

**GENERAL TEMUJIN**    habileté : 14    endurance : 15  
Le général combat selon Qalil, avec un gantelet de fer : à chaque fois que vous serez victorieux sur un Assaut, lancez un dé.

Si le résultat est 6, le Général aura bloqué votre attaque avec son gantelet de fer (perdant quand même 1 point d'endurance), et contre-attaquera immédiatement en vous donnant un coup de taille entraînant une perte de 2 points d'endurance.

Si vous êtes vainqueur de cette épique bataille, rendez vous au **208**.

### 132

Le reste de la nuit, à quelques cris d'orfraie et un placide hérisson venu vous gratter le nez près, se passe dans une relative quiétude.

Avez-vous prié le Dieu Gobie en lui offrant une pièce d'or à la Croisée des Chemins ?

Si c'est le cas, rendez vous au **100**. Sinon, rendez vous au **252**.

### 133

De lourdes gouttes d'eau coulent depuis les premières fissures des nuages de plomb, pleins à craquer, occupant tout le ciel visible. Sur le bord de la route, un énorme camphrier solitaire étend des branches noueuses ornées de larges feuilles qui vous permettront, vous le pensez, de passer l'orage relativement au sec.



Quelques minutes plus tard, alors que vous vous aménagez un coin le plus confortable possible entre deux énormes racines, l'orage éclate pour de bon dans un feu d'artifice d'éclairs, un spectacle à la fois fascinant et terrifiant. Avec des éclats de tonnerre saisissants, et des rideaux de pluie si épais qu'en dépit de votre abri le sol s'humidifie sous vos pieds, et vous vous dites que vous êtes parti pour une nuit déplaisante.

Malgré l'humidité, le bruit et le froid, vous vous blottissez dans le creux des racines et tentez de trouver le sommeil...pour quelques minutes, avant que dans un déchirement assourdissant, un fantastique éclair vienne, en vous aveuglant au travers de vos yeux fermés, fendre l'énorme Camphrier qui s'enflamme dans la nuit. Citadin de toujours, vous seulement venez de réaliser qu'il n'est pas prudent de se réfugier sous des arbres isolés durant un orage...un brandon enflammé vous assomme à demi, vous causant la perte de 2 points d'endurance par des brûlures qui ne disparaîtront pas de sitôt.

Hébété, presque sourd, vous fuyez le gigantesque arbre transformé en flambeau titanesque, alors que la pluie redouble d'intensité.

Un éclair frappe le sol à nouveau, à une cinquantaine de mètres de vous, enflammant rapidement le blé sauvage de ces champs laissés à l'abandon. Vous n'en croyez pas vos yeux quand vous réalisez que l'éclair est encore là...en fait, c'est un **ELEMENTAL DE FOUDRE**, une boule d'électricité à l'apparence humanoïde, qui s'avance, enflammant les champs, et s'approchant inexorablement de vous.

Terrifié, vous reculez devant l'apparition. Mais en quelques secondes, l'élémental bondit au travers des gouttes, et, utilisant l'eau de la pluie dont vous êtes recouvert comme conducteur, emprisonne votre corps et votre système nerveux, et vous rendez l'âme dans d'atroces convulsions.

Vous finissez votre existence dans un avant-goût de l'enfer, cerné par les flammes et en proie à d'indicibles souffrances.

### 134

Deux orcs, un cimenterre noir dans chaque main, s'approchent d'Antinoma qui se ramasse comme un fauve. Celle-ci se relève alors en bondissant :

"Pour Tarna et les Cinquante !"

En deux coups de bâton bien placés, elle met hors de combat ses deux assaillants. Et en deux mouvements supplémentaires, elle leur écrase la gorge mortellement. Quelle combattante !

Retirez 2 au nombre de vos adversaires et retournez au 173 poursuivre votre combat.

### 135

Le métis s'empare de la bière comme d'un trésor et la vide à moitié d'une rasade.

"Ah ben tout de suite ca va mieux ! Ben écoute mon gars, je peux pas blairer les petiots d'humains, surtout quand ils viennent du Sud, mais puisque tu m'as payé une bière, et Qalil sait qu'ca fait des années qu'on m'a pas payé de bière, je m'en va te raconter comment qu'j'ai perdu mes jambes, et qu'j'ai vu la chose la plus incroyable que la chose la plus incroyable que quiconque qui a franchi le Palais royal a vu dans sa vie. J'étais mineur dans les fonderies de la montagne de Gonen par delà le désert du *Marwarannahr*, enfin, je poussais les chariots, et v'là t'y pas que le sol s'effondre et que j'tombe dans un trou et qu'j'arrive dans une grotte souterraine si grande que j'voyais pas l'plafond. Et là je vois une araignée, plus grande que le Palais dans lequel t'es, même que les pattes elles étaient plus larges qu'une maison, mais c'est pas tout : c'était une araignée mécanique, en métal et quand elle bougeait ca faisait Ch'ing Ch'ing comme un pont levis. Après j'ai appris que c'était..."

Il est interrompu par un autre Melanassi qui lui balance un os rongé :

"Que c'était Atlach-Nacha le Dieu des Profondeurs, ouais, on l'a entendu mille fois, ton histoire. A part que t'es bien là pour nous la raconter, alors ca m'étonnerait qu'elle soit vraie ! Etranger, moi non plus je n'aime pas les humains du Sud, mais voilà un conseil, un vrai : cesse de perdre ton temps avec ce fabulateur et trouve toi une bière et une ribaude, là, au moins tu ne regretteras pas ton or !"

Vous opinez et retournez silencieusement au 258.



136

Vous vous relevez d'un bond et repartez à toute vitesse vers la forêt de Bolayir. L'archer squelette a le temps de décocher une flèche dans votre direction.

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre habileté, vous faites un pas de côté au dernier moment et la flèche vous manque. Sinon, elle vous arrache les chairs du bras et vous perdez 2 points d'endurance.

Vous distancez rapidement votre opposant et vous longez prudemment l'orée de la forêt avant de revenir sur la côte là où vous avez pour la première fois foulé le sol de la plage, puis repartez d'un bon pas vers le nord-est au 198.

137

Sans demander votre reste, vous bondissez hors de la cage.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous atterrissez sans trop de dégâts sur un humus frais de fougères et de mousse et ne perdez que 1 point d'endurance.

Si vous êtes Malchanceux, c'est un sol dur qui vous accueille : lancez un dé, et déduisez le résultat de vos points d'endurance. Par ailleurs vous vous êtes foulé la cheville et boiterez jusqu'à votre arrivée à Sanakkale, si ce jour devait arriver. Ce handicap vous cause par conséquent la perte temporaire de 1 point d'habileté.

Allongé sur le sol, vous tournez la tête et regardez sans regret la silhouette du Chien Géant disparaître dans le brouillard. Vous avez eu votre quota d'émotions fortes pour la nuit, et sans bouger plus, vous sombrez dans un sommeil profond dans la seconde qui suit.

Rendez vous au 225.

### 138

Pour parer une hache qui vole vers votre tête, vous vous ramassez et tombez à plat ventre sur le sol. Vous roulez alors que des épées se plantent à côté de votre tête, et vous vous relevez dos à la muraille, non loin d'un enclos de barres de fer forgé noir, emprisonnant une dizaine d'hommes-araignées hauts comme des ours et sifflants comme des furies.

Vous avez la possibilité, si vous souhaitez ajouter au chaos de la bataille, de briser la serrure qui retient l'enclos fermé, si c'est le cas, rendez vous au 72, mais vous prendrez le risque de vous retrouver quelques instants exposé.

Si vous préférez vous réfugier dans un angle mort pour attendre vos adversaires, rendez vous au 277.

### 139

Vous nagez quelques mètres sous l'eau et vous regagnez la rive rapidement, mais au lieu de remonter à la merci des flèches

impitoyables de l'armée du Khan, vous vous engagez dans un tunnel de pierre englouti, à moitié inondé par la vase, au bout duquel vous émergez, aspirant à plein poumons des goulées d'air renfermé mais salvateur.

Sans pour autant ôter ses voiles, Dame A reste à vos côtés, partageant dans l'obscurité et inspirant avec bruit. Vous échangez un bref regard de complicité silencieuse de vous en être tiré sans trop de mal et faites le point sur la situation.

Rendez vous au 64.

## 140

La porte s'ouvre violemment et les créatures-araignées bondissent au dehors en sifflant furieusement et saisissent les soldats du Khan dans leurs serres, alors que les elfes noirs décochent leurs flèches contre eux.

C'est une bataille furieuse qui a lieu entre les dryades sombres et les troupes au soleil ardent et de nombreux gobelins finissent écrasés, transpercés ou à moitié digérés, tandis que Blake exploite la diversion pour causer encore plus de dégâts dans les troupes.

"Bien vu, le petit gars de Tarna !" s'exclame-t-il en vous croisant, une épée ensanglantée à la main.

Raffermissant votre courage, vous repérez un coin étroit de la forteresse où vos combattants ne pourront vous attaquer que un par un.

Retirez 18 au nombre de vos adversaires et retournez au 173 attendre votre prochain adversaire.

Vous vous engagez sur l'immense pont enjambant l'estuaire de Sanakkale, quelque peu circonspect par l'obscurité qui y règne et l'absence de toute vie : quand même, qu'il fasse paix ou guerre, marchands ou soldats devraient respectivement y affluer en flots continus !

Et pourtant personne sinon des ombres...mais au quart de votre chemin, les planches de bois brut *collent* sous vos pieds...vous accroupissant, vous constatez que le sol est recouvert de fins fils de soie blanche, et à la lumière de la lune et de vos yeux s'habituant, vous restez ébahi de l'incroyable situation : pour une raison inexplicquée, le pont s'est écroulé, et de gros monolithes de pierres et de bois sont plantés dans le sillage de l'estuaire ; mais le pont existe à nouveau, et pourquoi ? Des millions d'araignées, de minuscules pas plus grandes que votre ongle, et des énormes, au ventre gros comme une jarre d'huile, tissent à nouveau le pont au dessus du vide !

Votre arrivée n'a néanmoins pas été inaperçue et les araignées s'agitent en tout sens comme affolées.

Souhaitez-vous progresser sur le pont, fendant la foule de ses insolites ouvriers au 276, ou retourner sur le port au 230 ?

Un orc en armure frappée de la lune noire de l'Empire d'Osmanlie s'assoit lourdement en face de vous, et crache sur le sol. Puis il plante un cimeterre couvert de sang séché, et approche son visage hideux près du votre jusqu'à ce que vous manquiez de défaillir par sa mauvaise haleine, et vous gueule :

"Les sales tronches de Tarna, pouah ! Moi ca me met en rogne, j'ai envie de leur faire bouffer leurs intestins, y a que ca qui me calme. Ou bien alors, Messire de Tarna va peut être me payer un bon repas, et je vais oublier qu'il était là. "

Vous pouvez céder au chantage et vous séparer d'une pièce d'or (ou d'un objet) pour payer le repas du soldat, puis retourner sur la place faire un autre choix au 157. Vous pouvez également répondre par l'épée au 17, ou encore tenter de plaisanter et de vous sortir de cette situation par votre astuce au 262.

## 143

A la vision du Renard Bondissant, Camille soupire de soulagement. Opinant du chef, elle vous raccompagne très rapidement dans le Phare dont les doubles portes sont verrouillées avec bruit derrière vous.

A l'instar de la cité qu'il garde, le Phare est une beauté des temps anciens qui a mal vécu la décadence : des cartes du monde d'une précision inégalée - même à Tarna - sont peintes à même les murs, mais à moitiés effacés ou craquelées, les colonnes sculptées des lois de l'Osmanlie à moitié détruites et les trous dans l'ardoise du toit rafistolés à la va-vite.

Le contingent qui vous dévisage en silence n'est pas plus vaillant : des bouilles rougeaudes et rondouillardes de paysans, filles de taverne et pêcheurs, trop de gras ou pas du tout, mais en tout cas peu de muscles, et des armures et armes mal entretenues et souffrant du passage du temps. Camille, debout sur un petit banc, vous précise l'histoire de leur pauvre existence : oui, autrefois, Tarna envoyait tous les cinq ans l'élite de sa garde, mais l'élite humaine, sur la forteresse de l'autre côté de l'estuaire, et ces vaillants soldats qui avaient pour emblème le Renard Bondissant avaient tenu bon contre les escarmouches épisodiques de tribus d'orcs ou de trolls, voire de démons errants.

Et puis l'avant poste fut progressivement oublié, la relève tardive, moins qualifiée, jusqu'à ce qu'une fois le Capitaine refuse un contingent envoyé par les souverains de Tarna, qui y trouvèrent un bon prétexte de laisser Sanakkale, cette cité dont les commerces illégaux et donc gênants prospéraient, livrée à

elle même et aux périls du Sombre Pays. L'élite des Renards se dilua, cédant aux plaisirs faciles et à la paresse, recrutant dans les bonnes volontés, souvent des paysans livrés à eux mêmes par les aléas de la vie.

Lorsque l'armée du nouveau Khan se présenta il y a quelques jours à la forteresse, et afin d'éviter un massacre sans appel, le Capitaine Stanislas ordonna de se réfugier dans le Phare et de détruire le pont avec le feu et l'acide pour couper la voie à l'invasion, mais hélas ! C'était sans compter les Galères Noires. Il fallait néanmoins avertir Tarna, et le Capitaine tenta une percée depuis le Phare avec tous les soldats encore valables, chacun devant partir vers Tarna avec la mission d'avertir Cyaxare.

"Pauvre Stanislas, un troll grand comme une maison l'a attrapé par le col et l'a livré à Temüjin dans l'heure pour qu'il soit écorché vif ! Mais vous v'là venant de Tarna avec l'insigne des Renards, alors on est à vos ordres messeigneurs. "

Elle s'incline, mais la situation n'est pas brillante : vous n'avez devant vous qu'une bande de froussards inexpérimentés. Dame A explique que vous cherchez à gagner l'autre rive de l'estuaire, et Camille vous dit :

"Si vous voulez, on peut vous donner une petite barque pour la traversée, mais n'y comptez pas trop : des Melanassi montent la garde sur l'autr'rive, et ces poilus y voient dans la nuit comme en plein jour. Mais si vous êtes pas cont'un p'tit bain, vous pouvez essayer de plonger à que'ques encablures du rivage et de gagner les égouts de la forteresse. J'pourrais vous donner les clefs, c'est pas comme si ca nous était utile..."

Allez-vous suivre ce plan ? S'il vous tente, prenez le trousseau de clefs de la forteresse des Renards et rendez vous au 49. Sinon, vous pouvez prendre congé de la vaillante équipe après quelques paroles d'espoir et vous rendre au bord du rivage au 170.



Vous stoppez alors que vous entendez un sifflement lointain...qui provient du ciel !

Et dans un bruit étourdissant, une braise en fusion tombant du ciel s'écrase à quelques pas de vous, fissurant votre chemin, et enflammant la végétation aux alentours. Pétrifié, vous voyez le rocher, au travers du nuage de poussière qu'il a soulevé, suapper une substance semblable à de l'or, qui s'élève à quelques mètres et vient se fondre un visage lisse de métal, auréolé de rayons de soleil.

Une voix titanesque et infernale, qui fait vibrer jusqu'à vos intestins rugit alors :

MISERABLE REJETON DE TARNA, C'EST TOUT CE QUE CET IMPUISSANT DE CYAXARE PEUT M'ENVOYER ? UN ASSASSIN DISCRET AURAIT MIEUX FAIT QUE DE PERTURBER LE FLUX MYSTIQUE EN S'ATTIRANT LES FAVEURS DE TROIS DIEUX !

MAIS SACHE QUE C'EST A PLUS QU'UN DIEU QUE TU T'ATTQUES, AVORTON, CAR EN LE SOMBRE PAYS LES REGLES NE SONT PAS LES MEMES QU'AILLEURS, ET SI LES DIEUX Y SONT PARFOIS PLUS HUMAINS, CERTAINS HOMMES PEUVENT DEVENIR PLUS QUE DES DIEUX !

ABANDONNE TOUT ESPOIR D'OPPOSITION ET  
*FUIS MA COLERE !*

Ce message terrifiant prend fin, et le masque éclate en rayons ardents qui viennent bruler vos chairs et vous faire perdre la moitié (arrondie à l'inférieur) de vos points d'endurance.

Meurtri, vous restez à terre pendant que les petits foyers s'éteignent autour de vous et que la douleur se calme. Qui que soit votre adversaire, il semble disposer de pouvoirs surpassant

même ceux de Péladan votre maître, et effectivement tout espoir d'opposition vous semble vraiment illusoire.

Serrant les dents et oubliant votre douleur, car vous devez avancer, vous vous levez et reprenez la route au 84.

## 145

Un bourdonnement lourd vous tire du sommeil, en pleine nuit, finalement sans surprise. Vous tirez machinalement votre arme entre deux bâillements, prêt à affronter un énième péril qui vous agresse en pleine nuit.

Quelques curieuses bestioles flottant dans les airs sont à l'origine du bruit, que vous prenez un instant pour des esprits : des petits sacs gonflés pourvus d'yeux tristes, de couleur bleue. Vous reconnaissez immédiatement des BLUPES, d'inoffensives créatures de la dimension Opaque, constituées uniquement d'eau. Vous êtes surpris puisque Péladan vous a enseigné que ces créatures ne vivent que dans les limbes du monde, et seule une déchirure dans la réalité peut expliquer leur présence en votre campement, mais tout semble possible dans cette Osmanlie transformée.

Les Blupes flottent vers vous, attirés par votre chaleur. Vous en touchez un qui explose à votre contact, vous recouvrant d'eau glaciale et vous arrachant un cri de douleur : vous perdez 1 point d'endurance.

Si vous ne voulez pas renouveler cette déplaisante expérience, il vous faut les crever avant qu'ils ne vous touchent dans leur quête de chaleur suicidaire :

|            |                            |
|------------|----------------------------|
| BLUPE CYAN | habileté : 5 endurance : 1 |
|------------|----------------------------|

|              |                            |
|--------------|----------------------------|
| BLUPE COBALT | habileté : 4 endurance : 1 |
|--------------|----------------------------|

|                 |                            |
|-----------------|----------------------------|
| BLUPE CAERULEUM | habileté : 6 endurance : 1 |
|-----------------|----------------------------|

|            |                            |
|------------|----------------------------|
| BLUPE AZUR | habileté : 5 endurance : 1 |
|------------|----------------------------|



En quelques minutes vous avez rejoint un large promontoire dallé de marbre poli par les ans, ceint de colonnes à moitié effondrées et sculptées d'écritures maintenant illisibles.

Un autel attire plus particulièrement votre attention, et vous en déchiffrez les runes avec peine ; celles-ci sont encore profondément gravées mais la langue est un idiome ancien enseigné par Péladan auquel vous n'avez jamais prêté vraiment attention : à quoi bon parler une langue que personne ne comprenait ?

Passant vos doigts dans les glyphes du marbre blanc, vous devinez :

*Le Dieu des Brumes ignorera vos offrandes,  
Des armes souillées de sang attireront son attention,  
Les bijoux précieux qu'il voudra bien prendre,  
Mais ce qu'il préférera, c'est d'être appelé par son nom.*

Vous notez cette étrange comptine en espérant qu'elle vous soit d'une quelconque utilité.

Un sifflement sur votre coté : une flèche vient rebondir sur l'autel et se ficher entre deux dalles. Sur la grève en contrebas, vous remarquez l'épave d'un galion à moitié immergée.

De sa coque éventrée, un ARCHER SQUELETTE bande son arc et décoche à nouveau, et vous prenez abri derrière l'autel. Allez-vous rejoindre l'archer et le combattre ? Dans ce cas, rendez vous au 217. Sinon, vous pouvez fuir ventre à terre au 136.

Repérant les meilleures prises, vous entamez une ascension difficile, votre prison étant plus large en son fond qu'en ses bords.

Et l'inévitable arrive, puisqu'une racine cédant sous votre poids entraîne votre chute, cette fois sur une roche dure. Vous avez la possibilité de tenter votre chance pour amortir votre chute. Si vous êtes malchanceux, ou que vous ne souhaitez pas tenter votre chance, la chute vous fait perdre 1 point d'endurance.

Retournez au 176 pour adopter une autre solution.

### 149

Alors que vous quittez le marché improvisé, vous remarquez que la borne sur laquelle vous avez pris quelque repos est en fait un petit autel gravé de runes. Otant la poussière des inscriptions, vous découvrez avec surprise qu'il s'agit d'un petit autel au Dieu Gobie, le Dieu des Menteurs et des Voleurs, une déité à qui vous avez souvent fait des prières - mais qui ne vous a pas souvent apporté son aide !

Comme tous les autels du Dieu Gobie à Tarna, il est percé d'une fente permettant d'y glisser une pièce afin de pouvoir faire une prière.

Allez-vous, si vous possédez une pièce d'or, faire une prière ? Dans ce cas, rendez vous au 296. Sinon, vous pouvez rejoindre la place centrale au 175.

### 150

Retournant du pied les sangliers, vous remarquez un gros champignon rouge dont vous avez souvenance d'une leçon de votre maître Péladan : il s'agit d'un Bidaou Ecarlate, un champignon toxique.

Vous pouvez ramasser le champignon : si vous plongez une lame dans ce champignon avant un combat, vous infligerez au cours de ce combat une perte d'endurance en cas d'assaut réussi égale au résultat d'un dé, au lieu des 2 points habituels, mais le Bidaou Ecarlate ne pourra plus être utilisé par la suite.