

UN LIVRE-JEU D'AVENTURE

RADIANCE CELESTE

JB

Avis aux héros !

Les contreforts ténébreux du volcan Tansanli marquent l'ultime étape votre périlleux voyage.

Sans avoir traversé la péninsule de Galibolu dans Sombres Ressacs, puis l'Osmanlie de l'ouest dans Terres Ardentes, votre mission sera quasiment impossible à mener à bien.

Si vous avez déjà participé à ces aventures, il vous suffit de recopier vos informations dans la Feuille d'Aventure que vous trouverez ci-après et de vous rendre sans tarder au 1.

Sinon, les pages qui suivent vous présenteront les règles de ce livre-jeu d'aventures.

Tout d'abord, 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.

Habilité, 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'Habilité, 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'Habilité 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, sauf dans des cas exceptionnels où cela vous sera mentionné explicitement. 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 tirez vivant, 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 (aussi appelée Assaut) se déroule 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 2 repas, indiquez donc provisions (2) 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 avez 1 pièce d'or.

Heptagramme

Un curieux diagramme se trouve sur votre feuille d'aventure. Il s'agit d'un Heptagramme magique sur lequel vous consignerez les sortilèges qui vous seront enseignés lors de vos pérégrinations.

Chaque sortilège est associé à un nombre. Vous avez la possibilité de lancer un sortilège dont vous avez la connaissance à tout moment de l'aventure, même pendant un combat, et pour ceci il vous suffit simplement d'ajouter le nombre associé au sortilège au numéro du paragraphe en cours, et de vous rendre au paragraphe correspondant au résultat de cette addition. Si

le paragraphe n'a pas de sens logique par rapport au contexte de votre aventure, c'est que le sort a bien été lancé mais n'a eu aucun impact significatif digne de faire évoluer la situation.

Sur trois branches distinctes de l'Heptagramme vous pouvez noter les deux sortilèges enseignés par votre maître Péladan : Etincelle (8), Parapluie (64) ainsi que Ailes Mystiques (25) que votre consoeur Antinoma vous a transmis lors d'une aventure dans les entrailles des monts du Gonen.

Le premier vous permettra de faire apparaître une étincelle dans votre main, tandis que le second vous entourera d'une barrière imperméable à tout liquide. Le dernier, enfin, n'est pas à la portée pour l'instant de vos compétences magiques. Faites en bon usage !

Ordre Confidentiel de Mission

Avant le 1er paragraphe de votre aventure se trouve un document d'information édité par le Khan à l'attention de ses généraux : inscrivez votre nom à l'emplacement réservé.

Destins Radieux

A la fin de ce volume se trouve une page «Destins Radieux» où vous pouvez consigner toutes les différentes (heureuses ou funestes) fins que vous aurez connu au fil des différentes lectures de cette aventure.

Récompenses d'Aventure

Si votre aventure prend fin après votre rencontre avec le Khan, votre nom sera entré dans la Légende. Si le monde doit survivre, vous pourrez découvrir les titres que vous donneront les chansons en votre nom dans les siècles à venir. Egalement, un système de points vous permettra d'évaluer vos performances après plusieurs tentatives.

Attention, ces pages révèlent plusieurs éléments importants de votre aventure et afin de ne pas vous gâcher la surprise, ne les consultez pas avant de l'avoir terminée.

Sources

Les éléments qui constituent votre aventure et l'univers de l'Osmanlie sont inspirés de plusieurs sources, réalistes ou imaginaires. Nous vous proposons de les découvrir dans ce petit récapitulatif.

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, peut être même vous faudra-t-il reprendre votre voyage depuis Tarna pour collecter un équipement plus adéquat.

La carte fournie dans ce volume vous permettra de comprendre les enjeux de votre aventure. Sachez toutefois que cette carte rédigée par les scribes de Tarna est une reproduction de ce qu'était l'Osmanlie avant sa chute, et qu'il est possible que le cataclysme qui suivit la défaite de l'ancien Khan ait modifié jusqu'à la géographie et la topographie des lieux que vous traverserez.

Tous les chemins sont loin d'être sûrs et souvent, ce ne sont que pièges et désillusions. 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. Nous joignons notre confiance à celle que Tamerlan, le plus grand Mage ayant vécu, vous a accordé pour mener à bien votre mission.

Bonne chance.





FEUILLE D'AVENTURE

HABILETÉ

valeur initiale =

ENDURANCE

valeur initiale =

CHANCE

valeur initiale =

ÉQUIPEMENT

MAÎTRISE DES ARMES

MAINS NUES 0/0

POIGNARD 2/2

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

..... /_

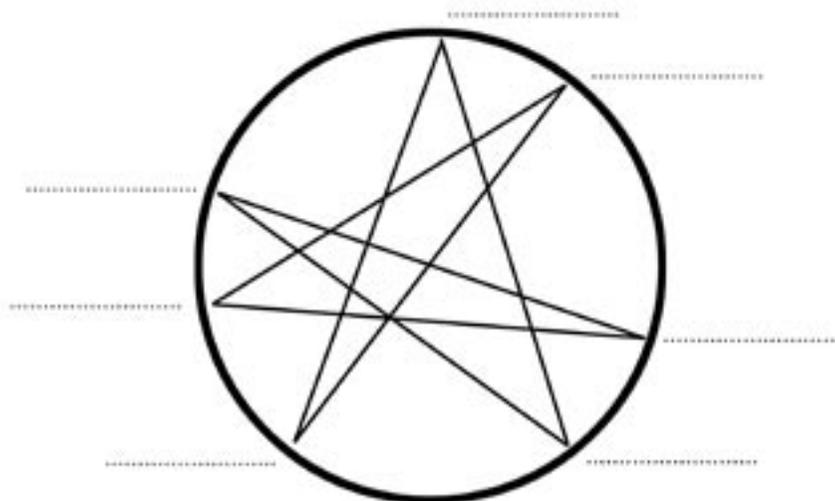
..... /_

..... /_

BONUS DE COMBAT

ACTUEL =

OR & ÉQUIPEMENT LÉGER



CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

Habilité =
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 insoupçonnable. 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 traina, 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.



Longeant les Sombres Ressacs

Ce fut votre dernière nuit d'apprentissage.

Au matin, ce furent les capitaines de la Garde de Tarna qui vous réveillèrent et vous traînèrent devant le Roi Cyaxare qui vous éclaira sur la gravité de la situation : dans le Sombre Pays, un nouveau Khan s'était dressé, avait levé une armée qui déjà marchait sur Tarna, et plus grave, l'Académie des Cinquante avait été infiltrée par des assassins insaisissables, enlevant Péladan et tuant les autres. La suite des événements fit que vous vous trouvâtes bien malgré vous dans une escouade armée galopant vers le delta du Kutahya via la pointe de Sanakkale, contournant l'invasion, à la recherche de la tête de l'ennemi qui avançait son bras conquérant.

Votre cavalcade ne poussa pas plus loin que l'orée du Bolayir, où un assaut d'éclaireurs elfes noirs ne laissa debout qu'un seul envoyé, vous, et, résolu à vivre, pesant les dangers d'un côté et de l'autre, vous vous mîtes en route vers la cité marchande de Sanakkale. Nombreux furent les dangers et les merveilles qui jalonnèrent votre voyage, maints furent vos doutes et vos victoires, mais vous atteignîtes les murs de la cité défraîchis par la guerre naissante.

Vous ne tardâtes pas à vous retrouver au fond d'une geôle du fort de Sannakale, sur l'autre rive de l'estuaire, aux mains d'une légion entière de l'armée du Khan, mais fort heureusement, vous aviez deux compagnons de cellule.

Le premier, Blake, un homme-loup astucieux au verbe cinglant, se trouva être un guerrier extraordinaire, un des Cinquante Mages originels exprimant sa magie par la lame. L'autre était Antinoma, une apprentie de l'Académie tout comme vous, mais là où vous produisiez une étincelle, votre consœur déclenchait de véritables tornades de flammes ! Dans la bataille dévastatrice qui suivit votre évasion, le Général Temüjin périt de vos propres mains, le fort fut repris au Khan, et sa flotte amarrée coulée au fond de l'estuaire.

Et alors que la tempête des événements s'effiloçait sur le pavé sanglant de la forteresse des Renards, il vous fallait prendre une décision. Pour des raisons qui vous appartiennent seul, vous avez accepté d'accompagner Antinoma dans sa quête pour retrouver le Maître des Maîtres, le premier des Cinquante, Tamerlan, exilé au cœur de l'Haliaslanlar, afin d'achever votre formation. C'est ainsi que vous quittâtes Sannakale monté sur les destriers de l'Empire, frappant de leurs sabots les sables brûlants du Mawarannahr.



Traversant les Terres Ardentes

Après une traversée éprouvante des sables brûlants qui constituaient la première étape de votre voyage, vous rencontrâtes un Mage portant le Masque d'Or des Cinquante, un Mage à la solde du Khan, qui lança ses forces élémentaires magiques à votre poursuite.

Dans la cité perdue de Biga, ancienne Capitale de l'Osmannie du premier Khan, vous convîntes que la seule issue était de vous séparer afin que vos Flux Mystiques échappent à la perception du Mage.

Suivant les sentiers anciens des criminels exilés de Tarna, les périls furent une fois de plus nombreux et soudains, mais votre route vous mena au cœur des Monts du Gonen, au fin fond de l'Ultime Abysses où vous réveillâtes puis échappâtes au Dieu au Centre du Monde, Atlach Nacha en personne, pour finalement vous retrouver en Haliaslanlar.

Tamerlan, le premier des Mages et Dragon des Légendes, vous y attendait et sans tarder vous révéla que Peladan, dont les intentions exactes sont encore à déterminer, avait dès le premier jour jeté sur vous un sort de Collet Mystique destiné à dissimuler votre existence aux autres Mages, pour, le moment venu, vous utiliser afin d'entraîner leur perte en détournant par vos sortilèges le Flux Mystique et les laissant sans ressources pour lutter contre des assassins du Khan venus les supprimer. Autre face de votre malédiction, celle-ci vous dissimule aussi aux Lignes Immuable des prophéties ; celles-ci proclament sans doute possible la victoire du Khan et la défaite du monde, mais celles-ci ne prennent pas en compte ni votre existence, ni vos actions.

Si le monde doit échapper à son funeste destin, ce ne sera que par VOUS et VOUS avez accepté de mettre en jeu votre vie et de vous laisser transporter jusqu'à Tansanli, aux abords de la forteresse du Khan, pour trouver un moyen de mettre fin à ses plans.

ORDRE CONFIDENTIEL DE MISSION

A L'ATTENTION DES ANNUNAKI
LE KHAN VOUS INFORME L'ARRIVÉE
EN TANSANLI DE

.....
MAGE DE TARNA, MANDATÉ PAR TAMERLAN,
LE PREMIER DES CINQUANTE.

LE KHAN VOUS DEMANDE DE TENIR VOS
SUBORDONNÉS À L'ÉCART DE CET INDIVIDU
DÉTERMINÉ ET PUISSANT ET DE LUI BLOQUER
L'ACCÈS AUX PORTES DONT VOUS AVEZ LA GARDE.
AFIN QUE VOUS N'AGISSIEZ PAS AVEC ARROGANCE,
LE KHAN VOUS RAPPELLE LES DERNIERS FAITS EN
DATE DU MAGE DE TARNA :

1

Assassinat du Général Témujin et prise de Sannakale

2

Traversée du Mawarannahr et des enclaves gardées
par nos meilleures unités

3

Infiltration dans les Mines du Gonen, plongée
dans l'Ultime Abyse et Libération d'Atlach Nacha

LE MAGE EST ALLÉ EN HALIASLANLAR ET S'EN VA
AUJOURD'HUI AU CŒUR DE NOS TERRES, Ô JUGES.

LE KHAN N'ACCORDERA AUCUNE RÉCOMPENSE À
QUI ARRÊTERA CET ENVOYÉ, MAIS PROMET À CEUX
QUI LE LAISSERONT FRANCHIR UNE PORTE QU'ILS NE

CONNAÎTRONT NI LA VIE, NI LA MORT.

GLOIRE AU KHAN !
GLOIRE À L'OSMANLIE !

1

Vous reprenez péniblement connaissance, le dos sur une planche craquante et roulante, et les yeux entrouverts sur un ciel croûteux, où des nuages effilés, couleur plomb, parfois cisailés des ailes des dragons faisant leur ronde, viennent griffer l'immense dôme rouge et ardent qui forme votre irréel plafond.

Le roulement régulier, le son de l'eau venant claquer sous votre plancher, vous font comprendre que vous progressez sur une étendue d'eau, et votre cœur se serre, quand, dressé sur un coude, vous remarquez que la barque qui vous porte sur ce lac immense aux reflets ardents du ciel est propulsée par un sinistre guide dont la face et la silhouette sont dissimulées au regard par une robe à la capuche obscure comme la nuit. *Le Passeur des Âmes...* murmurez vous... ainsi donc vous n'avez pas été de ceux qui auront survécu à la Porte Mystique de Tamerlan...

« Tu voudrais ben qu'j'sois ce fichu Passeur des Âmes, mon mignon », s'esclaffe la silhouette dans des accents d'humour aiguisé par le désespoir. « Malheureusement, chuis qu'un humble serviteur du Grand Tamerlan, et ici, c'est pas l'enfer, mais c'est tout comme, à part que la montagne que v'la là bas qu'est Tansanli ! »

Il découvre son visage et une pauvre créature, métis d'orc et de vrai-humain, une tête lardée de cicatrices qui creusent des sillons jusque dans ses cheveux et sa barbe rousse, jette un œil crevé et blanc dans votre direction, et du bâton qui propulse la barque, pointe au loin. Vous vous relevez pour mieux voir et le spectacle vous emplit de fascination et d'horreur : les rives du lac, titanesques blocs de basalte, donnent sur une vallée hérissée d'innombrables tentes et d'enceintes, de murs et d'immenses portes dressées comme toutes autant de murailles entourant, au loin, les contreforts du volcan Tansanli. Là bas, monstrueux comme l'enfer et sinistre comme la mort, sa masse obscure dresse ses flancs comme des griffes féroces où se jette en permanence une pluie d'éclairs ; aux tréfonds de son cœur coule une lave ardente dans laquelle se baignent des titans de

feu plus grands encore que le volcan lui-même, et quatre d'entre eux portent sur leurs épaules un palais gigantesque dressant ses hautes tours au-delà de l'orage perpétuel.

« Le Khan est dans son Palais des mille voies, que tu vois là bas porté sur l'dos d'ces créatures démoniaques, et me demande pas comment qu'on y monte, je serais bien en peine de t'dire comment et franchement j'veux pas savoir ! Mais tu m'diras, c'est pas tellement ton problème pour l'moment, car comme tu peux voir, y a comme qui dirait une armée entre ici et là bas. Une armée, et sept Portes. C'la c'est le plus marrant : parce que tu vois, les morts vivants aiment pas les démons, qui eux, bouffent les gobelins et ainsi de suite, mais y obéissent tous au Khan, tu vois. (Il s'esclaffe à nouveau, à en baver de façon maniaque puis ravale sa salive). Alors le Khan les a compartimentés en différentes sections spécialisées délimitées par des barrières infranchissables ou presque : Sept Portes se dressent entre ici et le Khan, Sept Pièges Mortels gardés par Sept Juges qui portent le nom maudit d'Annunaki. »

Votre guide accoste un quai de bois récemment construit, mais n'aura pas le temps d'y poser le pied : surgit sur la rive, magnifique et terrible sur un griffon immaculé, le Mage au Masque d'Or rencontré auparavant sur la côte du Mawarannahr ; il lance un wakizashi, étincelant dans les airs, qui vient se ficher dans la gorge du serviteur de Tamerlan, avant de revenir, telle une flèche, dans la main du Mage, qui en essuie la lame sanglante sur les flancs de sa monture. Votre infortuné compagnon titube en gargouillant avant de disparaître dans les eaux obscures du lac, et le Mage, restant à bonne distance, vous lance :

« C'est Tamerlan qui a tué cet homme le jour où il en a fait un espion. Mage de Tarna, nos routes se croisent à nouveau et voici que tu pénètres sur le territoire réservé du Khan. Et bien soit ! Il t'attend, mais sache qu'il n'existe qu'une voie, une seule pour qu'il daigne te recevoir : celle qui passe par les Sept Portes menant à son Palais. »

Il tire les rênes de son griffon en rengainant, et disparaît derrière un rocher dressé.

Vous frissonnez d'effroi devant l'étrangeté et la menace omniprésente de l'endroit, puis reprenez vos esprits. Vous pouvez dès à présent débarquer et commencer votre chemin vers Tansanli au **251**, ou bien reprendre les flots avec la barque pour voir s'il n'y a pas un meilleur endroit pour accoster au **74**, ou encore tâter le fond du fleuve avec la rame pour retrouver la dépouille du serviteur de Tamerlan au **188**.

2

Sur le dais vert et bleu perdu dans les étoiles, vous vous élancez l'un et l'autre dans un duel sans merci :

KERYLO THALATE habileté : **9** endurance : **8**

Si vous abattez Kerylo, rendez vous au **129**.

3

Vous levez les yeux sur le mur en face de vous...pour, le cœur vidé, constater avec désespoir votre grande croix tracée sur le mur !

Retournez au **220** pour opter pour une nouvelle stratégie.



4

Vous songez qu'en un lieu où transpire tant d'énergie malsaine, seul un rituel propre aux dieux maléfiques pourrait éventuellement réveiller cette Idole aux pouvoirs endormis.

Coupant votre paume avec votre lame, vous laissez perler quelques gouttes de sang sur le menhir puis essuyez votre main sur la pierre. Au contact de la pierre, une énergie violente électrise

vos bras et le paralyse quelques instants, vous projetant en arrière avec violence et fureur alors que les yeux du Dieu Oublié se teintent de rouge. Vous perdez 2 points d'Endurance et 1 Point de Chance, et, vous relevant, vous faites avec prudence un arc de cercle pour contourner l'Idole avec des invectives très imagées à son encontre.

Voilà un bel avant-goût de l'hospitalité de Tansanli...déçu et écoeuré, vous remontez par le couloir obscur de l'autre coté de la grotte au **201**.

5

L'énorme pan de mur catapulté depuis le port s'écrase à quelques pas de vous, et le souffle de son impact vous projette contre un mur en vous assommant à moitié, vous faisant perdre 2 points d'endurance...

Lorsque le nuage de poussière se dissipe, vos toussotements attirent au dessus de vous, sur le toit de la maison, la haute silhouette d'un DEMON DE L'ENFER qui se découpe dans le ciel étoilé et délavé par les fumées des nombreux incendies. La terrifiante créature cornue, haute comme trois hommes, fait tourner avec exaltation une chaîne plombée d'un boulet couvert d'épines, en vous maudissant :

« JE SUIS KRONI, PREMIER SERVITEUR DE QALIL. MEURS ! »

Mais sa chaîne ne s'abattra pas : au même moment, un autre pan de mur, portant encore une bibliothèque en bois, s'écrase en tournoyant sur le démon ! L'ironie de la situation est plus cruelle que vous pourrez l'imaginer, car, en explosant sous l'impact, le corps du démon libère un torrent de sang acide qui vous sera fatal : passant à travers votre protection au Dragon comme au travers de papier de riz, le sang impie trouera vos chairs et vos os, vous ajoutant aux innombrables anonymes tombés lors de la mise à sac d'Atina.

6

Votre plate-forme bascule et tangue dangereusement et vous manquez de perdre l'équilibre. Ramassé sur le sol, alors que la clarté se fait plus intense, votre effroi est d'autant plus grand que Ténèbres lui-même semble complètement aux abois en dépit de sa puissance.

Flotte une...infinie *tranquillité* un court instant, où tout bruit se tamponne et le temps lui-même semble se diluer lentement...puis c'est une lumière blanche, et dense, virant au compact et au tangible, qui luit dans un rayon gigantesque tiré du cœur du volcan et qui s'enfuit droit vers les étoiles.

Vous avez conscience que cette lumière, la Clarté Ultime, aurait aussitôt fait de vous consumer, sinon vous aveugler, mais votre corps se durcit et se change en pierre, et vous comprenez que Dyeus lui-même a pris l'initiative de vous sauver d'un péril mortel.

Devenu statue invincible un court instant, la puissance palpable de l'énergie du Flux Mystique vous approche et il vous semble flotter dans un monde totalement blanc, et, dans ce blanc total, vous ne sauriez dire si vos yeux sont ouverts ou non, masqués ou non par votre main. La lumière pourtant se poursuit alors que le rire gorgé de puissance de celui qui allait devenir le nouveau Khan résonne dans tout le cratère !

Et ce rire s'unit au hurlement de désespoir de Ténèbres qui se dissout totalement dans cette lumière intense et retourne dans un néant éternel.

La chaleur est si intense que si vous disposez dans votre besace d'objets de papier tels des parchemins, ils sont consumés dans l'instant (rayez les de votre Feuille d'Aventure).

Le chaos invraisemblable et la puissance des éléments semble se tarir et enfin, vous vous étendez, les bras en croix, les yeux dans le ciel, assommé par ces vagues de puissance, alors que votre chair reprend sa consistance mortelle.

Est-ce la fin de votre mission ?

Épuisé par la poursuite sans relâche que vous a donné Ténèbres, votre corps se laisse aller au sommeil. Ce repos vous redonne 4 points d'endurance.

Notez que vous ne pourrez plus bénéficier à partir de maintenant de la protection particulière liée à Dyeus.

Une porte de brumes tourbillonne à vos cotés. Avant de l'emprunter, vous pouvez prendre un repas rapide, debout, et rayer l'une de vos Provisions, et augmenter votre score d'endurance de 3 points, ou jeûner en dépit de votre fatigue et perdre 3 points d'endurance.

Rendez vous ensuite au **72**.

7

L'Annunaki penche la tête et souffle dans un murmure :

« Sept ? Quelle curieuse réponse. Pourquoi donc sept ? »

Vous lui répondez avec assurance et une pointe d'humour qu'avec la tête hideuse qu'il cache derrière son Masque d'Or toutes ces personnes rencontrées sur son chemin ne l'ont certainement pas suivi jusqu'à Tarna !

Un instant de silence glacé flotte, brisé soudainement par un éclat de rire sincère de l'Annunaki, et ses applaudissements enthousiastes :

« C'est bien vrai ! Ha ha ha ! Quelle magnifique aptitude vous possédez à pouvoir prendre un tel recul sur les choses et voir aussi clairement dans la confusion des informations qui sans cesse nous entourent ! Je ne lis aucune haine dans votre cœur pur, et pourtant, la vie n'a pas été facile pour ...hum...disons que...cette absence de sentiment de vengeance est tout à votre honneur, et votre amour de la vie est tel que finalement, c'est pour pouvoir à nouveau un jour faire une sieste au soleil libre de tout souci que vous êtes ici, au plus noir de l'enfer, à dialoguer avec un monstre hideux qui a mis votre vie sur la balance de votre astuce. Tout ceci est triste et beau comme une fleur ensanglantée, comme l'espoir des condamnés. »

D'un geste, il congédie ses scribes qui, docilement, quittent la pièce par le couloir principal illuminé. Il se sert à nouveau un verre de liqueur, et, vous tournant le dos, appuie pensivement son Masque contre la baie vitrée, noyant ses yeux dans la clarté des éclairs.

« Il n'y a pire démon que soi-même, ô Mage, pire condamnation que cette folle idée de vouloir ciseler son destin. On dit que le Khan est le diable des légendes, exploitant les failles des pactes que vous passez avec lui, mais la réalité est bien pire : il n'est que l'observateur amusé de la déchéance dans laquelle nous conduisent nos ambitions satisfaites. En échange de mon allégeance et de mes services, j'ai obtenu tous les ouvrages existants pour satisfaire mon esprit, les plus belles femmes pour satisfaire ma chair, et cette forteresse hautaine pour combler ma fierté. Mais le monde va être détruit et il n'y aura plus de nouveau livre, ces femmes m'aiment par obligation et par crainte, et quant à cette forteresse...ses jardins sont gris pierre, ses murs froids, ses pièces vides, et elle règne sur un désert de rochers plongé dans un crépuscule éternel, triste préface de l'histoire à venir. Mon allégeance est même allée jusqu'à livrer Tamsin, ma mère, la sorcière des bois du Bolayir et donner au Khan l'idée de l'empoisonner avec de la conicine que sa physiologie n'aurait pas détectée. Ma mère, mon dernier rayon de soleil perçant les nuages d'orage sur le monde. Ton astuce m'a rappelé pourquoi le monde est beau et mérite de survivre à cet orage, mais seras-tu effectivement cette *radiance céleste* dénonçant les prophéties ? Je le souhaite, pour le Monde, car pour moi, mon destin est tracé. »

Pour avoir vaincu Soliman dans un duel d'énigme, vous gagnez 1 point de Chance, sauf si la sorcière du Bolayir vous a un jour enseigné un sortilège, auquel cas, la nouvelle de sa disparition vous affecte trop pour récupérer ce point de Chance.

L'Annunaki prend une plume et écrit de lui-même sur un parchemin :

Je confirme que le Mage est particulièrement astucieux.

Puis il plie le papier et l'attache à nouveau à la patte d'un corbeau qui s'envole vers le Volcan. Ouvrant la vitrine d'une précieuse bibliothèque, il vous tend un ouvrage relié d'un noir d'onyx que vous pouvez ouvrir au **132**.

8

Après votre assaut brillant, Gigi pose un genou à terre, mais soutient fièrement votre regard. Elle tend son corps pour bondir à nouveau, pour stopper net : car un fleuret se glisse sous son menton : c'est un duelliste vêtu de toutes les nuances de vert, une plume verte en panache surmontant un large chapeau, et d'une voix narquoise il énonce :

« Il suffit, téméraire musicienne. Le Mage n'a même pas daigné lancer un seul sort, et de sa lame seule te fait prendre conscience de tes limites. »

Il se retourne vers vous, écartant d'un geste Gigi, et tire sa révérence, chapeau bas. Puis il vous tient l'épaule et vous guide sur quelques pas.

« Croyez-moi, j'ai l'œil pour voir les combattants aguerris, et je suis enchanté de voir que le Mage de Tarna a autre chose que les quelques tours de passe-passe et autres miroirs aux alouettes des illusionnistes de passage. La vraie Magie, mon ami, est la lumière de l'intelligence, et cela tu n'en manques pas, j'en suis certain. Et comme tu es nouveau ici dans le domaine de la Première Porte, tu auras certainement la clairvoyance d'écouter deux ou trois petits conseils pour faire ta place, pas vrai ? »

Allez vous laisser l'homme en vert vous accompagner au **197**, ou le repousser avec mépris et continuer votre chemin au **236** ?



9

Violamment touché à l'œil, Kerylo hurle de douleur dans un sanglot sauvage qui en dit long sur sa bestialité, et, s'arrachant la lance de son visage défiguré et sanguinolent, la projette au loin et s'approche de vous en tremblant de rage.

Rendez vous au **2** pour combattre Kerylo, en notant que vous pouvez déduire 6 points de son endurance par sa blessure, et également, même si cela ne vous est pas précisé, que vous pourrez récupérer la Lance de Dagan qu'il aura jeté une fois que vous l'aurez vaincu.

10

Vous vous tenez prêt à combattre, tournant sur vous-même en passant de l'un à l'autre LOUP DE L'INFRAMONDE du regard, alors que la tension monte à vous en faire battre le sang aux tempes.

Tout d'un coup, l'un des deux se braque et court en hurlant dans votre direction, un hurlement effroyable qui vous électrise, mais vous l'attendez de pied ferme, hurlant à votre tour ! Hélas, votre agresseur ralentira sa route alors qu'une masse s'abat dans votre dos : l'autre loup s'est silencieusement précipité sur vous et vous a plaqué sur le sol. Impuissant, vous ne pouvez rien faire alors que d'un coup de gueule négligeant vous êtes déchiqueté et vidé de votre sang.

11

Le soleil est bas sur l'horizon, son disque se teintant de lumières orange, et partout où vous portez le regard, ce ne sont sous les nuages rosissant que vagues couronnées d'écume et houle paisible, parfois tranchées de l'aileron de quelque gigantesque créature marine. Sur la moitié de votre horizon, néanmoins, une vaste falaise de craie se dresse, rongée par le ressac, où des milliers d'albatros et d'alcyons se battent pour un espace où creuser son nid dans des piaillements assourdissants. En haut de ces stries de pierre, vous devinez des touffes d'herbe qui vous font reprendre espoir : la terre, le continent, peut-être,

et baste pour Tansanli, si ce soir vous pouvez fouler un sol tangible !

En quelques minutes de brasse, vous êtes déjà au bord de la falaise, mais si elle présente des prises tout à fait accessibles – et notamment pour un as de la cambriole grim pant aux murs comme vous l'étiez – c'est plus d'une centaine de hauteurs d'hommes qu'il va vous falloir grimper...

A nouveau, courage !

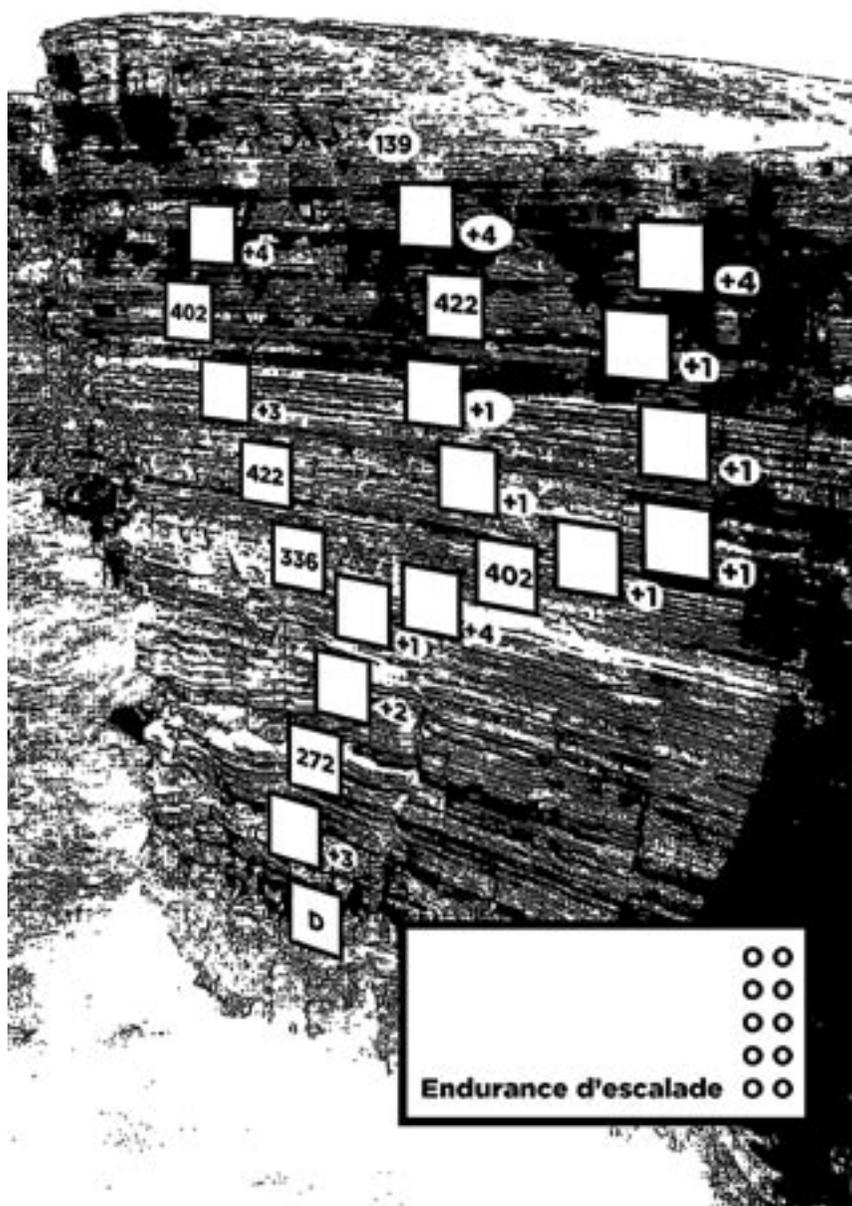
Vous vous extirpez de l'eau qui ruisselle sur votre tunique au Dragon comme sur un pelage de phoque, vous épargnant un poids inutile fort encombrant, et sans faillir poursuivez votre ascension. Seul, petite tache rouge progressant pierre par pierre au milieu de ces immensités blanches et bleues, et de ces éléments luttant contre l'autre, vous avez plus que jamais confiance dans la fragilité de votre existence et l'insignifiance de votre force.

Regardez le schéma ci-contre illustrant votre périlleuse ascension. Vous partez au point D pour ultimement arriver, selon votre chemin, au **139**.

Pour cette escalade, vous disposez temporairement et exceptionnellement d'une réserve d'endurance spéciale notée : Endurance d'Escalade, égale à 10, symbolisée par les 10 petits cercles au bas à droite du schéma.

A chaque tour, vous devrez lancer les dés et ajouter au résultat le chiffre noté à droite des cases, s'il existe. Par exemple, sur la case du départ D, il faudra ajouter 1 au chiffre. Ensuite, comparez ce résultat à votre score d'habileté. Si votre score d'habileté est supérieur à ce résultat, vous avez trouvé une bonne voie dans votre ascension et vous progressez d'autant de cases que le résultat d'un dé. Dans le cas contraire, vous ne progressez que d'une seule case.

Dans tous les cas, à la fin de chaque tour, rayez un cercle de votre endurance d'escalade. Si votre endurance d'escalade tombe à 0, c'est-à-dire que tous les cercles sont rayés, vous



perdez toutes vos forces et dégringolerez vers le bas d'autant de cases que le résultat de deux dés (jusqu'au point D au plus), et perdrez 4 points d'endurance dans votre chute. En revanche, vous récupérerez autant de points d'Endurance d'escalade que ce résultat dans une limite de 10, le temps de souffler sur un rebord protégé.

Si lors de votre progression, vous vous arrêtez à la fin d'un tour sur une case numérotée (le fait d'y passer simplement ne compte pas), rendez vous à ce numéro pour découvrir ce qu'il vous arrive. Bonne escalade et soyez prudent !

12

Lamech crache à terre, et vous gueule alors que vous vous enfuyez :

« Que toi et ta bêtise soient maudits, humain ! Que crois tu que je fais fondre dans mes fourneaux ? De la soupe ! Disparais et ne reviens pas ! »

Vous suivez son conseil et vous rendez au **204**.

13

Vous ne verrez jamais le visage du Grand Annunaki de la première porte.

A peine avez-vous tiré votre flèche que sa toge noire vole un instant et masque votre champ de vision...un bond, des griffes glissant sur le sol et le bruit d'une lame vive crissant hors du fourreau, et déjà votre adversaire est dans votre dos alors qu'il a déjà passé son katana au travers de votre corps...

En un instant, le néant vous enveloppe et vous perdez la vie aussitôt, votre regard braqué avec stupeur sur votre flèche...découpée parfaitement dans le sens de la longueur.

14

Le Boiteux se fend d'un sourire simple et sincère :

« Ah, la clef ! Mais c'est que chuis pas l'Annuna...enfin, le Juge du Khan, quoi. C'est Ergané qui s'en occupe, tiens, t'as qu'à aller par là ! »

De son gigantesque marteau il pointe un autre escalier qui disparaît derrière des chaînes en mouvement. Comme il fait mine de reprendre son ouvrage, vous inclinez la tête avec respect et vous engagez sur le chemin vers Ergané au **239**.

15

Vous bombez le torse et le barbare, ayant souvenance de la démonstration de vos pouvoirs, prononce encore quelques menaces mais abandonne et s'éloigne. L'esclave reprend le fil de ses confidences :

« L'Annunaki Soliman a le pouvoir de vider ton esprit de toute mémoire. Méfie toi des vantaux portant son sceau...Je te hais, mais lui, je le hais davantage, je le hais autant que l'on peut haïr celui qui a trahi ceux qui lui ont donné sa vie. Et je m'en moque, ma fin est proche : Soliman répudiera bientôt une de ses suivantes qui viendra prendre ma place, et mon maître me tuera. Et bien sûr, ce n'est pas toi, faux Mage, lâche, chien d'humain, qui t'opposera au chef des Tartares, bien sûr. »

Justement, le Chef arrive accompagné de trois de ses suivants, et effectivement, vous ne vous sentez pas l'âme d'un héros alors qu'il vous voit avec son esclave. Vous vous éloignez au **367** sans grande fierté, et sous le regard méprisant de l'elfe, en notant que vous ne pourrez plus vous approcher à nouveau de celle-ci.



16

Suz prend une mine affolée :

« Mais pourquoi vous me demandez cela ? Il aurait des doutes et vous mande ? Et bien, laissez moi vous dire qu'il n'y a pas plus grand honneur pour l'humble artisan que je suis de travailler pour le plus talentueux des forgerons ! »

Elle reste interdite, frappée par une idée, et s'exclame :

« Ah, mais je comprends pourquoi il vous envoie pour me demander cela ! Je devais lui rendre la garde ouvragée d'un sabre ! Je suis en retard ! Ecoutez, l'humain, revenez plus tard, j'ai du travail ! »

Elle vous pousse dehors et claque la porte de bois de son atelier. Il ne vous reste plus qu'à vous rendre à la prochaine alcôve au **285**.

17

Vous descendez une passerelle curieusement vide, et à mesure que vous approchez des hauts murs, où, dans le lointain de leurs remparts, des oriflammes noirs flottent sous le dôme ardent du ciel, les clameurs des guerriers et les cliquetis des armes se muent en rumeurs lointaines et étouffées, et vous prenez conscience que vous arrivez à la frontière de cette petite enclave bordant le sinistre territoire de Tansanli.

Là se dresse, monolithique et silencieuse, une haute porte scellée et noire comme l'oubli, dont les proportions titanesques et taillées pour le passage des Dieux vous font sentir minuscule et insignifiant.

Souhaitez vous, en dépit des apparences, pousser un des vantaux de la porte ? Si c'est le cas, rendez vous au **281**. Sinon, vous pouvez retourner perplexe sur la place au **236** pour opter pour une autre direction.

18

Fort heureusement, il semble que le SEIGNEUR NAGA soit pour le moment assoupi, et votre progression discrète, de rochers en rochers, se passe sans éveiller son attention. Jetant un œil, vous constatez effectivement qu'un humain est attaché par les bras sur l'une des colonnes du temple ; son profil abattu vous serre le cœur, mais, que faire ?

Vous pouvez décider de vous approcher du temple en dépit de son titanesque gardien au **282**, ou continuer votre progression : dans ce cas, Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, vous contournez sans incident le temple et sa sentinelle pour poursuivre votre ascension de la falaise au **279**. Sinon, votre approche effraie malgré vous une bande d'albatros dont les piailllements attirent hélas l'attention sur vous : sinuant, le SEIGNEUR NAGA vient à votre rencontre au **282**.

Notez que si vous avez pratiqué la méditation transcendante avec Batuo, vous saurez rendre votre présence invisible malgré les aléas de votre marche et vous pourrez vous rendre sans tenter votre chance au **279**.

19

Avançant d'un pas, bombant le torse et pointant votre index sur le Juge Gardien, vous lui demandez avec toute l'autorité dont vous pouvez faire preuve la clef de la Quatrième Porte. Penchant la tête, contrarié d'avoir été ainsi interrompu, l'Anunaki fait un geste dédaigneux de la main :

« Pauvre paysan qui ne connaît pas la patience. Tu veux t'évader ? Prends donc un livre. »

Vous pouvez appuyer votre argumentation en défouraillant dans l'instant au **310**, ou au contraire faire docilement preuve de patience au **379**.

20

Le Boiteux vous adresse un regard de reconnaissance et s'assied en tailleur devant vous, pour vous confier :

« Voilà : comme chuis devenu plutôt doué dans mon ouvrage, et pour diverses raisons, Basileus, Innana et les autres, et bien, ils souhaiteraient que je les rejoigne pour officialiser mon statut en que'que sorte, mais je suis bien embêté car je n'ai pas de disciple. Ha ha ha ! Ne tire donc pas cette tête, je n'ai pas pensé à toi ! Cela fait plusieurs années que j'ai pour tutelle six bons petits qui m'assistent bien, mais...difficile de choisir. »

Il vous montre, d'un gros doigt calleux et brûlé par les métaux ardents, six alcôves donnant sur des escaliers où vous devinez les flammes des ateliers.

« Je voudrais que tu me donnes un coup de pouce et me dire selon c'que tu penses dans lequel je dois placer ma confiance, le jour où je devrais partir. Je voudrais quelqu'un de loyal, loyal envers moi tu vois. Un artisan qui aime le métal. Et puis quelqu'un qui ne plie pas forcément la nuque devant ce Khan qui me dit rien de bon – mais sois prudent avec tes questions, nous sommes ici en sa demeure. »

Vous déclarez que vous avez bien compris sa demande et alors qu'il se relève vous vous engagez déjà dans l'alcôve vers le premier atelier. Rendez vous au **335**.

21

La voix sinistre laisse poindre une déception lorsqu'elle échappe dans un renoncement :

« Comme tu voudras, humain. Va de ton chemin, drapé dans le mensonge. »

La main repose, inerte, et comme vous n'avez nul désir de vous laisser prendre à un autre piège, vous repartez vers l'ouest au **372**.

22

A nouveau, vous vous approchez, dissimulé dans les hautes herbes, cette fois-ci si proche de votre lâche adversaire qu'il vous semble parfois entendre jusqu'à sa respiration et le flux de son sang.

Lancez deux dés, et si vous avez pratiqué la méditation transcendante avec Batuo, vous pourrez retirer 2 au résultat : si celui-ci est supérieur à votre score d'habileté, vous n'êtes pas assez discret et à cette distance, votre adversaire ne manquera pas sa cible : un carreau viendra mortellement vous transpercer le crâne depuis votre œil gauche, vous achevant avec une effroyable soudaineté.

Si le score est inférieur à votre habileté, souple et silencieux comme un implacable fauve, vous surgissez dans son dos, et lui rendez son juste dû, quand, par totale surprise, vous l'achevez d'un seul coup qui le projette sans vie sur le sol !

Rendez vous au **265**.

23

Vous vous retournez un instant pour déclarer avec joie à votre coéquipier que vous vous en êtes bien tiré, mais celui-ci d'un cri d'effroi attire à nouveau votre attention : devant vous, c'est à nouveau une tornade qui se dresse, cette fois-ci aux dimensions titanesques !

Vous donnez un bon coup de barre pour virer de bord, à vous de manoeuvrer au mieux :

TORNADE GIGANTESQUE habileté : 9

Priez pour que les Dieux de Tarna guident votre bras, et menez un seul assaut sans prendre en compte de bonus d'arme. Si vous êtes vainqueur, vous avez plongé à temps et évité la terrible colonne de souffle se dressant devant vous. Si vous perdez l'assaut, vous vous extirpez à grand-peine de l'aspiration destructrice, diminuant l'Endurance de Machine Volante de 1 point. Rendez vous dans un enfer d'éclairs et d'orages au **274**.

24

Bushi secoue la tête, visiblement troublé par l'alcool de datte, et tire son katana du fourreau en manquant de l'échapper. Puis il raffermi sa prise en vous souhaitant que Qalil vous accompagne.

BUSHI

ANNUNAKI

DE LA 1ERE PORTE habileté : 30 endurance : 25

Pour chaque rasade d'alcool consommée par tous deux, vous diminuerez de 5 points l'habileté de Bushi et d'1 point la vôtre. Par ailleurs, vous diminuerez l'endurance de Blake de 2 points par rasade. A noter que vous ne pourrez récupérer vos points d'habileté que lorsque vous aurez dessaoulé, c'est-à-dire après avoir consommé lorsque cela vous le sera proposé l'une de vos provisions et que vous aurez dormi.

La force de Bushi, bien qu'engourdie par l'alcool et le manque de discernement, est telle que chaque assaut perdu entraînera une perte de 4 points d'endurance au lieu de 2. Enfin, si vous perdez un assaut en faisant un double un aux dés, vous aurez frôlé le Masque d'Or que Bushi tient sur son avant-bras en bouclier, mais ce sera suffisant pour aspirer toute vie en vous et vous tuer sur le coup.

Si vous réduisez l'endurance de Bushi à 3 ou moins, rendez vous au **167**.

25

Votre plate-forme bascule et tangué dangereusement et vous manquez de perdre l'équilibre. Ramassé sur le sol, alors que la clarté se fait plus intense, votre effroi est d'autant plus grand que Ténèbres lui-même semble complètement aux abois en dépit de sa puissance.

Il y a comme une infinie tranquillité un court instant, où tout bruit se tamponne et le temps lui-même semble se diluer lentement...

Dans un éclair de lucidité, vous vous souvenez de votre dialogue avec les Créatures d'Ombre à Sannakale, et comment à la simple vue de la Clarté de Tansanli, lorsque Sémiramis libera la puissance du Volcan, toutes devinrent aveugles puis ombres !

Avant même que la lumière blanche et dense, presque compacte et tangible, luisant dans un rayon gigantesque tiré du cœur du volcan ne vous atteigne, vous masquez vos yeux dans le creux de votre bras, ramassé sur le sol...mais en dépit de cela, vous avez été complètement aveuglé et, dans le noir total, vous ne sauriez dire si vos yeux sont ouverts ou non, masqués ou non par votre main. La lumière pourtant se poursuit alors que le rire gorgé de puissance de celui qui allait devenir le nouveau Khan résonne dans tout le cratère !

Et ce rire s'unit au hurlement de désespoir de Ténèbres qui se dissout totalement dans cette lumière intense et retourne dans un néant éternel.

La chaleur est si intense que si vous disposez dans votre besace d'objets de papier tels des parchemins, ils sont consumés dans l'instant (rayez les de votre Feuille d'Aventure).

Le chaos invraisemblable et la puissance des éléments semblent se tarir et enfin, vous vous étendez, les bras en croix, les yeux dans le ciel, mais hélas, toujours aveugle.

Est-ce la fin de votre mission ?

Épuisé par la poursuite sans relâche que vous a donné Ténèbres, votre corps se laisse aller au sommeil. Ce repos vous redonne 4 points d'endurance.

Lorsque vous ouvrez enfin les yeux, un soulagement indescriptible illumine votre cœur alors que vous commencez à distinguer des formes claires aux contours flous dans le soleil levant.

Vous n'êtes pas devenu aveugle comme les Ombres, mais vos yeux ont été brûlés par l'Ultime Clarté de Tansanli et à ce titre vous devez diminuer votre score d'Habilité de 2 points. Un

lourd handicap, mais ce fut le prix à payer pour vous débarrasser du Terrible Annunaki nommé Ténèbres...

Une porte de brumes tourbillonne à vos cotés. Avant de l'emprunter, vous pouvez prendre un repas rapide, debout, rayer l'une de vos Provisions, et augmenter votre score d'endurance de 3 points, ou jeûner en dépit de votre fatigue et perdre 3 points d'endurance.

Rendez vous ensuite au **72**.

26

Ayant défait leur chef, ses frères de contrée esquissent des mouvement de rage pour vous attaquer, mais sans rien concrétiser : votre démonstration a été plus que suffisante. Le tigre rugissant semble bien triste sur cette chair maintenant flasque, pensez vous alors que vous fouillez ses poches et découvrez 2 pièces d'or que vous empochez avec une amère satisfaction.

Sans autre protocole, vous revenez sur le centre de la place au **236** alors que les guerriers tirent le corps sans vie dans des prières silencieuses.

27

Le Boiteux reste pensif. Vous appuyez votre argumentation en expliquant que vous avez été particulièrement séduit par la qualité des ouvrages que vous avez pu contempler dans les différents ateliers, et celui-ci répond :

« J'peux pas dire que j'abonde complètement dans ton choix, l'ami. Mais p'tête que c'était un poil fou de ma part de penser que tu pourrais d'un p'tit coup d'œil juger de mes gars. Ah, c'est pas grave : franchement, t'a été bien sympathique de prendre du temps pour moi. »

Il secoue la tête et vous demandez avec espoir s'il pourrait vous donner la clef pour ouvrir la Deuxième Porte. Son visage se fend d'un sourire confus :

« Ah, mais ça fait longtemps que j'ai délégué ma fonction d'Annuna...enfin, de Juge quoi. Tu pourras trouver Ergané en montant ces marches, par là bas. »

Vous vous inclinez respectueusement et présentez vos adieux – avant que vous ne vous rendiez au **239**, Le Boiteux vous dispense néanmoins d'un mystérieux conseil :

« Va, mon ami. Mais sois prudent sur le chemin qui te mènera à Ergané. Là, tes yeux seront des traîtres. »



28

Des yeux rouges percent la noirceur du sol : furetant et soulevant les rocs dans de petits crépitements, des coyotes malingres tournent autour du camp, le nez au fumet porté par le vent de la nourriture extraite de la grande tortue.

Deux tartares tirent des flèches vers les chiens, mais, malgré leur dextérité, ont du mal à faire mouche. Votre expression intriguée est mal interprétée, et, avec agacement, l'un d'entre eux vous tend un arc en vous mettant au défi de faire mieux.

Encochant flèche et tirant la corde, vous repérez le clignotement des yeux rouges et tirez :

COYOTE DES VOLCANS habileté : 11

Sauf disposition exceptionnelle, l'Arc(0) ne vous confère aucun bonus d'arme.

Si vous faites mouche, votre trait perce la panse du chien qui s'envole sur quelques pas dans un jappement d'agonie, et les

Tartares impressionnés vous félicitent d'une bourrade dans le dos. Et même, vous tendant un carquois plein de flèches, vous demande de garder leur Arc(0) et d'en faire bon usage !

Sinon, votre flèche passe derrière le coyote et rebondit sur les roches dans des jappements moqueurs et le regard méprisant des Tartares. On vous reprend l'arc avec rudesse, et l'on vous pousse au loin.

Quoiqu'il en soit, vous retournez au **367** en notant que vous ne pourrez plus vous rapprocher des archers à l'avenir.

29

Guidé par votre Etincelle qui volette autour de vous, vous progressez en traînant vos pieds dans une poussière millénaire et qui en dit long sur la popularité de l'endroit...le couloir aux sculptures érodées se trouve brisé dans sa largeur par une fissure du sol provoqué par un mouvement tectonique.

Là-dessous, de la lave en fusion rencontre l'eau du lac infiltrée et un rideau de vapeur d'eau brûlante se dresse, sifflant comme un démon face à vous. A quelques pas déjà, la chaleur est difficilement supportable, et vous vous imaginez mal le traverser...

Vous pouvez néanmoins tenter le tout pour le tout en avançant au **83**, ou revenir sur vos pas au **226**.

30

Vous tracez le signe d'Ouverture, mais nul cliquetis interne ni même une vibration ne vous parvient.

Souhaitez vous pousser un des vantaux de la porte ? Si c'est le cas, rendez vous au **281**. Sinon, vous pouvez retourner perplexe sur la place au **236** pour opter pour une autre direction.

31

Vous expliquez que vous n'êtes pas là pour *assister* mais pour *participer* aux combats, et la sentinelle presse sa lance plus fort contre votre poitrine en riant avec un mépris sauvage :

« Seuls combattent sur le sol sacré ceux qui ont le bracelet de guerre attribué par notre Annunaki, et si tu avais rencontré le Seigneur Bushi, tu ne serais pas ici à fanfaronner, alors, une dernière fois, va de ton chemin ! »

L'assemblée autour de vous vous dévisage sombrement...il ne reste pas vraiment d'autre option que de rebrousser chemin au **236**.

32

Vous attendez que le silence retombe et que parole vous soit accordée avant de réagir. Il va donc falloir plaider votre cause pour tenter de vous sortir de cet épineux guêpier – et cette fois-ci, inutile de plaisanter sur l'embonpoint du Juge ou du Sénéchal pour vous attirer la sympathie du Jury !

Notez sur votre feuille d'aventure un score nommé **Plaidoirie**, qui a une valeur initiale de 0. Suivant vos performances oratoires et le choix de votre défense, celui-ci pourra monter ou descendre et indiquera votre performance à séduire Juge et assemblée.

Allez vous tout d'abord demander à avoir le droit de prendre, comme c'est la coutume, un Homme de Loi à vos cotés afin de vous assister dans ce procès ? Si c'est le cas, rendez vous au **390**.

Vous pouvez également déclarer le procès invalide, dans la mesure où il n'est régi par aucune loi explicite – dans ce cas, rendez vous au **96**.

Alors que vous portez un dernier coup, la masse d'eau s'effondre soudainement et se répand en vagues dans toute l'arène, tandis que le Démon vacille puis s'écrase au sol, provoquant de tels tremblements que vous manquez de perdre l'équilibre.

Terrorisé et exalté, la peur que vous aviez refoulé en vous par réflexe de survie vient vous submerger et vous vous sentez trembler de toutes parts, mais ! le temps n'est pas à faire preuve de faiblesse, alors que vingt mille yeux observent leur nouveau Champion, et vous luttez contre vous-même, brandissez le poing vers le Maître du Colisée en signe de victoire !

C'est une explosion de clameurs qui sanctionne votre exploit, certains fascinés, d'autres indignés, d'autres admiratifs, d'autres respectueux, mais quoique tous pensent de vous, une chose est certaine : vous ne manquez pas de courage ! Dans ce déferlement de vivats, vous vous sentez emplir d'une vigueur nouvelle et vous gagnez 1 point de Chance.

Une échelle de corde se déroule depuis la loge alors que des buccins sanctionnent la fin des Combats Sacrés, et vous l'empruntez : au sommet, vous avez le soulagement de constater que le Mage au Masque d'Or s'est éclipsé, mais le vieil Ulassi est là, vous tendant une corbeille de fruits.

« Tu es le meilleur ce jour, mais n'oublie jamais, Champion : tu n'es qu'un mortel. »

Vous croquez dans une pomme verte et juteuse, vous demandant si cette corbeille de fruits est le fameux Prix des combats, mais écartant un rideau, un Griffon immaculé, scellé de cuir et d'or, pénètre docilement dans la loge. Le vieil Ulassi vous en tend les rênes, incline la tête avec un sourire énigmatique, puis s'éclipse lui aussi.

Un Griffon ! Cette créature mythique qui peuplait vos rêves d'enfance, en voici un dans vos mains : vous pourriez l'enfourcher et partir au loin, trouver l'endroit au soleil qu'il vous faut, et y vivre comme un roi à jamais ! Le Griffon piaffe de ses pattes de lion et lisse les plumes de ses ailes de son bec acéré en vous attendant.

Une idée simple vous frappe : au diable les Portes et les Annunaki, et si vous empruntiez le Griffon pour voler jusque dans ce palais flottant au lointain retrouver le Khan ? Si cette idée vous tente, rendez vous au **103**. Si vous souhaitez l'enfourcher et vous rendre majestueusement chez Dusares, rendez vous au **210**.

Enfin, vous pouvez considérer qu'évoluer dans le domaine du Khan avec une aussi peu discrète monture serait plutôt imprudent, et vous pouvez redonner ainsi sa liberté à l'animal et revenir sur la place au **236**.

Quelque soit votre choix, après ce mémorable affrontement, vous n'aurez plus la possibilité, depuis le **236**, de reprendre chemin vers l'arène.



34

Un mot de l'esclave, et les robustes tartares se frappent les cuisses en s'esclaffant...l'un d'entre eux vous saisit par le col de la tunique et vous jette dehors ; le temps de reprendre votre équilibre, on entoure vos deux poignets d'une grosse corde qui brûle votre peau.

Une des cordes est attachée à un épais poteau de bois fiché dans le sol, et vous tremblez d'effroi alors qu'on approche un Cheval de Cauchemar piaffant et que l'on lui accroche au collet l'autre corde ! A Tarna, cette épreuve n'est ni plus ni moins une façon de supplicier à mort !

Dans les encouragements barbares, le Cheval de Cauchemar est relâché et tire de toute sa vigueur sauvage sur la corde, tirant atrocement sur vos membres, dans des lancements insupportables qui rapidement vous font supplier la mort.

Lancez trois dés et retirez le résultat de votre total d'endurance : tel est le coût de la terrible épreuve qui – si vous êtes toujours vivant - vous laisse meurtri et pleurant de douleur sur le sol, mais dans le respect de la tribu. Sans autre cérémonial qu'un hochement de tête, le Chef vous accepte, puis tous s'éparpillent entre les tentes.

Reprenant de l'ivresse lancinante de la souffrance, vous observez votre poignet meurtri : déformé, broyé, vous ne pourrez plus jamais manier le poignard aussi bien qu'avant...vous perdez 2 points d'habileté avant enfin de vous relever et explorer l'endroit au **367**.

35

Vous serez le spectateur figé par la terreur de votre épouvantable mort : le Seigneur Naga avancera une main griffue vers vous, qui vous saisissant maladroitement, vous transpercera malgré elle de ses ongles irréguliers ; autant de plaies par lesquelles votre sang sera expulsé avec violence alors que négligemment, il appliquera une simple pression de la main, vous tuant sur le coup.

C'est hélas la fin de votre long voyage, vous épargnant le triste spectacle de la perte du Monde alors qu'un cataclysme aux couleurs du nouveau Khan se répandra sur toutes choses.



36

Assurez vos prises alors que les tentacules de roche brune tentent de vous saisir et ne manquez pas votre coup :

KRAKEN DES ROCHES habileté : 10

Chaque fois que le **KRAKEN** vous touchera, vous perdrez 5 points d'endurance sous la violence du choc. Vous pourrez à tout moment fuir au **192** pour échapper à cette terrible créature, en plongeant sous ses tentacules dansants.

Si vous touchez le **KRAKEN DES ROCHES**, son bec se rétracte dans un cri perçant qui vous fait perdre 1 point d'endurance, et vous pouvez fuir entre ses pseudopodes hagards et engourdis sous la douleur, prenant une bonne distance pour rejoindre le **150**.

37

Freinant des quatre fers, démontant dans la seconde, vous vous ruez sur le levier du pont levis alors que votre cœur se serre de voir six barbares ivres de colère se ruer sur les arches au dessus des douves.

Tirez sur le levier de toutes vos forces :

LEVIER

DU PONT LEVIS habileté : 10 endurance : 15

Poussé par le désespoir, vous pouvez tirer le levier de trois façons :

- en tirant et en comptant sur votre Chance pour qu'il soit bien entretenu. Dans ce cas, il vous suffit de Tenter votre Chance et d'être Chanceux.

- en jouant sur le mécanisme avec votre habileté. Il vous suffit de remporter un Assaut contre le levier comme s'il s'agissait d'un ennemi normal, sans prendre de bonus d'arme autre que celle à mains nues si vous en possédez un.

- en le forçant de tous vos muscles sans réfléchir, si votre endurance est supérieure à 15. Dans ce cas, faites la différence entre votre endurance et celle du levier et réduisez votre endurance d'autant de points.

Vous avez trois tentatives pour forcer le levier de la façon que vous le souhaitez avant qu'ils ne soient suffisamment près et que vous soyez forcé de remonter à cheval pour fuir au **243**.

Si le levier cède, rendez vous au **273**.

38

Envoûtante, elle tend un bras gracile vers les merveilleuses créations d'or et de platine suspendues aux murs ou en cours de réalisation sur son atelier :

« Bien entendu, et tous les métaux, notamment précieux, n'ont plus de secret pour le peuple Tuscii où Le Boiteux lui-même fit une partie de son apprentissage. »

Elle remarque le regard brûlant que vous jetez et aux trésors et sur les courbes de sa personne et s'en courrouce. Méprisante, elle conclut que puisque vous n'avez rien à lui apporter, vous avez la permission de partir – ce qui est une façon polie de vous donner congé.

Vous vous inclinez avec respect et rejoignez enfin le Boiteux au **248**.

39

Traversant un passage voûté, vous pénétrez dans une pièce si vaste qu'une brise légère y souffle. En face de la plate-forme où vous vous trouvez, une paroi défiant l'imagination, monte aussi haut que la plus haute des tours de l'endroit, et plonge dans un abysse de ténèbres, une paroi de casiers et d'étagères emplies de plusieurs épaisseurs de grimoires et rouleaux, une bibliothèque plus grande que la somme de toutes les bibliothèques du monde...et, entre elle et vous, une curieuse machinerie faite

de leviers et de longues pinces articulées qui fait ressembler l'ensemble à une araignée grotesque.

Sur celle-ci, l'homme hérisson que vous avez déjà croisé auparavant remarque immédiatement votre arrivée et pousse un cri de surprise étouffé.

Avez-vous aidé Pantaboulos à retrouver son ouvrage ? Si c'est le cas, rendez vous au **235**. Sinon, rendez vous au **322**.

40

Le calme oppressant de votre traversée est parfois brisé par la tête hurlante d'une vouivre des eaux, surgissant sur un bord, dans une soudaineté folle qui vous fait défaillir d'effroi. Vous tenez bon et maîtrisez vos nerfs, et l'horizon se fend du reflet d'un roc affleurant, au beau milieu du lac, et, de là, vous y voyez encore, pulsante, la Porte rectangulaire de Tamerlan y briller.

Mais vous ne pourrez pas vérifier de plus près son existence : des crocs acérés se dressent tout autour de votre barque, et avant même que vous n'ayez compris que vous avez navigué jusque dans la gueule d'un titanesque monstre aqueux, sa gueule se referme sur vous, vous englobant à jamais.

41

Storr frappe de son tison contre le mur, faisant voler plusieurs étincelles, et hurle, fort mécontent :

« Elle est bien bonne celle-là ! Je suis forgeron aux Arsenaux impériaux et tu me demandes si je suis loyal à notre Khan ! Allez, disparais avant que je te fourre la tête dans le moule à armures ! »

Vous ne souhaitez pas trop tenter sa patience et fuyez vers le prochain atelier au **300**.

42

Vos pas résonnent dans la ville dormante, sur le pavé irrégulier, sec, et froid – vous contournez une fontaine au doux filet, surmonté d'une petite sphère de verre. De là, vous pouvez reprendre la rue de l'Etoile au **447**, continuer tout droit pour aboutir sur la place de la Salamandre au **207**, ou prendre la rue couverte des Champs Labourés au **404**.

43

De nouveau, vous vous concentrez pour progresser dans les hautes herbes sans être remarqué – et le vent tiède qui dresse des ondulations sur celles-ci est fort bienvenu dans votre opération.

Retenant votre souffle, à gestes lents, vous vous fondez dans la nature dans l'espoir d'échapper à l'œil d'aigle de votre ennemi.

Lancez deux dés, et ajoutez 1 au résultat sauf si vous avez pratiqué la méditation transcendante avec Batuo, auquel cas vous pourrez retirer 1 au résultat : si celui-ci est supérieur à votre score d'habileté, vous n'êtes pas assez discret et un autre carreau vient vous arracher de la chair et du muscle, vous faisant perdre 4 points d'endurance et vous serrez les dents pour ne pas hurler.

Vous vous traînez à couvert sur un rocher, de nouveau à plus proche distance encore de votre agresseur.

D'ici, vous pouvez, si vous disposez d'un arc, tenter de contre-attaquer à distance au **175**, ou bien encore tirer votre lame et charger vaillamment dans sa direction au **77**.

Enfin, vous pouvez à nouveau progresser discrètement dans les hautes herbes pour vous rapprocher au **22**.



44

« Le mot que tu retiens entre tes lèvres est ton esclave. Celui que tu prononces est ton maître ».

Vous prononcez à voix basse le sésame, concentré intensément sur les gigantesques vantaux, et vous comme les rares guerriers venus ici chercher la solitude restez abasourdis devant l'incroyable : dans le silence, la double porte s'entrouvre puis s'écarte largement, donnant sur une béance de néant, avec, au lointain peut-être, une lueur maigrichonne évoquant une issue.

Vous n'avez pas un seul regard pour le Champ de Manœuvres que vous quittez, mais, en revanche, aucun des guerriers ici présent n'oubliera la majesté avec laquelle le Mage au Dragon dessiné dans le dos franchira la Première Porte, celle qui leur restera fermée à jamais, et comment celle-ci se refermera sans bruit sur lui, comme un monstre tranquille ayant dévoré sa proie.

Rendez vous au **341**.

45

Le cœur battant si fort qu'il vous en fait mal, votre flux sanguin frappant vos tempes, la poigne mal assurée sur votre arme, vous pénétrez, tremblant, dans le couloir où mille visions de démons ricaneurs semblent danser.

Et puis...et puis vous remarquez quelque chose de fort intrigant qui lave toute peur en vous : les mouvements des démons semblent se répéter en boucle, comme une mécanique de marionnettes, et, tâtant l'un d'eux du bout de votre arme, vous ne raclez que le mur. Des ombres piégées dans ces murs...

Tâtant ici et là dans l'obscurité, rassuré à présent, vous ne trouvez hélas aucune issue de ce côté. Il ne vous reste donc plus qu'à retourner au **239** pour envisager une nouvelle issue.

46

Les deux genoux à terre et pliant la nuque avec humilité, vous en appelez à ce Dieu Oublié pour qu'il apporte son concours dans la réussite de votre folle entreprise. Hélas, immobile et muette comme le roc dont elle est faite, l'idole ne réagit pas.

Souhaitez vous renforcer votre prière par un sacrifice approprié ?

Si oui, vous pouvez décider de sacrifier :

- une de vos provisions en vous rendant au **324**,
- une pièce d'or ou une pierre précieuse en vous rendant au **99**
- un peu de votre sang en vous coupant la paume au **4**.

Sinon, vous pouvez laisser ce Dieu à son enclave oubliée et reprendre le chemin opposé à la grotte au **201**.

47

Ergané opine.

« Contente de voir que vous avez bien compris le dispositif. Etudiez attentivement le schéma, notamment les longueurs, ce sont des coudées impériales, soit à peu près le triple de vos coudées dans le sud, mais peu importe, tout est une question de proportions. J'ai évalué le poids de Lo-Tan à environ 100 millions de deben.

Nous allons placer des éléphants sur une plate forme au point A afin de soulever le Dragon. Un éléphant adulte pèse environ 50 000 deben ; maintenant j'ai besoin de connaître le point d'équilibre, c'est-à-dire à partir de combien d'éléphants nous allons commencer à pouvoir lever Lo-Tan hors de l'eau – je te fais grâce de l'amortissement au tiers du poids du Dragon dans l'eau, car de toute façon, nous allons devoir le soulever dans les airs !

Tu as une petite idée du nombre d'éléphants qu'il nous faudrait ? »

Vous en restez bouche bée : Basileus soit maudit ! Comme si vous aviez la moindre éducation en calcul et en mathématiques ! Bon, Péladan vous a forcé à étudier pendant des minutes interminables comment additionner des nombres et d'autres opérations fort ennuyeuses (mais qui se sont avérées fort utiles dans quelques opérations de marchandage par la suite) mais là, c'est du haut niveau pour vous !

Si vous n'en avez pas la moindre idée, et que ces millions de debens et d'éléphants tournent joyeusement dans votre esprit à vous en rendre fou, dites un chiffre au hasard en croisant les doigts et en vous rendant au **388**.

Si vous pensez avoir déterminé le nombre d'éléphants nécessaires pour atteindre le point d'équilibre, rendez vous au paragraphe correspondant à ce nombre.

48

« Bien entendu, c'est la moindre des choses entre confrères, mais en ce qui me concerne, c'est plus que cela, car c'est également mon maître, et jusqu'à ce que je le dépasse, le meilleur artisan que le monde ait jamais porté. »

Son regard clair se pose alors sur vous et vous frissonnez devant le ressentiment perceptible qu'il vous renvoie. Vous vous hâtez donc de rejoindre le prochain atelier au **98**.

49

Approchant de la large place monolithique et noire, un sentiment plutôt pessimiste vous accable, fondé sur l'anormal silence s'épaississant dans l'atmosphère comme une puanteur malsaine – plus un bruit, plus un souffle, plus même l'imperceptible passage des âmes en peine s'accrochant à votre faible flux mystique.

Posant le pied, vous la traversez presque en courant, et une main gracile saisit votre poignet, et puis...et puis plus rien, puisque vous êtes happé par le regard insondable de puissance de deux yeux noirs.

Tentez de résister au pouvoir hypnotique de cet effrayant agresseur : lancez deux dés et multipliez le résultat par deux ; si ce résultat est inférieur à votre score actuel d'endurance, rendez vous au **291**. Sinon, rendez vous au **343**.

50

Une angoisse sourde vous tire du sommeil, le cœur battant, après un repos tout de même réparateur qui vous fait regagner 2 points d'endurance. Toutefois, si vous n'avez pas eu la possibilité, la veille, de prendre un repas, la faim se fait sentir et vous affaiblit de 2 points d'endurance.

Rassemblant votre courage, vous reprenez la route vers Tansanli.

Vous ne tardez pas à vous approcher des premières constructions que forment l'immense repaire du Khan : tout d'abord, le roc poussiéreux et les herbes laissent place à des planches de bois brut, puis ciré, puis laqué de noir, des torii orgueilleux noirs et rouges, et de nombreux mâts portant des kakemonos flottants aux couleurs du soleil rieur et frappé d'étranges symboles, le plus souvent des animaux.

Des statues de bois de lions et de griffons baissent la nuque devant les passants, et d'innombrables passerelles montent et descendent vers des pavillons octogonaux : toute surface ici, en fait, est protégée du ciel ardent par des toits noirs et pointus auxquels pendent carillons et lanternes de papiers verts et bleues, parfois cernées d'essaims mouvant de lucioles, et au milieu de ce labyrinthe de plateformes, des milliers de guerriers de toutes races et portants toutes armes, dans des tenues sobres ou extravagantes, noires ou vivement colorées, parfois solitaires ou en petites factions, n'ayant pour seul point commun entre eux que le regard fier et la poitrine frappée du Soleil du Khan.

Vous soufflez en pensant qu'aussi flamboyants soient vos atours, il vous suffira d'arborer vous aussi ce regard fier pour passer inaperçu...mais le fait est que contrairement aux autres, vous venez seul depuis l'est, et tous les yeux se braquent sur vous en silence à votre approche.

L'on murmure même « ...*voici donc le Mage de Tarna...* », mais tous prennent garde de ne vous approcher.

L'une d'entre elle s'avance néanmoins, alors que son compère, un bretteur altier tout vêtu de vert, la retient d'un bras ; mais elle lutte et vous barre le chemin, mains sur les hanches : en combinaison noire que vient rompre un foulard jaune vif noué à sa ceinture et flottant derrière sa course, des cheveux courts tombant devant ses grands yeux verts, et surtout, surtout, deux Dayereh à la ceinture, des tambourins pourvus de cymbales que vous remarquez aiguisées comme des rasoirs.

Elle s'exclame :

« Alors voici le Mage de Tarna qui sème la panique dans l'Osmanlie ! Ma foi ! Il n'est pas bien impressionnant ! Et pas très grand avec ça ! »

Vous détournez les yeux pour ne pas chercher les ennuis et on la rappelle en lui faisant remarquer que vous venez tout juste de venir de l'est,nt où ne se terre que périls et le néant de l'outremonde appelé Haliaslanlar, mais elle vous bloque d'un coup d'épaule et jacte :

« L'Haliaslanlar, peuh ! Les légendes du passé ne m'intéressent pas : ce sont celles que je construirais qui m'importent ! En garde, Mage de Tarna, j'apporterai ta tête au Khan ! »

Elle saisit ses Dayereh et bondit sur vous, preste comme un félin :

GIGI

GUERRIERE DANSEUSE

AUX TAMBOURINS habileté : 11 endurance : 8

Le rythme enivrant que donne la sarabande de ses cymbales troublent votre esprit et vous font perdre 2 points d'habileté lors des assauts suivant les assauts que vous remporterez. Cette perte n'est pas cumulative (vous ne perdrez jamais plus de 2 points de tout le combat) et ne dure que le temps du combat (vous regagnerez les points d'habileté par la suite).

Par ailleurs, les coups de Dayereh que vous inflige Gigi ne sont pas bien puissants, et vous ne perdrez à chaque assaut perdu qu'un seul point d'endurance au lieu de deux.

Si vous réduisez l'endurance de Gigi à 3 ou moins, rendez vous au **8**.

51

Vous n'en croyez pas votre bonne fortune ! Vous avez échappé à l'Annunaki et franchi en quelques instants la Sixième Porte ! Quelle plaisanterie ! Plus qu'un Domaine !

Mais ces pensées optimistes s'étouffent rapidement. Car vous n'êtes pas dans un Interstice.

Vous n'êtes même pas sous le Volcan Tansanli.

Enveloppé d'une brume blanche, vous vous retrouvez soudain sous un ciel écarlate, sur une petite bande de terre brune à fleur d'eau d'un lac aux eaux mortes, tandis qu'une barque emporte vers l'ouest où se dresse la silhouette de Tansanli votre propre corps... puis, aspiré par un tourbillon de brume, vous voilà foulant une herbe molle piquée de bruyère dont les fragrances ne vous laissent pas de doute : vous voici sur la lande du Terkidag sous une lune ronde, alors qu'au loin, les torches de l'armée au Soleil Rieur approchent de Tarna !

Puis ce sont des paysages exotiques et lointains, déserts de glace et pics de verre, machines étranges filant comme des serpents ailés sur des routes et dragons anciens juchés sur le Gonen... vous êtes en chute libre dans un tourbillon magique vous transportant dans l'espace et le temps au gré du hasard !



*50 Elle saisit ses Dayereh et bondit sur vous,
preste comme un félin.*

Et vous courez, courez, pour extirper de ce couloir des illusions, jusqu'à ce que les brumes se dissipent à nouveau et vous conduisent au paragraphe **200** du premier volume de votre aventure : *Sombres Ressacs*.

52

A nouveau, lorsque la deuxième pince passe près de vous, vous lâchez prise et lancez vos bras, mais cette fois-ci, le choc est plus rude étant donné que vous tombez sur votre prise plutôt que de vous y élancer : comparez la somme de 2 dés augmenté de 4 avec votre score d'habileté ; si votre habileté est supérieure, votre transition est à nouveau couronnée de succès et après quelques balancements pour récupérer votre équilibre, vous remontez doucement vers la lucarne éclairée.

Sinon, votre saut est malheureux, mais vous pouvez ultimement tenter votre Chance, et vous raccrocher par miracle si vous êtes Chanceux. Si vous êtes malchanceux, hélas, c'est un plongeon sans retour dans l'abysse obscur des rayonnages – et la fin de votre aventure.

Basileus soit loué, la pince se contente de prendre un rouleau précieusement décoré et remonte doucement vers une ouverture aménagée dans le plafond au **68**.

53

Vous tracez le signe de l'Étincelle, et une douce lumière s'échappe de votre paume...et révélant les peintures grotesques en trompe-l'œil de démons, déformés par des principes de perspective pour qu'avec vos propres mouvement vous ayez l'illusion qu'ils dansent follement : nulle magie, sinon le génie du peintre !

Vous vous émervez du travail particulier de l'artiste, avant de découvrir dans un coin une petite issue : rendez vous au 220.

Les escaliers se rejoignent en boucle au dessus de la porte d'ossements, puis sinuent encore pour arriver dans un impossible endroit : de la rambarde, une cité souterraine s'ouvre à vous de tous cotés : maisons carrées taillées dans les parois, escaliers allant et venant, parfois dans d'in vraisemblables contorsions et parfois même en dépit du bon sens, comme s'il était possible de marcher au plafond !

Des milliers de torches et de braseros font danser les ombres des centaines de gobelins et de kobolds tirant chaînes et wagons, charriant mécanismes et épées dans un tintamarre métallique de tous les diables mêlé d'éclats de noire langue ou de chants rauques de forgerons.

La géométrie de l'endroit perturbe vos sens : à tout moment, des aspérités aux angles bizarres surgissent et troublent votre perception intuitive des environs de façon hypnotique : pendant toute la période où vous serez dans le domaine aux perspectives irrationnelles de la Seconde Porte, celui des Arsenaux Impériaux, vous devrez diminuer votre total d'habileté de 1 point.

L'escalier aboutit enfin sur une place ronde où brûle un brasier si ardent que les flammes en bleussent, alimentées en continu via d'exotiques substances par de serviles kobolds. Mais le plus impressionnant est cette silhouette gigantesque et massive, ce forgeron sorti du fond des âges, qui dans son tablier de cuir frappe avec un marteau grand de trois fois votre taille sur une enclume chauffée à blanc par le brasier. Pour avoir vu des représentations de ce géant sur des boucliers suspendus dans les temples de Tarna – et pour avoir il fut un temps tenté de conter fleurette à une jeune apprentie maréchal-ferrant – vous n'osez pas croire reconnaître la figure mythique du Boiteux, patron des artisans mais surtout le Cinquante qui forgea les Masques d'Or.

Et donc, concluez vous en, certainement l'Annunaki de cet étrange domaine...



54 *Le plus impressionnant est cette silhouette gigantesque et massive, ce forgeron sorti du fond des âges.*

Dans un fracas de tonnerre, il affine une pièce de mécanique grande comme une cabane, puis la jette enfin dans un bassin d'eau glacée où elle s'y enfonce en bouillonnant. Votre arrivée n'est pas inaperçue, et il éponge son corps ruisselant de sueur avec une tenture doublée, et s'adresse à vous avec une simplicité surprenante :

« Mage de Tarna, je suis ben content de t'voir. J'aurais bien besoin de quelqu'un qu'en a dans la caboche, et vlà que tu débarques. »

Allez vous écouter sa requête au **20** ? Vous pourriez également lui dire préalablement que vous seriez enchanté de l'aider si en retour en tant qu'Annunaki il vous pourrait vous ouvrir la Deuxième Porte plus bas, ce que vous pouvez faire au **152**. Enfin, vous pouvez exiger qu'immédiatement il vous en confie la Clef sans pour autant écouter sa demande, au **14**.

55

Vous redescendez la passerelle sous le regard impressionné des sentinelles, les petites constellations de sang et votre corps meurtri par la tension et l'effort de votre précédent combat ne jetant nul doute sur sa réalité. Mais soudain, Bushi sort de son refuge, dresse son katana vers vous et hurle :

« Tirez sabre au clair, ma légion ! »

Le cœur battant, vous posez vous-même votre main sur la garde de votre arme, furieux et désolé de la tournure de la situation.

Préparez vous à un combat désespéré au **100**.



56

Vous esquivez un dernier assaut d'un Ténèbres puissant comme jamais, alors que bientôt la nuit sera complète et votre défaite, absolue.

Mais la dernière goutte de sang du Khan tombe dans la lave du Volcan et un grondement se prolongeant en vibrations puissantes pénètre les roches et l'atmosphère, alors qu'une clarté vive et blanche prend naissance en dessous.

Si vous avez reçu la Bénédiction de Dyeus, et que vous n'avez pas encore utilisé le pouvoir qu'il vous a conféré, rendez vous au **6**. Sinon, si vous avez rencontré Tamerlan et qu'il vous a donné une Protection contre l'Ultime Clarté, rendez vous au **187**. Sinon, et si vous avez parlé aux êtres d'ombre dans le Quartier des Ombres de Sannakale, rendez vous au **25**.

Si vous n'avez aucun de ces éléments à l'actif de votre historique, rendez vous au **88**.

57

Un cri de surprise, teinté de mépris, retentit :

« UN MORTEL DANS LA DEMEURE DES DIEUX ! »

« BLASPHEME ! »

« QU'IL MEURE SUR LE CHAMP ! »

« NON ! QU'IL SOUFFRE MILLE ENFERS ! »

Mais un tonnerre puissant éclate et avale ces exclamations outrées. Une explosion de silence s'ensuit, comme si tout son ne devait plus exister, et les immenses statues s'écartent, laissant place à un vieillard chenu, tassé et vieux comme le monde, drapé de pourpre rêche, et de proportions toutes humaines puisqu'il vous arrive au menton.

Appuyé sur un bâton tordu, il s'avance en boitant et bougonne :

« Allons bon, écoutez donc ces indignations d'hypocrites...les peuples souffrent et meurent dans les guerres de l'Osmanlie, et ils se baignent du pouvoir de leurs prières désespérées sans rien octroyer en échange...et lorsqu'un humain est suffisamment fort ou audacieux pour les braver en personne, ils piaillent comme des jeunes filles. »

En dépit de ses bravades, les Dieux restent silencieux, ce qui en dit long sur le pouvoir du Premier des Dieux, n'aurait-il qu'un seul fidèle. Il tâte votre bras, tel un médecin, puis poursuit :

« Je vois que ma Bénédiction t'a bien aidé dans ton périple. Je te la donne à nouveau, afin qu'elle te protège encore une fois, car ton but est ambitieux – au-delà de cette pièce se trouve une porte donnant sur la Demeure du Maître de l'Osmanlie. Tu dois vivre, lui survivre, et perpétuer mon souvenir. »

(Notez que vous bénéficiez à nouveau de la Bénédiction de Dyeus, avec les mêmes avantages.)

Vous comprenez alors la véritable dimension de la puissance de Sémiramis : méprisant Dieux et Démons, il a fait de la Demeure Céleste l'antichambre de son Palais, humiliant les divinités de votre monde – à tel point que vous-même, vous comprenez que leurs exclamations sont effectivement des piailllements vains et que vous aussi les considérez avec mépris. Lisant dans vos pensées, Dyeus renchérit :

« L'homme qui méprise ses dieux est tel celui qui tue son père pour prendre sa mère : la graine d'un chaos provoquant des actes que l'on ne peut réparer. Mais il n'est pas trop tard. »

Les Dieux vous laissent alors, silencieux, poursuivre votre marche de pas de fourmis jusqu'au bout du hall. Pendant les heures qui suivent vous voyez grandir au devant de vous une porte donnant sur l'obscurité, pleine d'étoiles dansantes comme Tamerlan en avait créé. Celle-ci vous paraît haute comme une montagne alors que vous en approchez le seuil, pour finalement basculer dans l'Obscurité des Interstices.

Rendez vous au **353**.

Les premiers pas sur la terre noircie sont impressionnants : le sol est chaud, presque brûlant, et des nombreuses craquelures s'évadent des fumerolles toxiques. Quelques enjambées, et derrière vous l'enclave qui vous a servi de refuge pour un temps s'évanouit.

Concentré sur vos pas, vous levez soudainement les yeux sur une double horreur : un Cheval de Cauchemar, créature de légende assemblage de plaques de métal et de feu bouillant s'échappant par les interstices, la crinière et les yeux, monté par un terrible Tartare de l'Ouest, un guerrier farouche membre d'un peuple réputé pour sa cruauté !

Ses yeux allongés se rétrécissent encore alors que vous posez la main sur votre fourreau – tentative bien désespérée alors que dans le silence d'autres Chevaux de Cauchemar vous cernent de toutes parts. Deux lassos tombent et vous immobilisent, et les bras attachés dans le dos, vous suivez tant bien que mal la petite escouade silencieuse qui n'hésite pas à tirer sur la corde pour vous faire presser le pas.

Les occasions de tomber sont nombreuses, et les rochers fort pointus... lancez un dé, dont le résultat représentera vos Occasions de Chute. Pour chaque Occasion de Chute, lancez deux dés et ajoutez 1 au résultat, puis comparez cette somme à votre score d'habileté : si votre habileté est supérieure ou égale, vous vous serez prestement rétabli d'un manque d'équilibre... dans le cas inverse, hélas, c'est le basculement sur le sol, se faire traîner sur quelques pas et un pénible rétablissement qui vous fait perdre à chaque chute 2 points d'endurance.

Entre deux collines irrégulières pointent des tentes aigues autour d'un puits ancien. Démontant, un des guerriers vous pousse dans la plus grande des tentes, et vous vous étalez de nouveau, cette fois sur un tapis précieux et confortable ; autour de vous, boucliers de cuivre et lance de bronze luisants sous les nombreuses bougies de graisse animale, fiers guerriers à la mine sévère, et, sur un siège d'argent frappé d'un soleil aux

rayons flaccides comme les tentacules d'un poulpe, le plus grand et le plus robuste de ces Tartares, une moue haineuse assombrissant son visage.

Vous éclaircissant la gorge, vous balbutiez quelques paroles assez confuses évoquant le Khan, les Portes, la magie...et en retour votre interlocuteur vous hurle avec tant de puissance que vous avez l'impression de mourir sur place ! Il poursuit sur un ton plus bas, mais un index pointé sur vous dans un dialecte complètement inconnu...vous n'en menez pas large alors que des dagues tirées luisent à la lueur des bougies...derrière le trône d'argent, une jeune femme, elfe noire et Lynassi, vêtue uniquement de ses longs cheveux tressés en vêtements autour de son corps, s'approche avec un mélange de sensualité et de cruauté et vous traduit d'une voix suave :

« Le chef dit qu'il compte t'ouvrir le ventre sans te tuer pour te nourrir avec tes intestins, te fendre le visage d'un sourire allant d'une oreille à l'autre et ainsi de suite...même un pèquenot comme toi doit connaître les Tartares de l'ouest. Au-delà de frapper et chevaucher, ces brutes ne savent pas faire grand-chose... »

Elle se tourne vers le chef avec une mine effrayée en opinant, et vous comprenez sans mal son double jeu, notamment lorsque vous remarquez la chaîne qui emprisonne son poignet à celui de son maître.

« Fais moi un cadeau et je te dirais comment t'en sortir, Mage de Tarna. »

Vous pouvez lui promettre une pièce d'or ou un bijou dont vous vous séparerez dès que vous aurez les mains libres, qu'elle acceptera aussitôt. Sinon, vous pouvez lui donner deux de vos objets quels qu'ils soient ou un seul en tentant votre Chance et en étant chanceux.

Si l'esclave accepte votre cadeau, rendez vous au **311**.

Si vous n'avez pas de cadeau à faire, malheureusement, elle n'aura que faire de votre vie, et trouvera les paroles insultantes

adaptées pour convaincre les Tartares de vous torturer longtemps et douloureusement, jusqu'à ce que la mort devienne pour vous une douce libération...

59

Votre précieux Arc d'Ambre luit et vibre de puissance ; sous son aura perceptible les LOUPS DE L'INFRAMONDE renâclent et s'agacent, tournant sur eux-mêmes. En ce lieu maudit plus que tout autre, la sainteté de votre arme rayonne comme une chandelle dans les plus obscures ténèbres.

Alors que vous tirez une flèche de votre carquois, la menace se fait trop proche et trop précise et les deux loups chargent en même temps sur vous. Vous prenez votre temps pour ajuster votre tir et votre flèche brillante transperce le spectre d'un des loups dont l'aura s'effiloche en crissant – laissant sa carcasse pourrie s'effondrer inerte sur le sol.

Lorsque vous vous retournez, l'autre est déjà sur vos talons, vous avez juste la possibilité de tirer une flèche au jugé :

LOUP

DE L'INFRAMONDE habileté : 12 endurance : 15

Si vous faites mouche du premier coup, votre flèche réduira de 7 points l'endurance et de 2 points l'habileté de votre adversaire.

Dans tous les cas, vous n'avez pas la possibilité de fuir et vous devrez finir au corps à corps votre combat. Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **90**.



Vous déclarez à l'assemblée que leur plan est déjà éventé, que Soliman, l'Annunaki espion du Khan, lui a reporté les manœuvres en lui préconisant de déplacer leur flotte pour intercepter la force d'attaque : avant même de toucher les côtes septentrionales de l'Osmanlie, les Galères d'Atina et des Royaumes libres seront des épaves...

Ce tableau pathétique ulcère les Généraux et le Sénéchal tonne de sa voix :

« Enfin, Mage, cette stratégie n'est pour l'instant connue de nous seuls...le Khan ne peut pas lire dans nos pensées, quand même ! »

Vous répondez que justement, Soliman a un espion en Atina qui le pourvoit en précieuses informations, et les éclats de voix meurent tandis que tous attendent vos explications.

Allez vous prétendre que l'espion n'est pas ici mais en Atina, et que de toutes façon le Khan saura leurs plans quoiqu'il arrive ? Si c'est le cas, rendez vous au **364**.

Sinon, allez vous déclarer que l'espion du Khan n'est autre que :

- Le Sénéchal de Tarna ? Dans ce cas rendez vous au **328**.
- Nul autre que l'Alcméonides ? Dans ce cas rendez vous au **263**.
- Le Chef des Mercenaires ? Dans ce cas rendez vous au **354**.
- Le Roi de la Cité des Guerriers ? Dans ce cas rendez vous au **406**.



61

Votre Assaut est paré avec aisance par le wakizashi avec une vitesse presque instantanée. La voix déformée et d'une tristesse infiniment lasse utilise cet à cœur de cœur pour souffler :

« Une émotion illusoire qui aura signifié ta perte. Au nom du Kanun je réclame maintenant la Dette du Sang ! »

Un instant plus tard il se matérialise derrière vous et plonge son arme dans votre cou.

Alors que vous tombez à genoux, vous tendez la main vers le carré de lumière au bout du couloir où se tient cet ennemi insaisissable que vous avez failli connaître. Mais le mystère demeurera puisque c'est hélas la fin de votre aventure.

62

Vous jetez votre Etincelle sur le tapis épais qui s'embrase dans un rugissement soyeux, communiquant sa chevelure de flammes aux rideaux, au mobilier et aux ouvrages se racornissant dans une fumée âcre.

Vous tirez votre arme et narguez mi-terrorisé, mi-grisé l'Anunaki, et son ombre se rétracte et glisse dans des coins de la pièce non gagnés par les flammes. Vous y allez d'une dernière malédiction, puis traversez d'un pas pressé les autres pièces ; en larmes, la jeune femme vous tend la main, bouleversée par la mort de son mari, mais vous raffermissez votre poigne et la guidez au plus vite vers l'extérieur, loin de cette terrible menace et des pièces gagnées par l'incendie.

Au détour d'un couloir capitonné de velours vert, Ténèbres surgit – vous vous interposez, mais il est trop tard – l'effleurement d'Angoisse a suffi à anéantir toute vie dans la jeune femme déjà fort affaiblie. Vous ne pouvez vous résoudre à laisser un nouveau-né sans défense face à l'horreur absolue, et, le prenant dans vos bras, vous gagnez le rez-de-chaussée en glissant le long de la rampe d'une volée d'escalier ; dans l'élan, vous ouvrez la double porte de bois vernis d'un bon coup de pied !

Deux gardes en armure d'argent, torche à la main, vous regardent interloqués, mais vous leur hurlez que vous êtes de l'Académie, qu'un démon de l'Osmanlie a pris possession de la maison et qu'il faut y jeter leurs torches !

Forts impressionnés par votre assurance, votre tenue et le fait que vous teniez avec précaution le nouveau-né dans vos bras, ils vous obéissent aussitôt, et vous poursuivez votre fuite dans une Tarna que vous ne connaissez que trop bien, pour avoir été celle de votre jeunesse.

Dans vos bras, l'enfant est calme et attentif – vous bénissez son silence. Vous traversez ruelles et passages, votre mémoire vous servant plus que vos yeux, même en cette nuit claire. Vous connaissez les signes des Voleurs et les portes s'ouvrent devant le Mage ainsi que les portes dérobées : dans cette fuite éperdue, deux êtres extraordinaires se fondent dans la nuit, l'un luttant pour les Royaumes libres, l'autre pour l'Osmanlie.

Fuyant la place du marché, vide sinon des milices des hommes chats trop patauds pour vous attraper, vous pouvez suivre la rue du Globe de Verre au 42, ou le passage de l'étoile au 447.



63

Ergané ouvre sa tunique, mais en lieu et place d'un corps de chair, c'est un plastron de cuivre ouvragé qui se présente sous vos yeux étonnés, et, ouvrant ce plastron comme l'on ouvre une porte, celle-ci dévoile ses entrailles de métal, de pistons et d'engrenages s'agitant frénétiquement : cet Annunaki est une machine !

Et pourtant celle-ci se ramasse comme un animal, tirant du tréfonds de ses entrailles un marteau de guerre d'acier veiné d'argent étincelant. Le combat est alors inévitable :

ERGANE

ANNUNAKI

DE LA 2EME PORTE habileté : 14 endurance : 20

A chaque fois qu'Ergané tirera un double aux dés lors du calcul de sa force d'attaque, celle-ci gagnera forcément l'Assaut : tirant un engrenage de son corps cliquetant, elle le projettera vers vous et les roues dentées vous feront alors perdre 4 points d'endurance.

Si vous triomphez d'Ergané, augmentez votre total de Chance d'un point, maudissez les machines infernales et rendez vous au **454**.

64

Un cri de surprise teinté de mépris retentit :

« UN MORTEL DANS LA DEMEURE DES DIEUX ! »

« BLASPHEME ! »

« QU'IL MEURE SUR LE CHAMP ! »

« NON ! QU'IL SOUFFRE MILLE ENFERS ! »

Aie...vous avez connu des meilleures positions que la vôtre en ce moment. Vous vous préparez à foncer dans n'importe quelle direction en courant, mais l'immense silhouette d'un

poisson flotte placidement vers vous. Vous reconnaissez sans doute possible votre Dieu Tutélaire, le Dieu Gobie, Dieu des Voleurs et des Menteurs.

Sa voix vous pénètre malicieusement :

Tu es bien imprudent et bien audacieux pour t'aventurer ici sans la bénédiction d'un seul des Dieux Régnants sur l'Osmanlie. Mais le Dieu Gobie sait apprécier l'audace. Bonne chance, mon ami. Prie pour moi et n'oublie pas de céder un dixième de ce que tu auras volé à ceux qui n'ont pas eu ta chance.

Les nageoires du poisson frétilent et vous gagnez 2 points de Chance.

Il disparaît alors soudainement.

Rendez vous au **319**.

65

D'une voix plus assurée, vous demandez de nouveau à Péladan de reprendre ses esprits, de ne pas perdre foi en les armées de Cyaxare, d'Atina, de la Cité des Guerriers et de ses alliés, et des Cinquante encore vivants qui peuplent le monde et qui, inévitablement, se dresseront contre Sémiramis.

Agacé plus que troublé, Péladan achève toutefois son sort d'Étincelle (8) et une colonne de flammes surgit du Signe tracé. Vous vous jetez de côté pour éviter la tornade de feu, mais vos réflexes seront-ils suffisants ?

Lancez deux dés et ajoutez 4 au résultat : si le score est inférieur à votre habileté, la colonne de feu passe au dessus de vous dans un flux de chaleur vous poussant dans votre chute, mais le parterre de fleurs fait que vous vous réceptionnez sans mal.

Dans le cas contraire, la colonne de feu n'épargne pas votre épaule gauche, et une terrible douleur s'enfonce dans vos chairs comme une épée ardente ; perdant 5 points d'endurance et 1 point d'habileté, vous vous plaquez au sol le temps que le déchaînement des éléments se tarisse.

Dans tous les cas, vous vous carapatez ventre à terre derrière un pilier d'Onyx que vous placez prudemment entre vous et Péladan, au **113**.



66

D'une main dans le dos, vous tracez le signe de l'Étincelle, et derrière vous naît une flammèche que vous faites voler dans la tente, et notamment autour de la tête du chef des Tartares qui passe de la colère à l'effroi, puis à pousser des cris d'épouvante... ce peuple qui vit par l'épée craint la magie plus que tout, et les dagues reprennent leur fourreau, et les sourcils se font soucieux alors qu'enfin on ordonne à l'esclave de vous libérer de l'entrave qui lie vos mains.

Encore quelques paroles, que l'elfe noire traduit :

« Tu as gagné ton droit à la vie, mais pas encore leur respect. Si tu veux qu'ils t'acceptent dans leur clan, tu dois l'être par l'épreuve du couteau, l'épreuve de la force ou l'épreuve du cheval. »

Elle s'approche de vous et se penche, vous subtilisant le ou les objets promis plus tôt avec une habileté qui force l'admiration, et vous demande théâtralement quelle épreuve allez vous choisir :

Sera-ce l'épreuve du couteau au **278** ? La force au **34** ? Le Cheval au **293** ?

67

Iâhotep court à l'autre bout de la salle, vous laissant seul face à l'immense squelette cliquetant, et vous avez une amère pensée sur la solidarité humaine... quand elle vous jette alors la Faux trempée dans la Magie que Ouk Dikaios avait laissée derrière le tribunal !

« Prends cela, Mage ! Le combat selon les Dieux ne t'empêche pas d'utiliser ses armes ! »

La faux glisse en tournoyant sur le sol lisse et vous la bloquez avec votre pied, sous le regard brûlant et contrarié de votre adversaire. Libre à vous d'utiliser la Faux(3), car certes, si vous ne maîtrisez pas encore cette arme, son pouvoir extraordinaire volera la vie de votre adversaire, infligeant à chaque assaut remporté à votre adversaire une perte de points d'endurance égale au score d'un dé multiplié par 3 !

Si vous survivez à votre terrible combat et que vous conservez la Faux(3), notez que ses propriétés spéciales concernant la perte d'endurance ne s'appliquent que sur le domaine de la Cinquième Porte : ailleurs, vous pourrez simplement rajouter 1 point de perte d'endurance supplémentaire aux pertes habituelles en raison de sa puissance résiduelle.

Retournez au **464** livrer bataille.

68

La pince s'élève jusqu'à un trou d'homme où elle s'enfonce, et une main gantée vient se saisir du plan d'Atina ; avant que le bras ne se rétracte, vous plongez dans le trou en vous y maintenant à bout de bras, remerciant l'entraînement donné par ces longues nuits à grimper aux façades des maisons dormantes à Tarna !

Passant de l'autre côté, vous vous donnez quelques instants à assouplir vos muscles endoloris alors que vous parcourez des yeux une pièce circulaire recouverte de nombreux tapis épais et doux, piquetés de soie et de plumes chamarrées, d'encore

d'autres rayonnages emplis de livres aux reliures travaillées comme des bijoux, et d'immenses baies vitrées donnant sur le cataclysme d'éclairs dansant autour de la couronne de Tansanli où se baignent les Titans de feu. A l'intérieur, d'obséquieux humains aux yeux vides tracent des mots sur des parchemins à l'aide de longues plumes, et, affalé sur un fauteuil rebondi, un bras derrière le dossier, le maître des lieux derrière son Masque d'Or ! Vous qui pensiez trouver un géant austère coiffé d'un turban, aux longues moustaches et un couteau entre les dents, c'est une silhouette frêle aux yeux rieurs, et dont le visage probablement hideux reste caché puisque des tentacules mouvantes en pendent ; et quant à sa voix, c'est une jeunesse d'adolescent espiègle qui s'adresse à vous :

« Messire de Tarna, bienvenue en mes appartements ! Mettez vous à l'aise et, tenez, prenez donc un verre de Xinomavro le temps de terminer une correspondance... »

Allez vous sans tarder tirer l'épée et profiter de l'effet de surprise au **310** ? Ou lui couper la parole et lui demander immédiatement la Clef de la Quatrième Porte au **19** ? Vous pouvez également profiter d'un peu de répit supplémentaire et attendre conformément à son invite au **379**.

69

Mais vous aviez tout anticipé : avant même que le projectile ne s'abatte sur le terrible Démon, vous aviez tracé le sortilège de Parapluie et quand la pluie de sang retombe, elle coule sur votre protection pour s'enfoncer dans le sol où elle trace un profond sillon de son acidité.

Vous gagnez 1 point de Chance pour avoir défié le premier des Démons et y avoir survécu, puis vous courez en tout hâte vers le temple de Basileus au **443**.

70

Alors vous descendez un couloir de coraux entremêlés, de temps à autre illuminé par du lichen phosphorescent, de temps à autre vibrant d'un chant profond d'un immense mammifère des mers passant au loin, vous percevez une sensation électrique...et vous comprenez : vous venez de pénétrer dans une zone à l'air libre, ou plutôt, une zone d'air prisonnier dans cette étrange carapace...

...le couloir donne enfin sur un hall d'honneur – une pièce de marbre, de cornaline et de corail, où des tentures de posidonies tressées sont accrochées sur les murs. Ici, l'air est plus chaud, saturé de vie comme si vous évoluiez dans les poumons de quelque titanique créature. Dans un bassin circulaire, une magnifique méduse évolue en s'irisant alternativement de couleurs qui vous sont inconnues, et enfin, au dessus de vous, flottent, irréels, de gros ballons blancs boursoufflés.

Sur un plateau de marbre de grosses éponges violettes dans un panier ; les humant, vous vous apercevez qu'elles ont une odeur appétissante et sont même comestibles !

Vous pouvez mettre dans votre besace l'équivalent de jusqu'à 3 Provisions avant que vous ne soyez interrompu au **370**.

71

Violemment touché à la tête, Kerylo hurle de douleur en basculant en arrière sous la violence du choc, et, se relevant avec des yeux fous, jette la lance au loin et s'approche de vous en tremblant de rage.

Rendez vous au **2** pour combattre Kerylo, en notant que vous pouvez déduire 5 points de son endurance par sa blessure, et également, même si cela ne vous est pas précisé, que vous pourrez récupérer la Lance de Dagan qu'il aura jeté une fois que vous l'aurez vaincu.

La porte de brumes vous transporte aussitôt en un lieu exotique où toutes les proportions vous semblent démesurées.

Effectivement, vous êtes au seuil d'un vaste hall, flanqué de colonnes bleues et blanches et couverts de tapis pourpres, olive et opale ; nul mur ni plafond, juste un ciel bleu tacheté de nuages harmonieux où transparaissent quelques étoiles, et dans ces nuées, à la fois la lune et le soleil. Nul meuble sinon des trônes d'or et des tables de marbre vides, mais le mobilier ou l'architecture ont en commun qu'ils ne sont conçus ni pour des hommes, ni même pour des géants : le seul pied de la table la plus proche vous semble plus large qu'une maison.

Le silence ici se déchire parfois d'un carillon ou d'une corde de harpe pincée, parfois d'un pialement ou d'une brise sifflante à voix basse, et une paix surréelle vous pénètre.

Puisqu'il n'y a rien d'autre à faire vous avancez, semblant flotter à chaque pas, et puis enfin des silhouettes se dessinent, statues immobiles et immenses telles des montagnes.

Vous approchez de la cheville gracile chaussée d'une sandale d'une statue féminine dont l'orteil est plus grand que vous, quand celle-ci s'anime et que vous vous jetez de côté pour l'éviter ! Les statues se tournent sur vous, si hautes que vous en distinguez mal les traits, et discourent avec un tel timbre puissant que le son vous en est également incompréhensible.

Enfin, fuyant ces êtres titanesques, vous comprenez : vous comprenez que la femme aux traits purs est Innana, que l'homme à tête de Requin est Dagan, que la brute aux yeux de feu est Qalil ! Que vous, mortel, avez pénétré dans le Domaine des Dieux !

Qu'au-dehors, dans le lointain intangible, cette immense montagne grande comme un pays et plongeant son regard sur la Terre des Hommes n'est autre que le puissant Basileus !

Voici donc venue cette heure où les puissants de l'autre monde vont devoir vous juger...

Avez-vous reçu (même si vous l'avez perdue par la suite) une bénédiction de :

Dyeus ? Dans ce cas, rendez vous au **57**.

Dagan ? Dans ce cas, rendez vous au **101**.

Qalil ? Dans ce cas, rendez vous au **165**.

Innana ? Dans ce cas, rendez vous au **219**.

Si vous avez reçu une éternelle bénédiction d'Enlil, rendez vous au **358**.

Si vous n'avez reçu aucune bénédiction de ces Dieux, mais que vous avez eu lors de votre voyage un songe où apparaissait le Dieu Gobie, rendez vous au **64**.

Si vous n'avez eu aucune expérience avec les êtres supérieurs qui règnent sur le monde des mortels, rendez vous au **319**.

73

Pas d'hésitation à avoir...vous tirez votre lame et chargez de toute votre vitesse vers Péladan qui achève le sort d'Étincelle (8), et une formidable colonne de flammes surgit du Signe tracé dans les airs, dirigée sur vous !

Il ne vous sera pas possible d'éviter cette terrible tornade de feu, et vous vous blottissez dans votre Tenue au Dragon, plaqué contre le sol ; mais le feu glisse sur vous et vous pénètre, brûlant votre peau, lacérant vos chairs, pénétrant vos muscles et traumatisant votre esprit en faisant bouillir votre crâne !

Ce terrible assaut vous fera perdre 9 points d'endurance, 3 points d'habileté, et arrache votre besace, dispersant de tous cotés toutes vos possessions à l'exception de l'arme que vous teniez en main au moment de charger Péladan ! (Rayez temporairement tous les objets de votre Feuille d'Aventure, en notant que si vous éliminez Péladan et Sémiramis, vous aurez la possibilité, au calme, de faire la recherche dans la Forteresse de vos possessions ainsi essayées).

Si vous n'êtes pas mort, contre toute attente, sanctionné un applaudissement d'admiration de Sémiramis, vous vous relevez, fumant, du champ dévasté par les flammes et achevez votre charge sur un Péladan aussi surpris qu'impuissant. En un seul coup, il s'effondre devant vous, s'agrippant désespérément à votre tunique en la souillant de son sang ; il murmure quelques mots que vous pouvez écouter au **154**.

74

Peu rassuré par l'apparition du Mage, vous repoussez le quai du pied et entreprenez de mettre un peu de distance entre la rive et votre position.

Maintenant en pleine possession de vos sens, vous réalisez que les eaux ne sont pas si tranquilles, agitées tantôt des ondulations de gros serpents et se clarifiant parfois d'un gros disque blanc, un œil terrible qui ne présage rien de bon sur la taille des habitants des eaux.

Vous pouvez envisager de trouver un autre point d'accostage vers le sud au **302** ou de franchir le lac dans sa largeur, dans la direction inverse d'où votre guide vous emmenait, dans l'espoir de peut-être retrouver la Porte de Tamerlan au **40**.

75

Achzavit recule, et d'un bond leste se retrouve sur le rebord du toit, mais sa garde se baisse, alors qu'éberluée, elle fixe quelque chose derrière vous...vous vous retournez, pour voir dans l'ombre des colonnes Ténèbres se répandre et prendre tout l'espace, alors que son Masque d'Or flotte, fixant votre duel de ses yeux sans âme.

Achzavit maudit votre magie, mais a perdu toute témérité face à ce spectacle, et, rengainant et crachant à vos pieds, bondit depuis le haut toit jusqu'au sol, un bond mortel pour un humain, mais sa gracile constitution lui permet sans problème ce type d'acrobatie. Vous penchant sur le rebord, vous la voyez dispa-

raître dans l'agencement étrange des jardins morts, remontant silencieusement la piste qui croisera bientôt le chemin de votre alter ego du passé.

Vous reportez votre attention sur Ténèbres, bien prisonnier de l'ombre protectrice du soleil éclatant et accablant des frontières d'un désert sans merci. Celui-ci gronde :

« PAUVRE MORTEL...TU ES PERDU DANS LE LABYRINTHE DE L'ESPACE ET DU TEMPS, MAIS CE N'EST PAS VRAIMENT UN LABYRINTHE, CAR LES LABYRINTHES ONT UNE ISSUE...AU CONTRAIRE DE CELUI-CI... »

Tout comme lui, sur l'esplanade du toit, vous tournez comme un chat en cage, mais un bruissement au pied des colonnes du palais attire votre attention : là, au creux d'un abreuvoir de bois fossilisé par les éons passants, arrangé dans un beau cercle de lumière, une brume se forme !

Un index d'ombre fondant sous le soleil se tire depuis l'obscurité et forme à côté de vous une autre porte de brumes, alors que Ténèbres vous susurre :

« LA PORTE D'EN BAS EST BIEN LOINTAINE A ATTEINDRE...TIENS, EMPRUNTE CELLE-CI...ET POURSUIS TA ROUTE. »

Bien entendu, lui répondez vous, vous allez prendre le chemin que vous indique votre pire ennemi ! Mais Ténèbres n'est pas suffisamment stupide pour vous croire aussi stupide...alors si la route qu'il indiquait était la bonne ? Ha ! Un de ces dilemmes à vous donner un mal de crâne de tous les diables !

Quand vous aurez fini de vous tenir la tête sous l'attention amusée de Ténèbres, vous pourrez décider de franchir la porte qu'il vous indique et vous rendre au **456**. Sinon, vous pouvez prendre le risque de plonger depuis le rebord jusque dans l'abreuvoir au **421**.

76

L'Annunaki penche la tête :

« Ta présence ici et tes nombreux exploits font effectivement de toi quelqu'un de remarquable, et il n'est pas exclu qu'à ce titre notre Seigneur éprouve un bref instant de la curiosité à ton égard. Mais il en est de notre devoir de le protéger, et par conséquent, empêcher votre rencontre. »

Vous éclatez d'un rire narquois et un peu désespéré, demandant à l'Annunaki s'il pense réellement que le Maître de l'Osmanlie ait quelque crainte que ce soit d'un simple humain de Tarna – fut-il Mage.

Ouk Dikaios ne peut qu'approuver à contrecœur au risque de faire un blasphème et l'assemblée accueille favorablement votre point de vue. Vous pouvez augmenter votre score de Plaidoirie de 3 points.

Ceci ayant été dit, allez vous demander à l'assemblée une relaxe inconditionnelle ? Si c'est le cas, rendez vous au **172**. Vous pouvez également demander à l'assemblée de placer votre jugement au Choix des Dieux, et par là même solliciter un duel avec le choix des armes envers l'Annunaki en vous rendant au **331**. Enfin, vous pouvez demander le report du procès à une prochaine échéance afin de pouvoir vous laisser la possibilité de mieux organiser votre défense, en vous rendant au **349**.

77

Vous détournez l'attention de votre ennemi avec un caillou lancé au loin qui se fait tirer en plein vol par un carreau, puis, vif comme un fauve, vous tirez votre lame et courez à grandes enjambées vers votre couard agresseur.

Celui-ci a encore le temps de recharger et de vous transpercer d'un nouveau carreau qui vous fait perdre 2 points d'endurance, mais vous êtes devant lui deux pas ensuite, et plongez votre arme dans sa poitrine, l'achevant d'un seul et unique coup.

Reprenez votre souffle au **265**.

Si l'esprit de l'homme chat est en vous, rendez vous au **347**.

Sinon, vous vous accroupissez et laissez filer un peu d'eau noire entre vos doigts...non, pas de l'eau, malheureusement, du sang bien chaud, poisseux comme la violence et noir comme la mort.

Sinon revenir sur vos pas - et cela ne vous semble pas concevable - il va falloir traverser cette répugnante étendue de sang frais. Vos premiers pas, à grandes enjambées, vous soulagent, car le fond n'est à aucun endroit plus profond que votre genou, mais alors que vous atteignez le milieu de l'étiage, des filets translucides et éthérés se dissolvant dans votre sillage...jusqu'à ce que vous compreniez que c'est votre âme elle-même qui s'échappe de votre corps !

Une grande faiblesse vous gagne alors que l'énergie du désespoir vous donne l'impulsion nécessaire pour rejoindre l'autre rive, où, décomposé, émacié, affaibli, vous reprenez votre souffle avec beaucoup de trop de temps pour vous rassurer sur votre état de santé.

Le constat de l'affaiblissement de votre corps vous remplit de pitié et vide votre cœur : en effet, vous avez perdu autant de points d'endurance que la somme de 2 dés (si vous avez perdu plus d'endurance que votre score actuel, placez celui-ci à la valeur de 1), mais il y a pire : irrémédiablement altéré, vous devez diminuer votre score initial d'endurance de la valeur d'un dé !

Sans grand courage, vous vous relevez et reprenez votre route au **359**.



A votre question, le Mage semble irradier d'une chaleur amusée.

« Cette question me plaît. Toutefois, une belle démonstration valant un long discours – et le paysage sous nos yeux valant mieux que nos paroles qui s'y envoient – je préfère simplement te dire que lorsque tu seras devant son trône, cela te semblera évident. »

Sur votre feuille d'Aventure, notez un score que vous nommerez Score Mystérieux, égal à -2 (moins deux).

« Ce moment arrivera bientôt... » ajoute-t-il. « Comment l'imagines-tu, un grand type austère avec des yeux d'aigle et une moustache qui tombe jusqu'à la poitrine, comme son prédécesseur ? »

Allez vous demander si le Mage au Masque d'or est le Khan lui-même ? Si oui, rendez vous au **228**.

Allez vous affirmer que selon vous, le Khan que tous craignent n'est autre que Péladan ? Dans ce cas, rendez vous au **130**.

Enfin, allez vous hausser les épaules en prétendant que l'apparence ou l'identité du Khan n'a aucun intérêt pour vous, en vous rendant au **216**.



Les brumes vous projettent en avant, où vous trébuchez sur une surface lisse et blanche comme du marbre ou de l'albâtre. Vous glissez, reprenez votre équilibre et faites rapidement le point sur les alentours : quelle surprise ! Illuminé par le soleil

déclinant, vous êtes sur une plate-forme circulaire, flottant dans les airs parmi d'autres blocs en lévitation, au dessus du cratère de Tansanli, à l'emplacement même où devrait se trouver la Forteresse !

Une fois de plus, vous avez du voyager dans le temps...

Une voix profonde et grave fait écho dans le cratère en contrebas.

« Un crépuscule pour le monde, mais une Aube nouvelle pour l'Osmanlie ! »

Vous vous penchez prudemment et distinguez deux silhouettes loin en bas, au bord d'une plate-forme suspendue au dessus de la lave en fusion ; et les fluctuations thermiques et la puissance palpable du Flux Mystique portent leur conversation jusqu'à vous. L'une de ces voix est déformée par un Masque d'or :

« Voici un endroit fort approprié pour le fief de ce royaume renaissant. »

« Ainsi soit-il. Oublions Biga et oublions la guerre par l'acier. Ayant perdu une bataille, j'accepte enfin ta Magie, ô Sémiramis, mais pourrons nous vaincre tes terribles quarante neuf anciens frères d'armes ? »

Vous tremblez d'excitation en réalisant que discourent loin en dessous de vous le Premier des Khan et Sémiramis, votre ultime ennemi ! Le souffle court, vous aigüisez vos yeux pour mieux voir les silhouettes, pour tenter de voir qui est cette présence évasive et terrible qui marque chacune de vos pensées depuis des semaines à présent, mais hélas !

« Avec le pouvoir de Tansanli, tout sera possible. » mugit Sémiramis dont le Masque réfléchit les derniers éclats du soleil.

« Pour la deuxième fois et par Qalil, ainsi soit-il. Que manque-t-il donc pour libérer la puissance de Tansanli ? »

« Le sang d'un Roi. »

Et si vous ne percevez pas les détails, le ballet qui s'en suit n'en est pas moins effroyable : l'homme masqué se penche et saisit la propre épée brisée comme un éclair de Kubilai Khan, perce son corps de part en part et le maintient au dessus du vide alors qu'il se vide lentement de son sang !

Votre attention est malheureusement détournée à ce moment crucial par la présence menaçante de Ténèbres, grandissante avec le déclin du soleil. Il tire son épée et se place face à vous, et dans son attitude vous comprenez qu'il s'agira ici de votre ultime duel. Mais comment tuer ce que l'on ne peut atteindre ?

Engagez néanmoins le combat :

TENEbres

ANNUNAKI

DE LA 6EME PORTE habileté : 12

A chaque Assaut perdu, vous perdrez 2 points de Courage et non d'Endurance. La peur grandit en vous et au bout de 3 assauts, rendez vous au **368**.

81

Vous effleurez l'impressionnante porte et celle-ci ronronne à votre caresse comme un vieux matou.

Mais là s'arrête la comparaison bucolique, quand un des ossements à la surface de la porte se dresse, aigu, et s'enfonce soudainement dans vos chairs, vous meurtrissant l'épaule !

Vous vous en arrachez en maudissant portiers et dieux, pansez votre épaule tant bien que mal, mais les nerfs et les muscles sont touchés et votre bras blessé jusqu'à l'insensibilité vous fait perdre 1 point d'habileté et 3 points d'endurance.

Retournez penaud au **269** pour envisager une autre issue.

Vous empruntez la passerelle couverte, avançant au milieu de Lynassis drapés de rouge et protégés de plastrons rutilants, un dai-katana au coté ; leurs cheveux ambrés sont ramenés en chignon piqué d'une broche au soleil du Khan, leur mine grave est impénétrable, mais dans leur regard hautain et haut (il vous dépassent de plus d'une tête), vous lisez du mépris.

Au sommet de cette passerelle, encore un perron d'onyx donnant sur un jardin proprement entretenu par un placide kobold et entouré d'une eau au flux tranquille ; au-delà, une curieuse habitation de plain pied aux doubles portes ouvertes donnant sur une salle dépouillée de tout mobilier sinon des parures noires frappées encore du Soleil de l'Osmanlie.

Agenouillé en méditation devant une statue de Qalil, une silhouette massive et trapue, dont les muscles au repos saillent sous le tissu noir. Une aura combative d'une telle puissance émane de cette apparition que vous en perdez un instant vos moyens, un instant brisé par la voix rauque de votre hôte :

« Mage de Tarna...es-tu prêt à combattre l'Annunaki de la Première Porte ? »

Vous pouvez tirer votre lame pour toute réponse au **312**, ou, si vous êtes en possession d'un Arc, lui décocher une flèche à distance au **13**. Vous pouvez également lui demander la clef de la Première Porte au **277**, ou même, si vous en connaissez l'existence et que vous ne le possédez pas déjà, un bracelet de guerre au **164**. Enfin, vous pouvez répondre, embarrassé, par la négative, et rapidement vous éclipser vers la place en contrebas au **89**.



83

Trempant votre tunique dans l'eau du lac, vous revenez sur vos pas puis prenez votre élan pour traverser le mur d'eau vaporisée et brûlante en courant.

En dépit de votre vitesse, de l'excellente armure léguée par Tamerlan et de vos précautions, la douleur est insoutenable et si vous le traversez effectivement, vous vous retrouvez tremblant et perclus de douleurs insoutenables : vos peau se recouvre de cloques et de plaques de chair carbonisée et vous perdez autant de points d'Endurance que le lancer d'un dé auquel vous ajouterez 2.

Vous prenez quelque temps pour consommer la douleur, roulé en boule sur le sol, puis vous vous relevez, titubant, levant les yeux sur un spectacle étonnant.

Rendez vous au **144**.

84

Heureusement, votre bulle vous permet de vous mouvoir avec souplesse et agilité, car la Murène progresse autour de vous telle une ombre insaisissable et menaçante. Cette fuite dans les coraux vous strie les mollets de cicatrices et vous perdez 1 point d'endurance.

Là ! Enfin ! Vous découvrez une ouverture éclairée qui plonge dans la structure et vous y glissez... non sans sentir le prédateur se jeter d'une impulsion droit sur vous !

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, la Murène vous manque et se jette sur un corail aiguisé, et fuit en se tortillant vers les ténèbres. Si vous êtes Malchanceux, ses crocs aiguisés arracheront la chair de votre épaule et vous feront perdre 3 points d'endurance, avant que la multitude de poissons attirés par votre sang vienne agacer votre adversaire, qui en croquera quelques dizaines pour l'occasion, vous laissant tranquille.

Vous poursuivez votre descente au **70**.

Assouplissant vos muscles, vous reprenez sans grand courage votre marche aux premières ténèbres de la nuit. Malgré la présence des étoiles et le reflet d'une lune immaculée sur les eaux, vous craignez à chaque instant de tomber de l'un ou l'autre bord de la falaise, et parfois, l'ivresse de la fatigue vous saisissant, vous stoppez quelques minutes assis dans l'herbe avant de reprendre votre marche.

Votre progression est donc lente, mais lorsque le jour point face à vous, le soleil vous aveuglant, vous constatez avec satisfaction que la hauteur de la falaise a fortement diminué et que même, dans le très loin, vous pouvez distinguer l'affleurement de la roche dans l'eau. Cette nuit de marche forcée vous fait tout de même perdre 3 points d'endurance, auxquels se rajoutent 2 nouveaux points de perte si vous n'avez pas mangé la veille au soir.

Vous aboutissez enfin sur un petit plateau à quelques paumes du ressac. Là, quelques cormorans jouent avec des crabes aventureux et le varech se mêle aux herbes terrestres. Une arche de pierre érodée trône, peut-être la Troisième Porte, peut-être de simples ruines, mais elle se tient inerte et muette en dépit de vos inspections prolongées. L'Océan s'étendant sans fin de tous cotés depuis votre position, vous maudissez votre mauvais choix quand vous comprenez qu'il vous faut revenir en arrière, et le cœur vide, vous retournez sur vos pas.

Lorsque le jour tombe à nouveau, vous n'êtes pas loin de la position du jour d'avant. Vous pouvez vous restaurer en consommant l'une de vos Provisions et gagner 3 points d'endurance. Fourbu, vous ne vous sentez pas d'une nouvelle nuit veillée à marcher, et vous vous préparez pour le sommeil au **479**.



86

Lamech crache à terre, et vous gueule alors que vous vous enfuyez :

« Mécréant ! Lâche ! Traître ! Tout ce qui marche et rampe sur cette terre doit sa vie au bon vouloir de Notre Maître ! Fuis avant que je te transperce de ma pioche ! »

Vous suivez son conseil et vous rendez au **204**.

87

Le Boiteux écoute gravement votre réponse.

Rendez vous au **27**.

88

Votre plate-forme bascule et tangué dangereusement et vous manquez de perdre l'équilibre. Ramassé sur le sol, alors que la clarté se fait plus intense, votre effroi est d'autant plus grand que Ténèbres lui-même semble complètement aux abois en dépit de sa puissance.

Il y a comme une infinie tranquillité un court instant, ou tout bruit se tamponne et le temps lui-même semble se diluer lentement... puis c'est une lumière blanche et dense, qui vous semble compacte et tangible, qui luit dans un rayon gigantesque tiré du cœur du volcan et qui s'enfuit droit vers les étoiles.

Immédiatement, vous masquez vos yeux dans le creux de votre bras, ramassé sur le sol, mais c'est déjà trop tard, vous avez été complètement aveuglé et, dans le noir total, vous ne sauriez dire si vos yeux sont ouverts ou non, masqués ou non par votre main. La lumière pourtant se poursuit alors que le rire gorgé de puissance de celui qui allait devenir le nouveau Khan résonne dans tout le cratère !

Et ce rire s'unit au hurlement de désespoir de Ténèbres qui se dissout totalement dans cette lumière intense et retourne dans un néant éternel.

La chaleur est si intense que si vous disposez dans votre besace d'objets de papier tels des parchemins, ils sont consumés dans l'instant (rayez les de votre Feuille d'Aventure).

Le chaos invraisemblable et la puissance des éléments semble se tarir et enfin, vous vous étendez, les bras en croix, les yeux dans le ciel, mais hélas, toujours aveugle.

Est-ce la fin de votre mission ?

Épuisé par la poursuite sans relâche que vous a donné Ténèbres, votre corps se laisse aller au sommeil. Ce repos vous redonne 4 points d'endurance.

Lorsque vous ouvrez enfin les yeux, un soulagement indescriptible illumine votre cœur alors que vous commencez à distinguer des formes claires aux contours flous dans le soleil levant. Vous n'êtes pas aveugle, mais vos yeux ont été gravement brûlés par l'Ultime Clarté de Tansanli et à ce titre vous devez diminuer votre score d'Habilité de 4 points. Un lourd handicap, mais ce fut le prix à payer pour vous débarrasser du Terrible Annunaki nommé Ténèbres...

Une porte de brumes tourbillonne à vos cotés. Avant de l'emprunter, vous pouvez prendre un repas rapide, debout, et rayer l'une de vos Provisions, et augmenter votre score d'endurance de 3 points, ou jeûner en dépit de votre fatigue et perdre 3 points d'endurance.

Rendez vous ensuite au **72**.

89

Sans répondre, vous tournez les talons avec silence et souplesse et repartez le long du chemin. Sanctionné par un soupir de mépris qui en dit long, puis par le regard explicite de l'allée des Lynassis, vous êtes bien content d'être encore en vie mais vous n'avez pas l'impression d'avoir vraiment progressé, et vous perdez 1 point de Chance avant de retrouver la place principale au **236**.

90

Vous poussez les cadavres des loups d'un coup de pied...mais ce n'est que de la viande morte, pourrie, gelée et brûlée, si nauséabonde qu'elle vous en donne le tournis.

Une fouille rapide des environs ne donne rien sinon quelques salamandres peureuses qui fuient à votre approche et de pauvres reliques d'une vie domestique ancienne qui vous serrent le cœur de nostalgie.

Réajustant votre pourpoint et votre besace, vous reprenez la route d'un bon pas plein ouest, vers les contreforts de Tansanli. Après une longue marche dans les hautes herbes qui se dressent au-delà des ruines, la fatigue vous tire au sol avec quelques bâillements. Dans ce ciel écarlate uniforme, nulle nuit, mais votre corps vous rappelle à l'ordre et vous asseyez au sol, frappé par la lassitude.

Vous pouvez si vous le souhaitez consommer une de vos Provisions et gagner ainsi 2 points d'endurance, avant de vous laisser aller au sommeil, lové dans la dernière frange des hautes herbes avant les rocs menant à l'armée en marche, essayant de fuir par le sommeil, les éclats lumineux de la pluie d'éclairs au lointain, les clameurs barbares à quelque distance, et enfin la profonde terreur qui se tapit dans votre âme.

Réveillez vous au **50**.

91

Soudain, une grosse patte squelettique attrape votre cheville et vous envoie trébucher quelques pas plus loin. Après la peur d'avoir perdu vos affaires que vous rassemblez pour tout remettre dans votre besace, vous perdez 2 points d'endurance pour cette mauvaise chute, et, plus problématique, 1 point d'habileté pour vous être foulé la cheville.

Un rire sépulcral, grave, ténébreux, et pourtant espiègle et narquois émane d'un des rochers de la paroi, sous lequel s'agite mollement la main squelettique responsable de votre douleur.

« Allez, viens, approche-toi un peu, Homme qui porte un Dragon dans le dos. »

Allez vous effectivement vous rapprocher de cet endroit en dépit du mauvais épisode de votre rencontre ? Si c'est le cas, rendez vous au **244**. Sinon, vous pouvez envoyer quelques paroles rancunières à votre interlocuteur caché, et reprendre votre route vers l'ouest au **372**.

92

Une chaleur accablante vous étouffe avant même que les brumes ne se dissipent, puis le reliquat de clameurs de la bataille d'Atina s'estompent pour faire place à un silence de mort, et une luminosité éclatante : lorsque vos yeux s'habituent enfin, vous reconnaissez avec un certain étonnement votre nouvel emplacement.

Derrière vous, c'est une montagne dans laquelle un croissant de lune a été taillé, et tout autour, des jardins de silence luttant contre un désert omniprésent : vous êtes sur le toit ocre du palais du premier Khan, à Biga ! Et quand vous voyez une silhouette noire qui se penche sur la balustrade à quelques pas de vous, vous vous serrez contre un pilier – en prenant bien garde de ne pas mettre ne serait-ce qu'un pied dans l'ombre.

Ténèbres est vite chassé de votre esprit quand, abasourdi, vous comprenez que la silhouette qui tend son arc devant vous n'est autre qu'Achzavit, et que par devant-elle, en contrebas, traversant les jardins en devisant insouciamment, sont vous-même – le vous-même d'il y a quelques jours ! – et Antinoma !

Achzavit bande son arc et se prépare à décocher : allez vous plonger sur elle pour sauver cet autre vous-même au **392**, ou, songeant que puisque vous en aviez réchappé initialement, il est plus judicieux au contraire de rester tapis le temps qu'elle finisse son œuvre et quitte cet endroit, au **287** ?

Vous expliquez, hurlant, que la seule raison de votre présence ici est que vous souhaitez mettre fin aux plans du Khan, et qui lui-même est contre les intérêts de tout ce qu'Innana représente !

Un silence de réflexion se prolonge, alors que vous resté à moitié conquis par la beauté mouvante et précise de l'immortelle Déesse, songeuse. Suspendu dans le vide, un objet de votre besace s'échappe en rebondissant sur le lointain sol : lancé un dé qui déterminera cet objet (si c'est le résultat est 1, ce sera la premier objet de votre inventaire...etc...).

La réflexion d'Innana est rompue par la voix tonitruante de Qalil qui glisse son glaive d'acier sous vos pieds, et vous rapproche de son œil doré où votre propre reflet se mêle aux flammes des batailles et de la mort.

« OCCIRE LE KHAN, VOILA UNE PERSPECTIVE DEPLAISANTE POUR QALIL LE DIEU DE HAINE ET DE SANG, CAR IL CONQUERRA PAR LE SANG ET LA MORT ! »

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez vous au **237**.

Si vous êtes malchanceux, la surface du Glaive s'embrasera d'une chaleur mortelle, vous laissant le choix de périr brûlé aussitôt, ou de vous jeter dans le vide où votre chute mortelle mettra définitivement fin à votre aventure.

Plus vous vous concentrez, plus le saut vous paraît possible... rassemblant vos affaires et resserrant votre besace, vous prenez votre élan sur les marches et bondissez courageusement au-dessus du vide...

...pour rencontrer, hélas, en plein vol, un mur peint en trompe-l'œil représentant la passerelle. Vous n'aurez guère le temps de maudire votre manque d'attention devant ce piège sournois

alors que vous chutez dans le vide, pour vous écraser quelques secondes après, le corps empalé sur des ébauches d'épées chauffées à blanc et dont l'acier sera trempé de votre sang.

95

Emergeant des brumes, vous avancez sur une terre meuble couverte de mousse et de cresson frais et odorant, sous une frondaison agréable – quelques pas, et l'orée de cette douce forêt donne sur une vallée herbue en légère pente...une vallée où se dressent quelques dizaines de silhouettes étranges et toutes uniques : un chevalier au destrier harnaché de fer, un troll traînant un gourdin haut comme une maison, des élémentaux de tous types, des Mages aux robes pourpres de l'ancienne Amasya, des titans de tonnerre s'élevant jusqu'au ciel...et tous portent, sur le visage, en bouclier ou en médaillon...un Masque d'or.

Sous vos yeux émerveillés, c'est l'ancienne armée des Cinquante réunie pour la seule et unique fois dans l'histoire du monde qui en cet endroit attend ; à leur tête, Tamerlan, déjà un Dragon sans âge, qui sent votre présence et tend une griffe vers vous – et en un instant, vous êtes comme transporté devant lui :

« Les Cinquante vont bientôt donner l'assaut contre les forces de l'Osmanlie – une bataille mémorable, si d'aucun ici pourra s'en souvenir. A moins que tu ne sois porteur d'un message, je te conseille de quitter sans délai l'Haliaslanlar. »

L'Haliaslanlar...cette verte vallée bosselée et striée de forêts charmantes, voilà comment était cet endroit avant le ravage du Souffle du Dragon ! Et voici l'armée d'un temps où le premier des Khan menaçait le monde !

Vaquant à diverses activités pour tromper l'intensité de l'instant (vous voyez deux jeunes hommes loup croiser fer et rodomontades nonchalamment dans le groupe), tous se désintéressent de vous.

Allez-vous expliquer brièvement à Tamerlan l'incroyable rai-

son de votre situation, et lui confier que Sémiramis l'un des Cinquante est un traître et se prépare à un dessein plus noir encore que celui du Khan ? Dans ce cas, rendez vous au **327**. Vous pouvez également lui demander une autre aide contre l'Annunaki qui vous poursuit sans relâche au **295**.

Enfin, vous pouvez estimer plus sage de quitter les lieux au plus vite en vous rendant au **412**.

96

Ouk Dikaios s'exclame :

« Ah, si, nous vivons selon le Kanun Ibn Khan, La Loi Fille du Khan. Qui repose, et nous le savons tous, sur trois principes : Obéir au Khan, la dette de Sang – tue celui qui t'attaque, et la dette du Cœur – sauve celui qui t'aide. A présent, nous n'allons pas énumérer les traditions et les aspects de l'honneur qui font le Kanun...même pour nous, l'éternité n'a qu'un temps ! »

Voilà qui ne vous avance pas vraiment et votre ignorance fait baisser votre score de plaidoirie de 1 point. Reprenant votre contenance, vous réfléchissez à votre argumentaire.

Allez vous expliquer que n'ayant pas attaqué l'Annunaki de ce Domaine, la dette de Sang n'est pas encore contractée et à ce titre vous ne méritez pas la mort ? Si c'est le cas, rendez vous au **141**.

Vous pouvez également avancer que vous méritez d'affronter le Khan en duel, d'homme à homme et non au travers d'un tribunal, selon les règles ancestrales de l'honneur, en vous rendant au **256**.

Enfin, vous pouvez estimer que ce tribunal, le Juge, le Jury et tout le reste n'est qu'une farce grotesque et n'est pas compétent pour estimer la valeur de votre mission et l'intérêt que porte le Khan à votre arrivée, en vous rendant au **176**.

Qu'à cela ne tienne, répondez vous en repoussant la lance d'un bras, dévoilant ainsi le bracelet de guerre acquis auprès de Dusares. La sentinelle refuse d'y croire, et scrute attentivement votre bracelet avant de reposer sa lance, contrarié, et de vous demander d'attendre ici.

Il disparaît et revient avec un robuste Ulassi vieilli par le temps, drapé dans du noir et appuyé sur une fine épée émoussée qu'il utilise comme une canne. Sans poser un œil sur votre bracelet il vous déclare aussitôt d'une voix blanche :

« Les voies de notre Annunaki sont impénétrables mais on ne peut y déroger. Et bien soit, notre arène t'es ouverte ; mais bien que tu sois ici en ennemi, Mage de Tarna, permets moi d'avoir l'élégance de te mettre en garde : n'est victorieux sur le Sol Sacré ni le talent, ni la bravoure, ni l'intelligence, n'est victorieux que le meilleur de tous. Si tu choisis néanmoins de combattre, laisse nous le temps de procéder aux aménagements...nécessaires. »

Il est encore temps de vous rétracter et de retourner au **236** pour opter pour un autre chemin. Mais vous pouvez persister dans votre volonté de participer au Tournoi de l'Arène en vous rendant au **275**.

Vous voici dans une pièce à plusieurs niveaux dont les murs sont couverts de réalisations artisanales : lames délicieusement courbées, plastrons ouvragés, boucliers d'étain et de bois, sculptures d'animaux en hêtre, plans de mobilier et de machines diverses...

A votre arrivée, la maîtresse de l'endroit, une petite Lynassi rondelette repousse son ouvrage de bois où elle apportait les dernières touches de peinture, s'essuie les mains dans son tablier et repousse quelques kobolds piaillant qui traînaient sur le sol.

« Bienvenue, bienvenue visiteur ! Je suis Suz, artisan au service prestigieux du Boiteux. Tenez, venez ! Prenez un thé ! »

Elle vous tend une tasse d'étain qui bouillait à même la forge et vous force presque à boire aussitôt un liquide odorant et revigorant qui vous aurait certainement fait gagner des points d'endurance s'il ne vous avait pas brûlé le gosier et la langue.

Suz vous tape dans le dos de contentement et vous demande quel bon vent vous amène.

Vous sautez sur l'occasion pour lui demander...

...si elle aime travailler le métal ? Si c'est le cas, rendez vous au **393**.

...si elle est fidèle au Khan ? Si c'est le cas, rendez vous au **470**.

...si elle est loyale au Boiteux ? Si c'est le cas, rendez vous au **16**.

99

Vous déposez au pied de l'Idole une pièce d'or ou une pierre précieuse avec quelques paroles humbles et sympathiques pour ce Dieu Oublié, mais celui-ci demeure dans sa muette indifférence.

Vous pouvez si vous le souhaitez reprendre votre don ou le laisser en notant bien votre choix, mais il n'y aura rien d'autre à faire pour l'instant : après un dernier adieu ironique à votre compagnon pétrifié, vous reprenez le couloir montant dans les ténèbres au **201**.

100

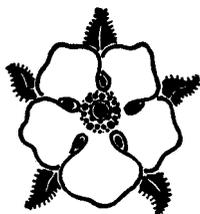
Bushi s'exclame :

« Une haie d'honneur pour le Mage de Tarna ! Le meilleur d'entre vous n'a pas le dixième de son astuce, et le centième de son courage ! Va, Mage, ta victoire ce jour a désigné ma

mort aux mains du Khan, mais je l'accepte ! Nous les guerriers plaçons l'honneur au dessus de la vie ! Et si tu as fais preuve de courage en ce jour, vois le mien, et dusses-tu réussir dans ta quête...ne l'oublie jamais. »

Soulagé, vous opinez d'un regard entendu alors que les fourreaux crissent et les lames se lèvent croisées au dessus votre tête.

Ragaillardi et plein d'assurance, vous reprenez votre route au **236** en gagnant 1 point de Chance, et en notant que vous ne pourrez plus vous rendre à nouveau auprès de Bushi.



101

Un cri de surprise teinté de mépris retentit :

« UN MORTEL DANS LA DEMEURE DES DIEUX ! »

« BLASPHEME ! »

« QU'IL MEURE SUR LE CHAMP ! »

« NON ! QU'IL SOUFFRE MILLE ENFERS ! »

Alors que vous commencez à fuir, une colonne d'eau saline vient vous détremper, puis vous enserrer et enfin vous propulser dans les airs à une vitesse fabuleuse, proche des immenses visages des Dieux en colère, et tout particulièrement près de la tête du Requin aux yeux aiguisés.

Vous portant dans l'eau qui prolonge ses membres, il tonne :

« LA MORT POUR LES PEUPLES DES TERRES ! »

Votre cœur semble exploser de terreur, quand Dagan poursuit :

« LA MORT POUR TOI, MAIS PAS EN CE JOUR. CET HOMME A EU AUTREFOIS MA BENEDICTION, ET IL NE SERAIT PAS INUTILE QU'IL MENE SA QUETE A SON TERME. DAGAN DECLARE QU'IL PEUT POURSUIVRE SA ROUTE ET RENCONTRER LE KHAN. »

Vous comprenez alors la véritable dimension de la puissance de Sémiramis : méprisant Dieux et Démons, il a fait de la Demeure Céleste l'antichambre de son Palais, humiliant les divinités de votre monde – à tel point que vous-même, vous comprenez que leurs exclamations sont effectivement des piailllements vains et que vous aussi les considérez avec mépris.

Lisant dans vos pensées, Dagan réagit avec haine :

« GARDE TOI DE TOUT BLASPHEME, POUSSIERE. ET SI TU VIS, CLAME QUE TU DOIS TA VICTOIRE A DAGAN ! »

Dagan vous repose doucement sur le sol et dépose à vos pieds trois petits cristaux violets, qui pourront être brisés à tout moment et vous redonner autant de points d'endurance que le lancé d'un dé.

Les Dieux vous laissent alors, silencieux, poursuivre votre marche de pas de fourmi jusqu'au bout du hall. Pendant les heures qui suivent vous voyez grandir au devant de vous une porte donnant sur l'obscurité, pleine d'étoiles dansantes comme Tamerlan en avait créé. Celle-ci vous paraît haute comme une montagne alors que vous en approchez le seuil, pour finalement basculer dans l'Obscurité des Interstices.

Rendez vous au **353**.

102

La Reine Vampire éclate d'un rire sauvage et transpirant d'un mépris féroce :

« Ha ! La maîtresse du Harem, si fait, astucieux voyageur. Mais tu ne m'apportes ainsi nulle autre information que je ne savais déjà...et tu vas payer cette perte de temps en onces de sang ! »

Frétilante de haine, elle fait pointer ses canines dans un rictus qui vous fait défaillir...et avant de sombrer, vous murmurez que la sœur de la Bas Haseki se nomme Ikbal, et qu'elle est en fuite dans le Domaine de la Quatrième Porte.

« Vraiment ? » déclare avec surprise votre partenaire en tempérant son insatiable ardeur. « Voilà quelque chose de plus consistant...voilà une monnaie d'échange qui pourrait nous payer le voyage dissimulé de ce terrible Annunaki... »

Si vous avez répondu avec succès aux trois questions de la Reine Vampire, rendez vous au **224**. Si vous avez eu au moins un échec, rendez vous au **429**.

103

Alors que l'arène se vide, vous ajustez besace, manteau et tunique, enfourchez votre monture alors qu'elle rugit de façon perçante, et d'un coup de bride, le Griffon prend son envol avec majesté et puissance. Comment exprimer l'intense sentiment de liberté pure qui vous saisit l'âme alors que vous planez au dessus des toits pointus du domaine de la Première Porte ?

Votre Griffon prend de la hauteur, survolant une immense étendue couverte où résonnent mille bruits de chaînes et de marteaux, puis ce sont des étendues désolées, barrées de crevasses et de coulées de lave ardente, puis encore une armée de squelettes et de morts vivants et de démons de flammes, pour enfin éviter le feu d'immenses Dragons fondant depuis le ciel ardent jusque vers votre immaculée monture.

Vous plongez entre les jambes de Titans de feu hauts comme

le Volcan lui-même, remontez le long de leurs corps dans des tourbillons de flammes, et enfin atteignez le Palais des Mille Voies...où mille portes béantes prolongées d'un surplomb vous attendent effectivement. Posant votre Griffon sur l'un d'eux, il vous suffira d'un moment d'inattention – le temps de jeter un regard fasciné sur le spectacle incroyable qu'est l'armée du Khan dans toutes ses dimensions et s'étendant jusqu'à l'horizon – pour que derrière vous se glisse le Mage au Masque d'Or, qui, d'une estafilade de son wakizashi vous ouvrira le corps en deux. Alors que vous perdez connaissance, happé par la main du Passeur des Âmes, vous ne percevrez pour seul adieu la voix déformée par la puissance du Mage :

« Tu avais été prévenu. Le seul chemin pour atteindre le Khan passe par les Sept Portes. »

104

Le Mage soupire :

« Toi ? Le petit soldat du Lion et du Dragon ? C'est la vérité ? »

Vous répondez à son indignation par le silence, et il poursuit, se résignant :

« Bien...j'espère qu'ils sauront récompenser leur petit soldat à sa juste mesure le moment venu... »

Augmentez votre Score Mystérieux de 2 points, tandis qu'il se relève et vous tape amicalement sur l'épaule :

« Une dernière chose : c'est par pure chance que tu as posé le pied sur la bonne porte parmi les mille ? »

Vous pouvez décider de hausser les épaules ou de garder le silence en vous rendant au **271**, ou lui tendre pour toute explication le Médaillon que vous a confié Le Boiteux au **264**.

105

Vous opinez en faisant mine de l'écouter, mais profitez de sa confiance pour repousser la porte d'un grand coup de pied et le faire tomber à la renverse !

Il se roule aussitôt en une boule hérissée de piquants et vous pénétrez dans une antichambre sombre de la forteresse. Avec des paroles sympathiques, vous tentez de le détendre en piquant de votre lame, mais il ne répond que des couinements, et puis détale à quatre pattes sur le sol pour disparaître au bout du couloir...et bien, voilà un adversaire qui vous change des Tartares de l'Ouest !

Vous pénétrez dans le cœur de la forteresse au **253**.

106

« Oui, bien entendu, c'est ma raison d'être. J'ai un talent, du moins je le pense, pour la création d'artefacts exceptionnels – un talent nullement reconnu par Tarna où la réussite passe d'abord par de vulgaires alliances politiques et le bon réseau de relations. Qu'ils aillent au diable : le Khan a reconnu ce que je suis et m'a placé aujourd'hui sous le tutorat du plus Grand qui puisse exister. »

Watlende plisse les yeux et semble chercher un souvenir...

« ...je me souviens...tu dois être ce fameux Mage de Tarna dont les exploits sont portés par la rumeur. Je suis navré, mais je vais poliment te demander de quitter les lieux. Je ne souhaite point frayer avec un ennemi de mon Maître, et Basileus sait que les raccourcis seront rapides à faire puisque nous sommes tous deux des Royaumes du Sud. »

Il vous pointe silencieusement vers l'extérieur, et vous ne pouvez rien faire sinon vous éclipser et rejoindre la prochaine et dernière alcôve au **189**.

Péladan n'aura jamais l'occasion de finir de tracer son sortilège ; surgissant avec la promptitude et le silence d'une panthère, mais la magnificence d'une déesse, l'ex-amirale Achzavit, qui au sortir de votre évasion de la Cité des Lames, vous avait dévoilé sans ambiguïté ses sentiments à votre égard, avance d'un pas, bande son arc, et un trait noir vient traverser le poumon de votre Maître.

« Toi et moi, Mage, côte à côte dans la barque du passeur des âmes ! » vous rappelle-t-elle en se frappant le torse.

Ces paroles sincères seront les dernières : avec une forte contrariété, Sémiramis s'est dressé et l'un de ses wakizashi file dans les airs transpercer mortellement à son tour l'elfe noire, avant de revenir magiquement dans ses mains. Il s'exclame :

« Par le fleuve des morts ! Existe-t-il une seule femme en Osmanlie qui ne soit pas folle amoureuse de toi ? »

Vous accourez vers Achzavit, mourante, son sang noir souillant votre tunique comme un flot de mort ; ses yeux vitreux doivent mal discerner vos traits, mais elle s'accroche à la vie pour le bonheur de se tenir dans vos bras, un bonheur de quelques fugaces instants – elle quitte ce monde avec une expression d'adoration absolue, fixant intensément votre regard.

La déposant sur le sol herbu, tache noire dans cette constellation de couleurs, vous vous relevez et faites face à Sémiramis, plus décidé que jamais.

Celui-ci ironise :

« Ah ! J'aimerais qu'un être, obnubilé par mon auguste présence, brave tous les dangers et me suive jusqu'au cœur des périls de Tansanli pour avoir l'extase de mourir dans mes bras ! Ha ! Mais n'est-ce pas précisément l'histoire de ta propre vie ? »

Avançant vers le trône, mu par une froide rage, votre chemin croise celui de Péladan, lui aussi agonisant, et vous vous penchez au **154** pour écouter ses dernières paroles.

108

Alors que les ongles de la Reine Vampire s'allongent de façon obscène et effrayante, prenant une couleur de métal brillant, deux créatures contrefaites, maigrichonnes et bossues bondissent derrière elle en gémissant d'excitation.

La Reine étend ses bras pour vous frapper, le combat est inévitable, et la fuite synonyme de mort immédiate :

REINE VAMPIRE habileté : 15 endurance : 15

Si la Reine remporte deux Assauts consécutifs, plutôt que de vous faire perdre 2 points d'endurance lors du second assaut, elle profitera du défaut de votre défense pour plonger ses crocs dans votre cou et aspirer la vitalité de votre corps : diminuez alors votre montant d'endurance initiale d'autant de points de vie que le résultat d'un dé !

Si vous remportez deux Assauts consécutifs, vous pourrez, en tentant votre Chance et en étant Chanceux, ayant ébranlé votre terrible adversaire, fuir au devant d'elle, ventre à terre, toujours plus loin vers l'ouest au **359**.

Si vous êtes vainqueur de ce combat épique, rendez vous au **377**.

109

Votre attaque a transpercé le poumon droit de Péladan, qui s'effondre en bavant du sang bouillonnant, la respiration striée d'effroyables râles d'agonie.

Sans pitié pour celui qui vous a usé, jeté, oublié, méprisé, puis tenté de vous assassiner, vous lui rendez le mépris qu'il mérite et tournez toute votre attention sur Sémiramis qui, telle une statue de pierre, vous attend sur son trône.

L'approchant, votre chemin croise celui de votre maître agonisant, et s'agrippant désespérément à votre tunique en la souillant de son sang ; il murmure quelques mots que vous pouvez écouter au **154**.

110

« Oui...il y a un lien, c'est évident. Vous êtes tous deux si semblables et pourtant si différents...et l'Horloge du Monde tournant autour du moyeu énorme qu'est le Maître de l'Osmanlie ignore pour l'instant l'infime rouage que tu es ; mais viendra le moment où vous vous rencontrerez et l'Horloge elle-même de battre son temps devra s'arrêter. »

Diminuez votre Score Mystérieux de 2 points, tandis qu'il se relève et vous tape amicalement sur l'épaule :

« Une dernière chose : c'est par pure chance que tu as posé le pied sur la bonne porte parmi les mille ? »

Vous pouvez décider de hausser les épaules ou de garder le silence en vous rendant au **271**, ou lui tendre pour toute explication le Médaillon que vous a confié Le Boiteux au **264**.



111

La taille colossale du Troll et sa surprenante vivacité rendent l'affrontement inévitable :

TROLL DE L'OSMANLIE habileté : 9 endurance : 32

La force surnaturelle de cette créature colossale vous fera perdre 4 points d'endurance par assaut perdu, en dépit de vos protections.

Si vous remportez un assaut en faisant un double, une opportunité de fuir ce redoutable adversaire se présentera, que vous pourrez saisir en vous rendant au **443**.

Si êtes vainqueur, vous tirerez 1 point de Chance pour cette incroyable victoire (redonnant courage aux citoyens éberlués et encore debout un vain espoir) et vous pourrez courir au **443**.

112

Les herbes que vous foulez ne se relèvent pas, et vous tracez dans votre progression un regrettable sillage.

Un sifflement...et à une vitesse prodigieuse, un carreau d'arbalète fin comme une aiguille d'une paume de long vient vous arracher les chairs de la cuisse et un hurlement de douleur ! Vous perdez 2 points d'endurance, et ne pouvez identifier la position exacte de votre agresseur. Réagissez vite ! Allez vous...

...vous jeter à terre et ramper à couvert vers le rocher le plus proche au **161** ?

...tirer votre arme et courir vaille que vaille dans la direction du carreau pour en découdre avec votre ennemi au **296** ?

...rebrousser chemin le plus rapidement possible et remonter vers les ruines au **208** ?

113

Dos contre la pierre de jais, froide comme un avant goût de la mort, une autre tempête de feu s'élançe de part et d'autre de votre cachette, pour se refermer dans une rivière de feu à quelques mètres devant vous, sans pour autant vous atteindre.

Lorsque l'enfer se tarit, vous pouvez agir : tirer votre lame et charger Péladan au **73**, ou, si vous êtes en possession d'un Arc ou d'un Poignard que vous pouvez sacrifier, vous dévoiler et lancer une attaque à distance sur votre Maître au **231**.

Enfin, depuis votre cachette, vous pouvez tenter à nouveau de le raisonner en vous rendant au **160**.

114

Sans vous faire remarquer, vous approchez l'Elfe noire qui s'adresse à vous à voix basse, sans détourner les yeux de son ouvrage :

« J'appartiens au Chef de la Tribu. Pose tes yeux ou une autre partie de ton corps de chien d'humain sur moi et ils te feront manger tes tripes avec... »

Vous interrompez la litanie des tortures exotiques en lui demandant si elle connaît où se trouve l'Annunaki de ce Domaine ; ce à quoi, après un silence de réflexion qui en dit long sur ses sentiments, elle rétorque sèchement :

« De toute façon, les Tartares sont ici pour veiller à ce que personne ne s'approche de sa forteresse...et quand bien même tu y arriverais, il est doté de pouvoirs dépassant les tiens, pouvant... »

Un des proches du Chef remarque votre conversation et rudoie l'Elfe puis vous invective en crachant sur le sol. Tentez votre Chance, sans consommer un point de Chance à titre exceptionnel : si vous êtes Chanceux, rendez vous au **15**. Sinon, il vous pousse à terre et la chute vous fait perdre 1 point d'endurance. Il vous tord cruellement le poignet sans pour autant vous le briser, puis vous éloigne d'un coup de pied au derrière, qui vous ramène au **367**, en notant que vous ne pourrez plus approcher l'esclave à nouveau.

115

Le Juge Gardien congédie les autres prétendants et demande au Vampire de s'approcher – néanmoins, même l'Annunaki semble ici sur ses gardes et il demande :

« Toi ? Tu veux défendre le Mage de Tarna ? »

Le Vampire se range à vos côtés et commence à grommeler, mais les mots sont confus et son attention semble focalisée sur quelque chose...lorsque soudain il se jette sur vous et plonge ses canines dans votre cou !

L'Annunaki réagit avec rapidité et plante sa faux dans le corps du Vampire et le jette à l'autre bout de la salle, non sans qu'il ait pu vous absorber 3 points de vie...

Le Juge gardien soupire sur la gourmandise irréprouvable des Vampires, expliquant qu'ils sont des créatures de vice avant tout, et vous poursuivez, seul, le cours de votre procès.

Rendez vous au **373**.

116

A votre question, le Mage éclate de rire.

« En voilà une remarque incongrue. Quel intérêt à être le Maître de l'Osmanlie s'il faut être cloîtré dans un nid d'aigle truffé de pièges ? Non, Mage, avance librement en ce lieu délicat et charmant – si la mort vient, elle ne viendra pas de lui. »

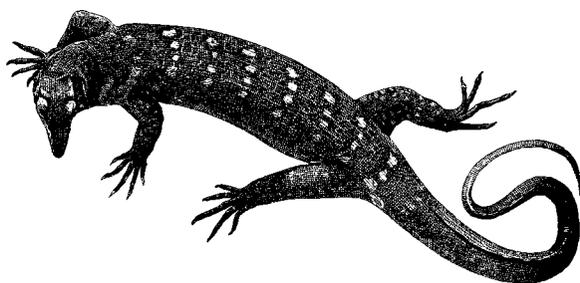
Sur votre feuille d'Aventure, notez un score que vous nommerez Score Mystérieux, égal à 2.

« Les visiteurs pour le Khan sont trop rares... » ajoute-t-il. « Comment l'imagines-tu, un grand type austère avec des yeux d'aigle et une moustache qui tombe jusqu'à la poitrine, comme son prédécesseur ? »

Allez vous demander si le Mage au Masque d'or est le Khan lui-même ? Si oui, rendez vous au **228**.

Allez vous affirmer que selon vous, le Khan que tous craignent n'est autre que Péladan ? Dans ce cas, rendez vous au **130**.

Enfin, allez vous hausser les épaules en prétendant que l'apparence ou l'identité du Khan n'a aucun intérêt pour vous, en vous rendant au **216**.



117

Ce n'est pas la première fois que votre chemin croise celui d'un Masque d'Or sans propriétaire... et à chaque occasion, son aura immanente vous a dissuadé de vous en approcher – le Masque, ainsi que vous l'avait dit Antinoma alors, tue celui qui n'en est pas l'héritier légitime.

Mais en cet instant, l'éclat de l'or se fait mat, et son sourire immuable et placide, presque complice.

Alors vous vous en saisissez ; son contact est tiède, ferme et léger. Vous le portez sur votre visage... et celui-ci vous accepte, adhérent avec douceur à votre peau.

Ö souverains, ô peuples qui couvrent la face du monde, un Nouveau Cinquante est né en ce jour ! Héritier légitime du Cinquante Voleur, vous intégrez la caste légendaire des plus puissants êtres de l'histoire.

Vous regagnez 7 points d'endurance.

Retournez au **151** en notant que vous ne pourrez plus revenir à ce paragraphe.

118

Sans transition vous plongez la main sur votre poitrine pour en tirer le médaillon, mais l'Annunaki lève une main gantée vers vous et déclare :

« Il suffit, je sais ce que vous portez, et je connais la trahison de mon pair, et la triste absurdité des règles du Khan. Et bien, finaud homme du sud, voici le secret dont je suis dépositaire, et prenez en bonne note, car de tous les secrets, celui-ci est le plus grand : une seule porte sur les mille donne vers le Khan, et son numéro est le **262**. »

Après avoir pris note de cette indication (qui peut-être, au regard de ce que vous savez déjà, ne manque pas de vous troubler), vous pouvez revenir au **68** pour envisager la stratégie à suivre.

119

Un sentiment trouble, tel l'espoir qui s'éteint, semble passer dans le regard de l'Alcméonides alors que vous approuvez gravement sa terrible stratégie. Un silence attentif s'épanche sur la table de bronze, et une angoisse sourde monte alors que vous énumérez, et les Sept Portes, et les Annunaki, et les Guerriers, et les Arsenaux...et toutes les terribles épreuves qui font de Tansanli plus qu'une forteresse imprenable : un véritable piège.

Alors que vous terminez votre exposé, toute flamme a disparu des cœurs de vos auditeurs, et le mercenaire déclare enfin, de sa voix rauque :

« Et toi, le Mage, tu vas faire quoi pendant qu'on va se faire tuer à Tansanli ? »

Vous répliquez à cette pique que vous aurez le même objectif, mais prendrez un autre chemin...et reculez sans perdre plus de temps vers les brumes qui vous mèneront au **332**, non sans avoir perdu 1 point de Chance pour avoir condamné le peuple d'Atina à la mise à sac sans merci de la glorieuse Cité.

120

Alors que le sol s'étoile en un millier de dalles, votre pied gauche s'enfonce dans un interstice et s'y coince ! Vous tirez tant bien que mal, mais vous êtes hélas désespérément prisonnier !

A quelques pas, Péladan, fatigué par l'enchaînement de sorts puissants qu'il vient de réaliser, trace péniblement le sort d'Etincelle (8), et une boule de feu rougeoyante surgit du Signe tracé dans les airs, dirigée sur vous !

Il ne vous sera pas possible d'éviter cette attaque ardente, et vous vous blottissez dans votre Tenue au Dragon, plaqué contre le sol ; mais le feu glisse sur vous et vous pénètre, brûlant votre peau, lacérant vos chairs !

Son attaque vous fera perdre 4 points d'endurance, et si vous n'êtes pas mort, contre toute attente, sanctionné par un ap-

plaudissement d'admiration de Sémiramis, vous vous relevez, fumant, écartez, rageur, votre prison de pierre d'un coup de lame bien placé, et achevez votre charge sur un Péladan aussi surpris qu'impuissant. En un seul coup, il s'effondre devant vous, s'agrippant désespérément à votre tunique en la souillant de son sang ; il murmure quelques mots que vous pouvez écouter au **154**.

121

Le tribunal applaudit votre bonne volonté, et Ouk Dikaios, impassible, vous ouvre le ventre de sa faux étincelante – une douleur brève, qui fleurit rapidement dans une sensation douce-reuse et malsaine...c'est le noir, et quand vous vous éveillez de nouveau, la Cathédrale est vide.

Rien ne vous sépare des doubles portes, mais la volonté de les franchir s'effiloche comme l'on souffle la flamme d'une bougie – en fait, vous êtes maudit, maudit à obéir à la volonté de l'Annunaki.

Le temps passe et l'on vous confie de nouvelles armes et armures, et vous marchez des semaines derrière d'autres soldats morts-vivants, et de votre lame magique vous tranchez tout héros des Royaumes Libres se dressant sur votre chemin, et parfois ceux-ci se relèvent pour rejoindre vos rangs toujours plus nombreux.

Vous ne connaîtrez ni la faim ni la soif, ni le sommeil, ni la peur. Mais non plus ni le plaisir de la satiété ou de la désaltération, des rêves bienheureux et de l'amour – tout aura pour vous un goût de cendres, les mêmes cendres dans lesquelles le Khan laissera le monde avant de lui-même disparaître. Quatre vingt dix-neuf années plus tard à errer sans but, tuant au hasard car, être de mort, seule la mort parlait à votre essence, votre libre arbitre retombera sur vos épaules comme un couperet fatal.

Dans ce monde stérile, promis à une éternité vaine, votre vie ne sera qu'un enfer de solitude.

Dans le couloir obscur, orné de motifs floraux, rompu par un carré de lumière au loin, Antinoma vous murmure :

« Attendons ici que le Premier des Cinquante règle son compte à ces monstres. Après, nous partirons tous les trois pour... »

Antinoma ne devra pas finir sa phrase. Un éclair d'argent luit, et vient ouvrir sa gorge alors que ses yeux perdus n'expriment que l'incompréhension et la détresse.

Pétrifié, vous ne pouvez rien faire pour sauver votre amie alors que le Mage au Masque d'Or la maintient par les cheveux pour qu'elle se vide de son sang et de sa vie sans qu'elle ne tache sa tenue blanche aux motifs mystiques. Vous tremblez en portant la main à votre garde, quand vous remarquez qu'à ses pieds se tient également la tête énorme de Tamerlan !

Le Flux Mystique ne passant plus par ces mages, vous le sentez cogner contre votre Collet Mystique comme un animal fou dans son enclot, et ses vibrations vous font presque oublier votre extrême colère et votre tristesse, mais la rage monte, vous hurlez, vous défouraillez, vous bombez le torse, et le Mage au Masque d'or lève son wakizashi étincelant comme il lèverait un index pour demander le silence, et murmure presque :

« Ils ne sont pas passés dûment et préalablement par les Six Portes. »

Antinoma ! Gisante à vos pieds ! Hors de vous, vous brandissez votre arme, et le Mage vous déclare :

« Tu vas vouloir combattre maintenant ? Alors que le trône de l'Osmanlie est à quelques pas ? »

Votre mission ne veut pas dire grand-chose devant votre douleur, et le Mage poursuit, avec un agacement presque jaloux :

« Et bien quoi ? Des regrets ? Un cœur brisé ? Quelle erreur ! Regarde les, dans leur faiblesse, baignant dans leur sang ! Pendant que tu souffrais et peinais, à grimper les flancs mortels de Tansanli, sont-ils venus à ta rescousse ? Tu vois bien

qu'ils en avaient le pouvoir, ils pouvaient venir à tout moment ! Mais sont-ils venus ? Non ! Et pourquoi ? Parce que tu es pour eux de la chair à tranchées ! Tu serais mort qu'ils en auraient envoyé un autre aussi niais que toi, jusqu'à ce qu'il parvienne enfin ici ! Et Antinoma ! Antinoma, oui, la magicienne à la malice irrésistible ! Hypocrite et traître ! Comment a-t-elle réagi quant elle a appris ton passé de Voleur ? S'est-elle exclamée « incroyable, comment un pauvre type avec si peu de chances de départ dans la vie a pu devenir si bon ! » ? Mais bien sûr que non. Ta nature, ton passé et tes compétences l'ont écoeurée : vous n'êtes pas du même monde. »

Vous nourrissez des sentiments contraires et des opinions inverses à ce qui est exprimé dans ce discours, mais sa longueur et son rythme vous a considérablement calmé. Le Mage ajoute enfin :

« Il est temps pour toi, qui a franchi les Sept Portes, de prendre la place auprès de ceux qui te jugeront pour tes actes et non pour ton statut. »

Votre arme s'abaisse jusqu'à toucher le sol.

Pour vous, celui qui vous fait face mérite la mort. Mais pour avoir accompli sous vos yeux des prodiges, il est fort probable qu'un tel duel n'est pas en votre faveur. De plus, effectivement, le Khan se trouve à quelques pas maintenant...

En dépit de cela, allez vous vous jetez sur le Mage et lui donner le sort qu'il mérite ? Dans ce cas, rendez vous au **61**. Sinon, rengainez en vous rendant au **313**.



Longtemps vous avez songé au moment où vous avanceriez devant le trône du Maître de l'Osmanlie ; en fait, vous avez longtemps songé que, pieds et poings liés, on vous aurait jeté devant un de ces ouvrages d'or éclatants où un sinistre monarque aux yeux bridés et à la moustache tombante aurait éclaté d'un rire cruel.

Et pourtant.

Dans l'enceinte des cinq piliers d'Onyx, sur un parterre d'herbe grasse piquée de trèfles blancs et de boutons d'or, se tient bel et bien un piédestal de quelques marches d'albâtre veiné de lapis-lazulis, et un grand siège de bois, au dossier frappé de l'éternel soleil rieur, domine.

Vide.

Vous tournant le dos, une silhouette fatiguée plonge son regard dans l'immense façade sud de la Forteresse, le faisant errer dans les rues si familières de Tarna l'éternelle. Il se retourne et vous êtes abasourdi de reconnaître votre maître Péladan, libre en ce lieu. Serait-ce finalement lui qui... ?

Avec une majesté calculée, une lenteur délectable, le Mage au Masque d'Or vous dépasse, s'affranchit des quelques marches, et, rompant avec son extrême dignité, s'affale dans le Trône de la façon la plus désinvolte qui soit, un bras derrière le dossier et une jambe par-dessus un accoudoir.

Vous devez le décevoir dans votre réaction, car vous n'êtes pas vraiment surpris, non, juste écoeuré de ne pas lui avoir, en traître, quand vous en aviez eu l'occasion, placé vite et bien votre lame là où il le fallait. Celui qui est surpris, c'est Péladan qui décrypte difficilement vos traits pour enfin les reconnaître, et avant qu'il ne prononce un mot, celui que vous nommerez maintenant Sémiramis le Khan s'exclame :

« En premier lieu, les présentations. Sur le trône, le Khan d'Osmanlie, je remarque que personne n'est surpris ou ne daigne faire des démonstrations d'adoration – mais je vous

comprends, là n'est pas l'intérêt immédiat. Donc, à ma droite, celui qui fut l'Archimage Gardien de l'Académie de Tarna, maintenant numéro deux de l'Empire du Soleil Noir, Péladan le Grand. A ma gauche, son fidèle disciple, celui que tous nomment Mage de Tarna et mandé par Cyaxare lui-même pour éliminer le Khan, c'est-à-dire moi-même. Ah ! Quel étonnant triangle de relations complexes agencé par le Destin ! »

Sur le visage de Péladan se dessine une moue fortement réprobatrice :

« Sémiramis, voilà une plaisanterie de mauvais goût. La place du petit n'est pas ici. »

Agitant la main avec agacement, Sémiramis ordonne :

« Il suffit. Péladan, si tu veux conserver ta place à mes côtés, alors tue le Mage de Tarna. »

Péladan hausse les épaules :

« Cela n'a aucun intérêt. Je ne souhaite pas servir de divertissement à tes caprices. »

« Quel manque de respect ! Est-ce la peur qui te fait perdre ton sens de la hiérarchie ? Note que je préfère ta défiance d'aujourd'hui à ton zèle servile d'hier, pour une fois, bien que je pense qu'elle ne soit qu'une mâle fierté devant celui qui fut ton disciple. »

Péladan croise les bras, faisant onduler les longs plis de sa toge de Mage.

« Le petit n'a été qu'un outil. Il n'est pas Mage, son Collet Mystique lui empêche toute exploitation de son Flux. Je pourrais le tuer, mais je ne tue pas les oisillons ou les chiots pour mon divertissement propre, ou celui de mon maître. »

Sémiramis reprend une position plus digne sur son trône et apparaît dans une majesté flamboyante de Flux Mystique, tendant un index accusateur, et lançant d'une voix de fureur contenue :

« Prends garde. Loïsilon en ce lieu n'est pas celui que tu pourrais croire. » Péladan semble protester et il poursuit avec d'autant plus de force : « Le Mage de Tarna n'est pas venu, lui, porté dans un palanquin doré, escorté par une légion de Lynassi d'élites, distrait dans de décadents plaisirs par de gracieuses houris ! Le Mage de Tarna n'a pas trouvé une par une les Sept Portes ouvertes en grand comme l'ont stipulé notre pacte, Péladan, non ! Seul, il s'est infiltré dans le Bolayir, a pénétré Sannakale en y défaisant une Légion, a traversé le désert brûlant de Biga et les hauts glacés du Gonen ! Au centre du Monde il a vu le regard de braise d'Atlach Nacha et, avec la bénédiction de Tamerlan, est venu jusqu'à Tansanli, où il a enfin, un par un, défait et soumis les Annunaki et dûment franchi les Sept Portes jusqu'en ce lieu ! »

Au fur et à mesure que Sémiramis narre votre parcours, vous soutenez le regard de celui qui fut votre Maître et il comprend, à travers votre posture, votre assurance, les cicatrices de vos épreuves que oui, ces exploits sont vôtres, et que tout prisonnier soyez vous de son sortilège, vous avez accompli l'impossible.

Alors, le vieil homme qu'il est, consumé par la puissance toute proche du pouvoir démesuré de Tansanli, prend la mesure du piège dans lequel il se trouve et décroise les bras, prêt à tracer les sortilèges. De votre côté, vous placez votre main sur la garde de votre arme, mais, appelant à sa raison et à l'amour de sa patrie, vous lui demandez de ne rien faire, et, au contraire, de s'allier avec vous afin de défaire ce Sémiramis qui se joue de tous !

Péladan considère gravement votre demande, et réplique, soumis :

« C'est mal connaître l'infini pouvoir du Khan, mon ami. Tous autant que nous sommes sur la face du monde, nous sommes condamnés car il l'a décidé, mais j'entends être le dernier à périr. En garde, disciple ! »

Péladan commence à tracer un Sortilège dans l'espace.

Si, au cours de votre aventure, vous avez rencontré une elfe noire qui vous a proposé de la rejoindre dans l'armée du Khan, et souhaité glisser avec vous sur la barque du passeur des âmes, rendez vous au **107**.

Sinon, vous pouvez immédiatement bondir vous réfugier derrière un pilier d'Onyx au **242**, tirer votre arme et avancer vers Péladan au **73**, ou tenter de le persuader à nouveau de vous ranger à vos cotés au **65**.



124

Le Mage s'exclame :

« Quoiqu'en pensent les natifs de l'Osmanlie, Manès et sa clique, le Destin n'est pas immuable et peut se plier si la poigne est suffisamment forte. Le Maître de l'Osmanlie fait battre à l'Horloge de l'univers son propre tempo, et tous vibrent suivant sa musique. Et toi, voleur, voyageur, mage et mandataire de Tarna, souhaites-tu imprimer ton rythme au monde ? »

Vous répondez à son interrogation étrange par le silence, et il poursuit, se résignant :

« Cette question aura pour toi un sens très prochainement. »

Il se relève et vous tape amicalement sur l'épaule :

« Une dernière chose : c'est par pure chance que tu as posé le pied sur la bonne porte parmi les mille ? »

Vous pouvez décider de hausser les épaules ou de garder le silence en vous rendant au **271**, ou lui tendre pour toute explication le Médaillon que vous a confié Le Boiteux au **264**.

Les brumes se dissipent soudainement, comme chassées de côté par une rafale puissante, et vous battez des bras de peur de tomber, bien plus bas, vous tenant au bord d'une impressionnante hauteur !

Le soleil vous aveugle et des clameurs vous assourdissent, laissant place immédiatement à un silence tout aussi assourdissant, et vous comprenez l'impossible situation qui est la vôtre dans un lieu toutefois bien familier : car vous voilà perché sur un créneau du mur d'enceinte de Tarna ! Au-delà des murs, l'armée royale mène bataille, un Blake enragé à sa tête, décapitant à tout va, et en deçà, une population tremblante lève des yeux étonnés vers votre soudaine apparition ; en fait non, tous les regards se tournent vers vous : le Mage de Tarna est de retour !

Vous levez la main et des vivats enthousiastes s'élèvent, et des encouragements et des murmures de victoire passent d'un soldat à l'autre avec fièvre : le Mage de Tarna est de retour ! Mais sur un créneau adjacent Ténèbres apparaît alors et plonge sa lame nommée Angoisse vers vous ! Ténèbres est un effroyable adversaire qui non seulement vous cinglera de ses assauts, mais remuera en vous les plus profondes terreurs jusqu'à ce que vous mourriez de peur. A cet effet, vous disposez d'un score de Courage égal à votre score initial d'endurance. Si votre Courage tombe à moins de 1 lors de votre aventure, vous aurez été brisé par l'angoisse étreignant votre cœur et votre âme...en attendant, menez le combat :

TENEbres

PASSE D'ARME

SUR LES MURS DE TARNA habileté : 14

Menez trois assauts, évitant sa lame en sautant de créneau en créneau – pour chaque assaut perdu, vous perdrez 2 points de Courage. Si malheureusement vous perdez un assaut en faisant un double un, votre pas de côté vous aura été fatal, et le Peuple de la Cité assistera à votre chute mortelle du mur d'enceinte. Au bout de trois assauts, rendez vous au **252**.

Pas vraiment rassuré, vous tirez votre arme et faites face à votre ultime adversaire, portant avec vous l'espoir des peuples de ce monde :

SEMIRAMIS habileté : 29 endurance : 25

C'est un duel furieux et frénétique, où le métal crisse contre le métal dans des étincelles flottantes, où les cris, les souffles, ponctuent le battement de cœur de l'Osmanlie. A chaque pas, à chaque feinte, à chaque blessure, vous vivez à nouveau les innombrables souffrances et épreuves que vous avez du traverser pour en arriver jusqu'à ce duel, comme si votre esprit cherchait à chaque instant la force de répliquer coup pour coup à ce terrible adversaire.

Nimbé de la puissance de Tansanli, lors du calcul de votre force d'attaque et de celle de Sémiramis, vous prendrez en compte la somme de trois dés et non de deux.

En dépit de votre protection, les coups d'une telle manieuse de sabres portent dur et fort, et non seulement vous ne bénéficiez pas de la protection de votre tunique au dragon, mais chaque assaut perdu vous fera perdre 4 points d'endurance.

De plus, la Reine d'Osmanlie possède le pouvoir de se glisser hors de la réalité, pour réapparaître un instant plus tard dans votre dos, dans l'ouverture de votre garde, et ce en dépit de l'extrême perception que vous octroie votre esprit désormais libre du Collet Mystique. Ainsi, à chaque fois que Sémiramis aura lancé lors du calcul de sa force d'attaque un double six sur les 3 dés, elle se matérialisera derrière vous pour vous frapper terriblement et vous faire perdre 4 points d'endurance.

Enfin, si lors d'un assaut vos forces d'attaque sont strictement égales, vous vous serez bloqué un instant dans un cœur de cœur crissant, et Sémiramis déchaînera une attaque psychique contre vous, perturbant vos sens et vous faisant perdre 2 points d'habileté pour le prochain assaut seulement.

Si d'aventure vos talents étaient si exceptionnels que vous

réduisez l'endurance de Sémiramis à moins de 5 points d'endurance, vous aurez la possibilité de baisser votre arme pour lui laisser la vie – au risque peut-être qu'elle contre-attaque mortellement. Dans ce cas, rendez vous au **194**.

Si vous décidez d'achever votre adversaire, rendez vous au **323**.

127

Vous grimpez comme un lézard à la colonne d'Onyx qui présente, par ses nombreux hiéroglyphes mystiques, de nombreuses prises pour l'escalade.

En dessous, le sol se morcelle en d'effroyables craquements, jusqu'à ce qu'enfin une crevasse scie le pilier comme un tronc, et celui-ci plonge vers l'avant, vous rapprochant de façon décisive de Péladan !

Lorsque, suspendu au pilier tombant, vous apparaissez soudainement, Sémiramis éclate d'un rire franc, et votre maître vous maudit ! Vous plongez vers lui d'un bond leste, arme pointée sur lui, prêt à donner le coup fatal !

Mais le voilà qu'il trace un signe mystérieux que vous ne pouvez, dans la vitesse, deviner, et faisant appel au dernier des éléments, une titanesque colonne d'eau surgit de sa main fébrile et vous projette loin en hauteur, contre la paroi ! Sa force est telle que vous entendez plusieurs de vos os se briser...et ce n'est plus vraiment la peine de compter vos points d'endurance, puisque lorsque la terrible pression se sera relâchée, vous vous effondrerez au sol bien plus bas, une chute mortelle qui ne vous laissera, à vous, ainsi qu'au monde, aucune chance.



Lorsque vous achevez le Sortilège de Souffle du Dragon, vous doutez de l'avoir bien tracé, car rien ne semble de prime abord se déclencher. Posant votre regard sur les Domaines, vous remarquez alors que tous leurs habitants stoppent et tournent leur regard vers vous, vers la Forteresse, et qu'un vent chaud émanant de celle-ci balaye leurs visages, les bannières et leurs tuniques !

Et puis c'est un éclair aveuglant, une nouvelle Clarté de Tansanli, et une vague d'énergie blanche s'agrandissant autour de vous comme un anneau titanesque, soulevant des tsunamis d'écorce terrestre, labourant toute construction et pulvérisant en grain de sable et de poussière tout ce qui est plus gros qu'un petit galet !

La déflagration s'élançe, encore et encore, jusqu'aux extrêmes limites de l'Osmanlie, et bien que les morts vivants se relèvent, les démons dressent leurs protections et les dragons virevoltent contre ce vent mortel, le Souffle du Dragon est le plus fort, et se fait maître de toute chose... jusqu'à ce que la Forteresse elle-même bascule, et pour cause : les Titans de feu sont en train de ployer sous l'invincible énergie de votre sortilège !

Conscient que vous allez vous écraser au sol, broyé sous des tonnes de pierre, vous vous élancez en courant dans le couloir de sortie, traçant à la volée le Sortilège des Ailes Mystiques !

Avant de prendre votre envol, vous avez la possibilité de prendre avec vous le corps sans vie d'une des personnes se trouvant ici. Si c'est votre souhait, ce nouveau poids prendra la place de 9 objets dans votre inventaire – juste de quoi garder une arme au côté tandis que vous porterez le corps dans vos bras.

Vous débouchez sur l'entrée qui forme maintenant un angle aigu avec l'horizontale, et, déployant vos ailes, survolant Tansanli mourante dans la Clarté insondable de votre œuvre, vous prenez votre envol, planez au dessus des étendues qui se rasent, s'atomisent et s'aplanissent, et alors que vos ailes se résorbent à nouveau, et que le cataclysme fait place au silence, vous vous posez au **315**.

129

Vous reprenez un instant votre souffle au dessus du corps sans vie de Kerylo, la tête tournante sous l'ivresse de ces millions d'étoiles, mais Kerylo Thalaté se relève à nouveau sur un genou, puis debout, crache un reliquat de sang traînant dans sa gorge. Avec effroi vous constatez que les blessures que vous lui avez infligé ont toutes disparues – ce qui n'est pas le cas des vôtres ! – et il rugit de victoire :

« Pauvre mortel...je suis le Seigneur des Cieux, invincible sur mon domaine. Viens à nouveau rencontrer ton destin... »

Sans grand courage, vous pouvez de nouveau l'attaquer en vous rendant au **2**, ou, si vous êtes en possession du Joyau de Dagan, l'imposer à sa vision au **444**. Également, si vous êtes en possession de la Lance de Dagan, vous pouvez tenter de la projeter sur Kerylo au **142**.



130

Un grincement désagréable résonne derrière les yeux impassibles.

« C'est bien mal connaître l'un et l'autre que d'associer le faible et le fort, le peureux et le courageux, le pervers et le pur, le mesquin et le sublime. »

Augmentez votre Score Mystérieux de 2 points.

« Oublie cette pensée, elle n'est qu'absurdité. » vous déclare-t-il mystérieusement. « Ayant si mal apprécié la nature du Khan, quelle est la raison qui te motive désormais pour oser braver le Khan ? »

Vous pouvez expliquer, bombant le torse et indiquant la direction du sud, que vous agissez pour votre Cité, sur demande de Cyaxare votre Roi et de Tamerlan le Mage, en vous rendant au **104**

Vous pouvez sinon répondre que vous n'agissez que pour vous, par une étrange curiosité mutuelle que vous entretenez avec cet étrange personnage, en vous rendant au **110**.

Enfin, vous pouvez énigmatiquement déclarer que vous avez suivi votre Destin, en vous rendant au **124**.

131

Le visage du Boiteux s'éclaire.

Il vous confie qu'il partage complètement votre opinion, et que bien qu'Ilmarinen semble fort mystérieux et réservé, ses qualités ne manquent pas, et même, qu'il est promis à un grand avenir. Enthousiaste et reconnaissant de l'avoir conforté dans son intuition, Le Boiteux vous prie de lui confier votre meilleure arme, ce que vous pouvez faire, uniquement s'il ne s'agit ni d'un arc, ni de Vengeance ou de l'épée d'Achzavit.

La travaillant sur son foyer, il vous la rend après quelques coups pour l'affiner et l'aiguiser et vous la rend plus légère, plus tranchante, et auréolée d'une mystérieuse aura de puissance : vous pouvez augmenter de 1 point le calcul de votre force d'attaque lorsque vous l'utiliserez dans un combat et de 1 point d'endurance les blessures que vous infligerez avec elle.

Par ailleurs, Le Boiteux tend sa main et dans les plis de peau de son immense paume vous découvrez un médaillon d'or représentant à la perfection un Masque d'Or des Cinquante :

« Prends ceci – cela ne fera pas de toi un Cinquante, même un p'tit, ha ha ha ! Tu as l'honneur de porter l'ouvrage qui ma servi de modèle pour ce qui a fait de moi un type célèbre. »

Il se gratte le menton, comme réticent à vous confier une information secrète :

« Ah, tant pis, il faut que tu le saches. Le coup des Portes et des Annu... Annunaki, c'est un piège à niais, en fait. Parce que la Septième Porte, la dernière, celle qui mène au Khan, n'a pas vraiment de clé. Il existe un secret – un secret que j'ignore – qui permet d'ouvrir cette damnée Porte. Ce secret a été coupé en six morceaux et chaque morceau a été confié à chacun des Juges, et ceux-ci ne peuvent – ne doivent en fait, selon mandat du Khan – le révéler qu'au porteur du Masque d'Or, et avec ce médaillon, tu pourras leur donner le change. Plus tu te rapproches de la Septième Porte, plus le secret partagé par le Juge est important, ce que je viens de te révéler est simplement ce que tu aurais pu apprendre de Bushi. »

Reconnaissant, vous acceptez le médaillon (qui en dépit de sa taille compte pour un objet). Grâce à lui, vous gagnez immédiatement 1 point de Chance et notez que dès que vous vous retrouverez devant un Annunaki, vous pourrez ajouter 49 au paragraphe en cours pour obtenir d'eux la portion du secret qu'il vous manque.

Avec astuce, vous lui montrez votre médaillon et lui demandez s'il pourrait vous donner la clef pour ouvrir la Deuxième Porte ainsi que son propre Secret. Son visage se fend d'un sourire confus :

« Ah, mais ça fait longtemps que j'ai délégué ma fonction d'Annuna... enfin, de Juge quoi. Tu pourras trouver Ergané en montant ces marches, par là bas. »

Vous vous inclinez respectueusement et présentez vos adieux – avant que vous ne vous rendiez au **239**, Le Boiteux vous dispense néanmoins d'un dernier et fort mystérieux conseil :

« Va, mon ami. Mais sois prudent sur le chemin qui te mènera à Ergané. Là, tes yeux seront des traîtres. »



Vous plongez votre regard sur les feuilles absolument noires de l'ouvrage jusqu'à ce que votre esprit se retrouve happé et que ce noir occupe tout votre champ de vision...et que vous réalisiez que vous n'avez même plus l'ouvrage entre les mains.

A nouveau, enveloppé par une obscurité percée d'une petite ouverture lumineuse au lointain, vous comprenez que vous voilà dans un Interstice, un pas plus près du Khan, mais également, plus près de dangers toujours plus grands.

Une voix souffle comme un murmure à votre oreille :

« Tout Mage que vous êtes, on m'a laissé entendre que vous aviez peur des fantômes comme un enfant du croque-mitaine. »

Vous sursautez alors qu'une fois de plus, et tel un spectre conformément à ses propos, le Mage au Masque d'Or se tient derrière vous. Vous lui rétorquez, amer, que vous n'avez nulle peur de passer votre lame en travers de son corps, et celui-ci vous répond :

« Ce moment arrivera peut-être...plus j'observe votre parcours, plus je pense au Maître de l'Osmanlie. Comme vous il est parti de Tarna pour arriver jusqu'à Tansanli et comme vous beaucoup se sont jurés de s'opposer à lui. Il a plié néanmoins tous ceux qui se dressaient devant lui par la force, par la ruse, ou par la séduction...et c'est à ce titre que chaque Annunaki que vous pliez à votre volonté aiguille son impatience du tison de votre compétence : si jamais vous devez vous rencontrer, qui sera le plus fort ? Qui sera le plus malin ? »

Après un moment de suspens, il complète avec un sous-entendu qui vous échappe :

« Qui séduira l'autre ? »

L'obscurité l'enveloppe à nouveau jusqu'à ce que sa silhouette s'efface...brassant de l'air, vous ne retrouvez pas sa tangibilité.

Reprenant vos esprits, votre estomac vous rappelle à ses impératifs et vous devez prendre un repas et gagner ainsi 4 points d'endurance ou jeûner et en perdre 3. Par ailleurs, vous avez la possibilité de prendre un peu de repos sur le sol tiède mais dur de l'endroit et dans son effroyable silence des plans dimensionnels et regagner 2 points d'endurance.

D'un pas résolu et vigilant comme jamais, vous posez le pied sur le Domaine de la Cinquième Porte au **463**.

133

Au moment où la deuxième pince passe près de vous, vous lâchez prise et lancez vos bras : comparez la somme de 2 dés augmenté de 1 avec votre score d'habileté ; si votre habileté est supérieure, votre bond est couronné de succès et après quelques balancements pour récupérer votre équilibre, vous remontez doucement vers la lucarne éclairée.

Sinon, votre saut est malheureux, mais vous pouvez ultimement tenter votre Chance, et vous raccrocher par miracle si vous êtes Chanceux. Si vous êtes malchanceux, hélas, c'est un plongeon sans retour dans l'abysse obscur des rayonnages – et la fin de votre aventure.

Vos bras et vos doigts commencent à souffrir de cette position quand vous entendez à nouveau une voix résonner au dessus de vous :

« Demande annulée ! Le Juge Gardien souhaite récupérer uniquement la carte des eaux navigables d'Atina ! »

Alors que votre perchoir se bloque en plein mouvement, un autre bras mécanique descend depuis une position plus élevée vers un point situé en dessous de votre position. Allez vous sauter à nouveau sur lui au moment de son passage au **52**, ou attendre un moment plus propice au **289**, ou même encore, fatigué de ces incessants changements de commande, concentrer vos forces à rester agrippé sur votre position en attendant que la situation se tasse au **468** ?

134

Vous approchant, vous êtes frappé par l'apparence de la Grand'architecte de ces lieux : en fait de casque d'or, c'est un Masque d'Or qui recouvre son visage, dont les rayons ont été repliés puis soudés sur le dos de son crâne ; ses yeux sont de verre, sans émotion et impénétrables, et ses lèvres scellées.

D'un geste, elle vous dévoile un schéma tracé au crayon d'une finesse extrême, que vous pouvez retrouver sur l'illustration ci-contre. Ergané commente d'une voix mécanique :

« Le Khan m'a demandé de lui créer un dispositif...pour soulever Lo-Tan, le Dragon Seigneur des Mers, au dessus de l'isthme d'Eistenpoli, afin qu'il puisse régner également sur la Mer Noire. Voici ma création...rudimentaire, mais efficace, qu'en penses-tu ? »

Vous esquissez une moue concernée et tentez d'opiner avec conviction, mais votre comédie ne fonctionne pas sur le monstre de logique qu'est Ergané :

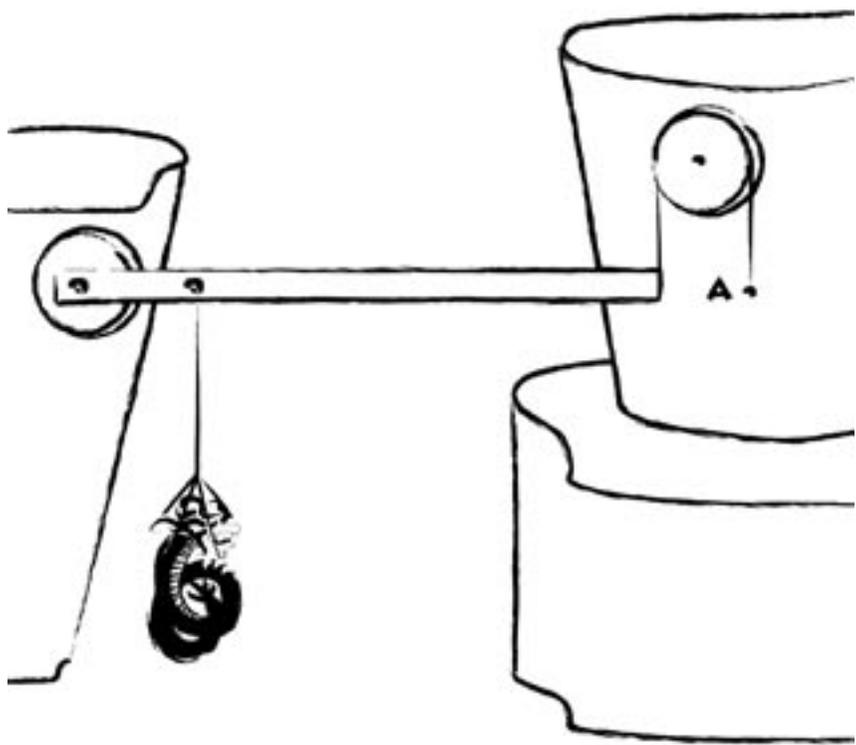
« Je vois...encore une brute sans esprit. Et pourtant tu es ici... dis-moi, si tu comprends ce schéma, selon toi, au point A, faut il tirer le dispositif vers le haut ou vers le bas ? »

Si vous répondez le haut, rendez vous au **388**. Si c'est vers le bas, rendez vous au **47**.

135

L'extrême confusion régnant dans le camp a laissé l'enclos sans surveillance ; en un bond, vous êtes juché sur un Cheval de Cauchemar et piquez des deux droit vers l'ouest, où se profile la sinistre montagne de Tansanli !

En un sifflement, le Chef du camp attire l'attention de deux de ses sbires, et, vous pointant du doigt, passe son pouce sous sa gorge dans un geste explicite : ceux-ci montent également et se lancent à plein galop à votre poursuite !



Si vous, vous filez droit vers votre objectif, il leur est plus difficile de vous suivre, le terrain accidenté ne permettant pas de choisir sa route parfaitement. De plus, au loin devant vous, surgit de la roche, attiré par l'odeur de viande rôtie, un gigantesque Ver de Feu dégoulinant de lave en fusion : galopez, filez dans cet enfer pour échapper à la mort !

Vous démarrez à la position D, et votre objectif est d'atteindre la limite du champ de roches accidentée au **350**. A chaque tour, vous pouvez progresser à votre choix d'une case vers le haut adjacente à la vôtre, par le coté du haut ou par les diagonales.

Les tartares, bien qu'essayant de rejoindre votre position, sont fort handicapés par le terrain et progressent à chaque tour chacun d'entre eux suivant la règle suivante ; vous devez lancer un dé et si le résultat est :

1 : le cavalier se trouve bloqué par un gros rocher et doit le contourner. Il reste sur sa position pour le tour.

2 : le Cheval de Cauchemar évite un rocher et progresse d'une case en diagonale haut-gauche.

3 : le Cheval de Cauchemar évite un rocher et progresse d'une case en diagonale haut-droite.

4 : le cavalier progresse droit vers le haut d'une case.

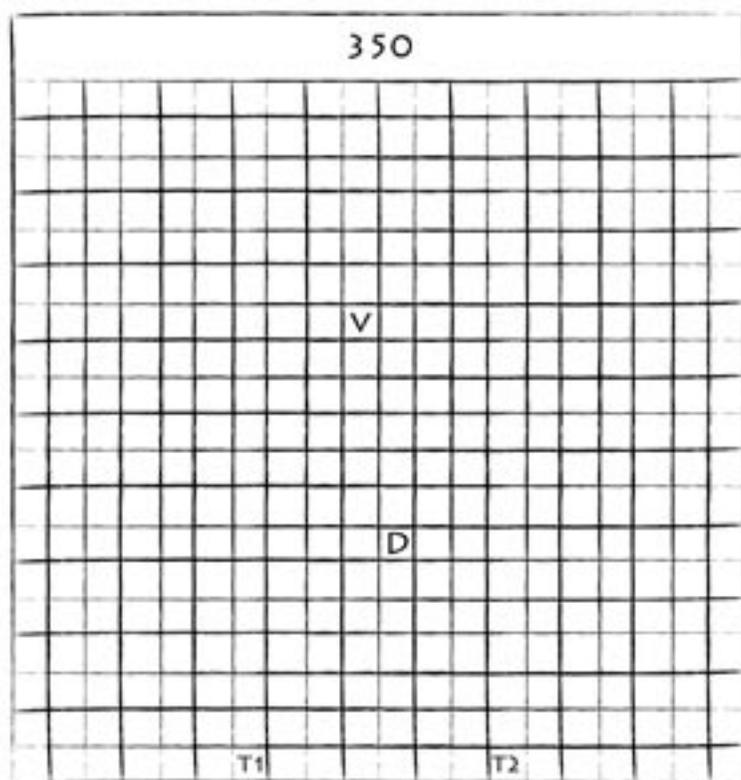
5 : le cavalier, se retrouvant sur un terrain dégagé, progresse droit vers le haut de deux cases.

6 : le cavalier maîtrise la fureur de sa monture et progresse d'une case vers votre position.

Si un tartare atteint la zone du **350** avant vous, appliquez pour lui à chaque tour la règle du résultat 6.

Par ailleurs, devant vous se dresse, rugissant et terrible dans ce monde de noirceur, un Ver de feu haut comme trente hommes.

Là encore, lancez un dé pour savoir dans quelle position il se déplace suivant le diagramme suivant



	1	
2	V	3
4	6	5

Le Ver de feu ne revient jamais sur ses traces, donc, relancez le dé si le cas se présente.

Il vous faut à tout prix éviter de vous retrouver dans une position adjacente au Ver de Feu. Si par malheur cela arrivait, celui-ci vous déchiquetterait dans la seconde avec férocité, gobant monture et cavalier sans distinction. D'un autre côté, le même sort arrivera au malchanceux Tartare qui s'approcherait trop de lui !

Par ailleurs, le Ver de Feu laisse dans sa trace un sillage de lave. A cet effet, noircissez chaque case parcourue par le Ver : ce sillon ardent consumera instantanément le malheureux cavalier qui y tomberait.

A chaque tour durant lequel un cavalier se trouverait sur une case adjacente à la vôtre, un Assaut prendra place :

TARTARE habileté : 14

Inexpérimenté que vous êtes au combat à cheval, vous ne pourrez que parer les assauts sans pouvoir les rendre. Enfin, vous pourrez lancer un assaut contre un Tartare (et un seul par tour) si l'un d'entre eux se trouve à moins de deux cases de votre position, si vous êtes en possession d'un Arc ou d'un Poignard que vous souhaitez sacrifier : si vous êtes vainqueur, alors le Tartare, blessé, ne bougera pas au prochain tour.

Rendez vous au **350** après cette folle poursuite.

136

Vous tentez d'assurer l'étanchéité de vos possessions périssables, resserrez votre besace autour de vous et pénétrez dans l'eau...tiède comme l'air ambiant et ce que vous pensiez être des marches se dérobe d'un coup, et vous vous retrouvez happé par le liquide !

Si vous avez reçu et bénéficiez toujours de la Bénédiction de Dagan, rendez vous immédiatement au **457**.

Quelques instants plus tard, toujours complètement sous l'eau, les alentours s'éclairent : des particules phosphorescentes illuminent les eaux ; dans toutes les directions, et notamment vers le haut, ce ne sont que l'immensité de l'océan parcourue par de placides poissons effilés ou plus longs, striée parfois par des algues flottantes. Mais votre contemplation laisse instantanément place à la panique : sans air, vous tentez de remonter avec effroi vers le haut mais vos efforts sont vains et ridicules...viendra le moment où l'eau envahira vos poumons et vous périrez noyé, anonyme dans les corps flottants de l'Océan.

137

Alors que vous progressez entre les habitations martiales et les cercles d'entraînement, vous remarquez que beaucoup d'autres voies convergent vers votre objectif : ce que vous prenez tout d'abord pour une nouvelle enceinte barrant l'horizon, mais qui s'avère en fait une construction circulaire aux impressionnantes proportions.

Les clameurs régulières qui en échappent ne laissent que peu de doute sur l'identité de ce Colisée, peut-être malheureusement pas le premier que vous croisez sur votre chemin, et, jouant des coudes dans une population dense qui va et vient depuis les hautes portes circulaires, vous approchez d'un Lynassi sec et musculeux, une lance à la main qu'il pointe aussitôt sur votre sternum :

« Va de ton chemin, Mage de Tarna ! Pas d'impie dans l'audience des Combats Sacrés ! »

Autant pour le spectacle, alors. Mais peut-être pouvez vous insister pour participer aux combats, en vous rendant au **31**.

Vous pouvez sinon rejoindre la place principale au **236**.

138

Vous galopez vers l'imposante forteresse qui semble vous engloutir sous son ombre, filant sur de gigantesques arches lan-

cées au dessus d'un gouffre d'eau noire comme la nuit, et sous les corbeaux coassant et les oriflammes frappées d'un soleil rieur aux rayons flaccides tressautant dans la brise morte du Domaine.

Puis c'est un pont-levis de bois clouté de bronze résonnant fermement sous les sabots du Cheval de Cauchemar ; celui-ci est relié à un imposant mécanisme terminé par un levier d'acier fiché dans un créneau, un levier que vous pouvez tenter, en mettant pied à terre, de tirer au **37**. Sinon, vous pouvez continuer à filer plus en avant dans la forteresse au **243**.

139

Votre main trouve enfin un rebord de craie surmonté d'une touffe d'herbe aux racines dures, et vous vous hissez, vainqueur de l'immense paroi, à bout de force mais maître de la colossale épreuve du domaine de la Troisième Porte.

Vous roulez votre corps sur le dos, appuyé agréablement sur un tapis d'herbe rase, de choux sauvage et d'odorante bruyère, les yeux dans un beau ciel d'un bleu nuit strié de nuages rosis par le soleil mourant, reprenant votre souffle, et laissant à nouveau la vigueur investir vos membres endoloris. Vous vous levez enfin, les yeux plongés dans l'astre du jour s'enfonçant dans les flots, et alors que les étoiles pointent par millions dans le ciel, vous tirez dans ses derniers rayons votre lame au clair que vous levez haut au dessus de vous, défiant la puissance tranquille des éléments de votre frêle existence et leur criant que le Mage de Tarna n'a pas dit son dernier mot !

Une vigueur nouvelle s'empare de votre être et vous gagnez 1 point d'endurance et 1 point de Chance. Inspectant les alentours, vous êtes stupéfait de voir que vous n'avez pas mis pied sur un continent, mais sur une barrière rocheuse s'élevant haut au dessus des flots : à quelques dizaines de pas de l'autre coté de la falaise, le roc plonge à nouveau aussi abruptement dans les flots qui s'étendent, infinis et mouvants sous les premières étoiles.

La barrière de roche coupant l'Océan en deux est en légère pente : d'un côté, elle descend, peut-être à perte de vue, mais touche dans un lointain endroit indiscernable le fil de l'eau. De l'autre côté, elle continue de grimper en pente douce pour disparaître comme un fil pendu du ciel à l'horizon ; loin au dessus, il vous semble deviner la présence d'une sorte de grande construction. Dans cette direction également, vous avez la surprise de voir, comme un filigrane tissé dans le ciel, l'immense silhouette du volcan Tansanli, bien que sa présence en ce lieu soit impossible.

Pour le moment, vous pouvez décider de prendre un repas et de gagner ainsi 4 points d'endurance, puis vous pouvez, bien éloigné des deux bords, envisager de passer une nuit dans cet endroit au **479**. Sinon, vous pouvez reprendre immédiatement votre route au **85** pour la pente descendante ou le **380** pour la pente ascendante.

140

Le couloir monte en marches régulières et agréables vers une pièce richement éclairée. Posant le pied sur le premier degré, une douce sensation enveloppe votre cœur et depuis longtemps vous n'aviez pas ressenti telle sensation – depuis...depuis la dernière fois que vous avez fait une bonne sieste au soleil, bien installé sur un rempart de pierres chauffées de l'enceinte de Tarna, en été, le ventre plein d'une caille rôtie et de figues fraîches, chapardées à un marchand qui ne vous en voulait pas tellement... vous revivez ce souvenir et soudain, comme aspiré, il s'efface de votre esprit comme d'autres notions plus anciennes, jusqu'à vos peurs et vos désirs, jusqu'à votre mission, jusqu'à votre propre nom...

Et quand vous arrivez enfin dans la pièce au sommet de la volée d'escaliers, un bel endroit recouvert de tapis précieux et où une silhouette étrange portant un curieux masque vous tend la main. Il prononce ces étranges paroles que vous ne parvenez pas à comprendre :

« Mage de Tarna, j'aurais aimé connaître ta légendaire astuce avant que ton esprit se vide – et l'on dit également que le Khan aurait été plus que ravi que je te livre à lui, mais bon, les Domaines ont leurs règles, et c'est parce qu'il y a des règles qu'il y a des gagnants...et qu'il y a des perdants. Allez, viens avec les autres, il y a beaucoup de travail ici et je ne refuse jamais un scribe dévoué. »

Il vous tend une longue plume et vous conduit par le bras à un écritoire. Quelle chance ! songez vous...un bon maître, un bon travail et un lieu confortable, c'est vraiment tout ce qu'une sensibilité docile et laborieuse comme la vôtre n'a jamais pu espérer...

141

Ouk Dikaios opine et rétorque :

« C'est juste. Toutefois le chef d'accusation est : tentative d'assassinat contre le Khan d'Osmanlie. Cela n'a rien à voir avec une dette de Sang contractée avec moi. De plus, je ferais remarquer au Mage que rien ne m'empêche (et j'y suis même encouragé par notre Seigneur) à attaquer délibérément le Mage et contracter une Dette de Sang dont je serais le débiteur...tant qu'il sera en vie. Et au regard de notre différence de puissance, cela serait un massacre unilatéral. Mais avant d'être un invincible Annunaki, je suis avant tout Juge. »

Avec astuce, vous rétorquez que de la même façon, vous n'avez pas attaqué le Khan et qu'à ce titre, il serait contraire au Kanun de se revendiquer de ce code pour vous mettre à mort devant un tribunal qui serait donc une parodie de procès.

L'assemblée opine et vous pouvez augmenter votre score de plaidoirie de 2.

Allez vous poursuivre dans cette voie et expliquer que vous n'avez pas l'intention de tuer le Khan comme il l'affirme et qu'à ce titre le procès n'a pas lieu d'être ? Dans ce cas, rendez vous au **363**.

Allez vous suggérer à l'assemblée que vous serez bien plus utile au Khan vivant que mort (ou mort-vivant) et qu'à ce titre, c'est aller contre sa volonté que de vous condamner ? Dans ce cas, rendez vous au **76**.

Allez vous faire valoir que vous avez traversé indemne toute l'Osmannie et cinq domaines de Tansanli parce que vous étiez précisément sous la protection du Khan et qu'il ne souhaiterait pas la tenue de ce procès qui vous gêne dans votre progression vers lui ? Dans ce cas, rendez vous au **288**.

142

Kerylo vous attend à quelques pas, en garde, son torse sans protection. Vous empoignez la lance de Dagan, concentré sur votre cible.

Vous pouvez compter sur votre Chance ou sur votre habileté pour atteindre votre cible. Dans le premier cas, Tentez votre Chance et espérez être chanceux.

Dans le second, comparez votre habileté majorée (ou minorée) de votre bonus de Lance(1) avec le résultat de deux dés majoré de 2.

Si vous êtes Chanceux ou que votre habileté est supérieure aux dés, rendez vous au **441**.

Dans le cas contraire, la lance manque Kerylo de peu et se fiche dans le dais de marbre derrière lui. Vous devrez mener un combat contre Kerylo en vous rendant au **2**, en notant que si vous le défaites, vous pourrez ramasser la Lance de Dagan sur le sol.

143

Les traits de la Reine Vampire se détendent avec une certaine joie : « Je m'en doutais...il est affaibli et vieux, et nous pourrions passer sans problème. »

Elle vous entraîne avec félicité vers le **346**.

144

Le couloir donne sur une grotte assez étroite, dont les murs sont depuis longtemps recouverts de calcaire et de mousse phosphorescente, lui donnant un aspect irrégulier, féérique, et paisiblement envoûtant.

Au milieu de celle-ci se dresse un menhir dont une face est plate et gravée de la figure austère du Dieu oublié de ce temple ancien. Là encore, ses yeux vides, ses longues moustaches et ses bras longilignes lui donne un aspect étranger à ce monde.

Au fond de la grotte, un couloir s'en va montant doucement dans la roche, que vous pouvez immédiatement emprunter au **201**. Vous pouvez également vous agenouiller devant l'idole au **46**.

145

Votre chute sera très brève, mais suffisamment longue pour que vous percutiez le sol à une vitesse telle que vos os se brisent en perforant vos organes internes.

Ironie de la situation, alors que l'auguste silhouette du Passeur des Âmes se penche sur votre corps agonisant, vu sous cet angle l'illusion de la curieuse architecture s'efface et vous constatez qu'avant votre saut vous étiez presque à portée du sommet...

146

Alors que les limites du Domaine de la Quatrième Porte semblent de plus en plus proches et que les éléments redoublent de puissance, vous positionnez votre appareil juste au dessus de la machine volante que vous poursuivez.

Pantaboulos prend la barre alors qu'avec un courage qui vous surprend vous vous jetez dans le vide à quelques hauteurs d'hommes plus bas vers la machine ! Les dimensions importantes de l'engin facilitent l'opération, mais les vents sont forts et le chaos général rend la mission périlleuse.

Lancez 2 dés et comparez la somme avec votre score d'habileté : si votre habileté est supérieure, vous vous serez bien réceptionné sur le toit de l'engin, non sans perdre 2 points d'endurance. Dans l'autre éventualité, vous aurez glissé après le choc (perdant donc, 2 points d'endurance) et vous devrez à nouveau réaliser ce test d'habileté pour vous raccrocher dans votre chute. Si vous réussissez à vous raccrocher, ce choc supplémentaire et la frayeur qui vous retourne le ventre vous feront perdre 2 points d'endurance supplémentaires. Si vous échouez à nouveau, c'est le bond dans le vide, le foudroiement par les éclairs, le choc mortel avec le sol...

Si vous êtes encore vivant, il vous est assez facile de prudemment vous réceptionner sur le pont de l'engin : nulle âme sinon un homme aux yeux vides et à l'esprit noyé depuis longtemps, que d'un coup de pied et sans remords, vous balancez par-dessus bord !

Reprenant la barre, vous assurez une position stationnaire à coté de la machine de Pantaboulos et vous rendez au **471**.

147

Vous tracez le signe du Parapluie et aussitôt, l'eau vaporisée est repoussée par votre protection magique : hum ! Fort intéressant ! Ainsi donc, le sort de Parapluie repousse tout liquide ou toute forme d'eau quel que soit son état ? Décidemment, ce sortilège apparemment insignifiant se trouve être de plus en plus pratique !

Sans encombre autre qu'une bouffée d'air chaud et sec tout à fait tolérable, vous franchissez les fissures sifflantes et vous retrouvez dans une salle tout à fait étonnante au **144**.



148

Perdu dans ces histoires de partage de butin au clair de lune, vous esquissez un sourire charmeur et tentez quelques paroles sympathiques...mais c'est un miracle qu'il vous faudrait pour sympathiser avec des damnés, et ne leur apportant pas satisfaction, ils passent à l'attaque sans plus attendre.

Rendez vous au **465**.

149

Une dizaine de Chevaux de Cauchemar attendent en silence dans un enclos réduit, grattant le roc de leurs sabots de métal. Deux solides gaillards, hache à la main, montent la garde sur le bien le plus précieux de la tribu, et vous éconduisent d'un regard mauvais alors que vous vous approchez.

Vous comprenez qu'un plan d'escapade à cheval est pour le moment impossible, le terrain étant trop dégagé pour tenter toute approche discrète, et quand à baratiner la sentinelle...et bien, il faudrait que vous parliez déjà leur dialecte !

Retournez au **367** pour envisager une autre éventualité.

150

Le plateau accidenté et hérissé de plantes grasses laisse la place désormais à une étendue plane recouverte d'hautes herbes et de blé sauvage, vide de tout relief sinon quelques rocs blancs et ronds, et, à quelque distance au nord, les ruines vaillantes d'un petit hameau.

Dans ce ciel sans soleil ne doivent se poursuivre ni jour ni nuit, mais il vous semble néanmoins que les teintes écarlates tombant des cieux s'assombrissent, alors qu'un vent tiède du sud fait rouler silencieusement des balles d'herbes séchées.

Allez vous tracer votre route droit devant vers Tansanli, coupant la plaine de hautes herbes au **112**, ou infléchir votre course pour qu'elle traverse les ruines au nord-ouest au **208** ?

Seul dans l'unique et titanesque pièce intérieure formée par la forteresse, avançant entre les bosquets parfumés de fleurs exotiques, vous méditez sur votre situation.

Votre mission initiale – en terminer avec le Khan d'Osmanlie est un succès. Un succès ? Demandez vous avec une triste ironie, posant les yeux sur les corps jonchant l'endroit, pour n'avoir comme réponse que votre écho. Peut-on parler de succès avec tant de sacrifices ?

Peut-on même évoquer un succès, alors que votre regard porte dans toutes les directions par le fabuleux pouvoir des murs transparents, et plonge dans les Six Domaines et leurs puissantes armées, sur le point d'être lancées par leurs généraux sur les mondes libres, et n'en laisser que des cendres ?

Un désespoir immense étreint votre cœur en réalisant que peut-être, la mort de Sémiramis ne changera rien au monde, et que le Destin de tous est immuable. En dépit des pouvoirs considérables dont vous disposez à présent, vous n'aurez jamais, pensez vous alors, ni la force de tous les combattre, ni un moyen tiré de votre légendaire astuce.

Et quant à retourner au pays par le chemin déjà emprunté... si vous aviez une seule chance d'y parvenir, ce pays existerait-il toujours alors à votre arrivée ?

Il vous faut pourtant agir.

Si vous n'avez pas d'idée particulière, et bien il vous reste encore une option... insolite, inattendue, presque malsaine, et finalement évidente : vous pouvez monter sur le trône et vous y asseoir, et, dans le secret le plus absolu de votre nid d'aigle, reprendre tant bien que mal les rênes du Sombre Pays, au **425** !

Ah, et vous pouvez également, avec prudence, tenter de ramasser le Masque d'Or que portait la Reine d'Osmanlie avant votre duel, au **117**.

152

Le Boiteux se fend d'un sourire simple et sincère :

« Ah, mais c'est que chuis pas l'Annuna...enfin, le Juge du Khan, quoi. C'est Ergané qui s'en occupe, tiens, t'as qu'à aller par là ! »

De son gigantesque marteau il pointe un autre escalier qui disparaît derrière des chaînes en mouvement. Comme il fait mine de reprendre son ouvrage, vous inclinez la tête avec respect et vous engagez sur le chemin vers Ergané au **239**.

153

La lance de Dagan se fiche dans la poitrine de Kerylo, qui, avec surprise, tombe à genou dans un râle sifflant. Kerylo s'effondre dans un sursaut, mortellement touché au cœur. Au cœur ? Au cœur ! Oui, car vous aviez compris que dans ce monde-miroir, le cœur de l'Ulassi félon ne se logeait pas à sa gauche mais à sa droite !

Le dais suspendu dans les cieux vibre à mesure que les derniers relents de vie quittent Kerylo qui s'y accroche avec une rage futile. (Rayez la Lance de Dagan de votre inventaire)

Une vouivre géante et noire surgit des ténèbres d'en dessous, des écailles et des yeux d'obscurité absorbant tout reflet, et, ouvrant sa gueule fond sur vous ! Sa taille est telle que toute fuite est vaine et vous vous faites avaler par le monstre sans pouvoir réagir !

Rendez vous au **475**.

154

Péladan s'accroche à votre tunique tel un vil estropié de la Place de la Salamandre, mais ne requiert ni or ni même la vie – celle-ci le quitte malgré tout ce que vous pourrez entreprendre – non, juste un peu d'attention.

Et magnanime, vous baissez votre regard furieux braqué sur Sémiramis pour lui accorder cette ultime faveur. Dans un rôle, il vous glisse :

« Tu fus l'outil de ma survie, petit, tu as failli l'être de nouveau, et je n'attends aucune miséricorde de ta part. Il y a près d'ici un impertinent sur une chaise en bois, qui ne respecte ni ses aînés, ni les principes de ses pères, et encore moins ses Dieux. Il est temps qu'un valeureux lui donne une leçon...bien malgré toi, tu fus l'outil de ma survie, et bien malgré toi, tu seras l'outil de ma vengeance ! »

Dans son ultime sursaut de défi, ses yeux s'écarquillent alors qu'il trace à nouveau le Sortilège de Collet Mystique d'une main tremblante ! Ce sort très particulier, invention secrète de Péladan, emprisonne le Flux Mystique de sa cible s'il est lancé une fois, et le libère lorsqu'il est lancé une seconde fois ! Ce mystérieux sort n'a pas sa place sur l'Heptagramme Mystique, vous devez ainsi le noter au centre du Symbole en y précisant son chiffre associé tout particulier : - 50 (moins cinquante).

Pensant qu'il s'agit d'une dernière duperie du grand dupeur, vous portez la main à la garde de votre arme, mais les filets du Collet Mystique se libère soudainement, et vous êtes submergé d'une incommensurable puissance ! Au fond de votre corps brûle votre âme, auréolé d'une puissance ardente et bouillonnante, ruisselant de vos pores et parcourrant muscles et os, aiguisant vos sens à l'extrême ! En fait, tout en bas, sous l'énorme plancher de bronze de la Forteresse, sous la poigne des Titans de Feu et la Lave de Tansanli, vous sentez le torrent de Puissance Mystique qui monte telle une colonne invisible pour vous baigner et vous hissez vers de nouveaux plans de conscience, des sommets éthérés où d'infinis horizons s'offrent à vous !

Avec étonnement, vous contemplez le Flux Mystique couler le long de vos mains, surgir des coins de vos yeux en grandes larmes dorées, alors qu'une colonne de lumière vous nimbe d'un halo blanc pur.

Dans les royaumes du monde entier, des augures, des devins, des astrologues et des mages, penchés sur leur matériel magique, contemplent avec désespoir le devenir du monde : un orage noir qui ne connaît pas de fin, et qui laissera le monde en cendres. Et c'est alors, que, fin comme l'espoir des mourants, un rai de lumière perce la coque de ces nuages, une lumière qui ne peut éclairer qu'un seul homme, un homme mystérieux qui se dresse avec défi devant le Khan, mais avec une puissance telle que le monde entier s'en éclabousse de vie !

Et ces augures, ces devins, ces astrologues et ces mages, accourent dans les palais royaux, les temples et les places où se terrent les monarques et les populations désespérées pour leur annoncer la bonne nouvelle : la Radiance Céleste existe et perce l'obscurité de l'avenir ! Alors ceux qui prévoyaient de mettre fin à leurs jours pour ne pas périr aux armées des ténèbres baissent leurs armes, ceux qui comptaient fuir encore plus loin pour vivre un autre jour les dressent !

Alors dans la population et dans les rangs des armées on murmure le nom du Mage de Tarna, puis on le scande, puis on le prie ! Tous les cœurs qui aspirent à la paix et au repos de l'âme unissent leurs prières, et ces prières renforcent encore votre puissance. Tous les cœurs qui aspirent à la paix et à la victoire chargent sur le front des batailles en hurlant votre nom, et cette rage et ces sacrifices renforcent votre puissance. Tel le Khan des légendes, un court instant, vous êtes dans le cœur de chaque homme et de chaque fleur, et votre regard porte avec bienveillance sur tous, qu'ils soient bons ou mauvais, et même par delà : oui, dans un lieu et un temps distant, quelqu'un lit votre histoire et partage votre aventure et vos choix, d'une certaine façon, et même cet être unit ses espoirs aux vôtres.

Alors, après pendant un infime instant avoir saisi la portée du Monde, vous levez à nouveau les yeux sur le Khan, qui se tient debout et digne ; et ses mains tremblent.

Mais elles ne tremblent pas de peur, non, car pour avoir accompli ce qu'a accompli Sémiramis, la peur n'est pas une option. Non, c'est l'excitation qui trouble le Khan, d'avoir enfin trouvé

un adversaire à sa mesure : car ce n'est ni le Mage de Tarna colporté par les légendes qui se tient devant lui, ni même l'un des deux seuls Mages vivant sur le monde et drainant l'immense pouvoir du Flux Mystique : car comme vous êtes porté par les prières du Monde, c'est le Monde que le Khan se prépare à affronter !

Mais même ainsi, le duel serait inégal, et manquerait de son sublime raffinement ; alors, descendant d'un pied sur une marche, auguste, Sémiramis retire son masque qui tombe avec un résonnement clair sur le piédestal.

Ses traits sont purs, son visage d'une perfection symétrique qui n'est pas sans rappeler Innana ; pour un Khan cruel, Sémiramis est une Reine d'Osmanlie dont la beauté simple et tranquille est pénétrante comme l'est le chaud ou le froid ; ses yeux ne sont qu'intelligence et expression, sa bouche qu'émotion, et soudainement, en dépit de votre puissance, c'est à vous, de trembler...

Si votre Score Mystérieux est supérieur à 0, rendez vous au **314**. Sinon, rendez vous au **325**. Toutefois, auparavant, augmentez votre score d'habileté de 5 points, et votre score d'endurance de 7 points : telle est la puissance conférée par le puits insondable de Tansanli.



155

Sans plus tarder vous bondissez comme un félin, lame au clair, sur le titanique Annunaki !

Et votre audace folle paie, puisque le métal racle contre l'os, le sillonnant d'une longue estafilade ! Alors que vous vous ré-

ceptionnez sur le dallage, les six faux s'abattent une à une sur vous, et vous les évitez tant bien que mal, et hélas plutôt mal que bien...la fortune, certes, sourit aux audacieux, mais maudit les fous : vous ne comprenez que trop l'insignifiance de votre force contre la sienne, en fait, vous êtes déjà mort...enfin, c'est une façon de parler, car la faux qui vous transpercera le corps vous animera d'une énergie maléfique et vous liera, jusqu'à ce que le monde soit détruit, à une servitude inconditionnelle pour l'oriflamme au Soleil Rieur.

156

Vous voilà comme à l'accoutumée dans un tourbillon trouble de brumes indistinctes...mais vous commencez à comme percevoir leur mécanisme intrinsèque, qui pénètre implicitement votre intuition. Vous devinez que par certaines attitudes, certaines positions, vous pouvez ressentir la position de l'espace temps changeant qui vous enveloppe, et même bondir au dehors de votre prison spatio-temporelle au moment opportun...

Si vous décidez de plonger au dehors lorsque vous ressentez la présence de Péladan, rendez vous au **452**. Si c'est lors que vous ressentez la mort d'Antinoma, rendez vous au **456**. Si enfin vous optez pour la sensation diffuse de la mort du premier Khan, rendez vous au **80**.

157

Vous vous concentrez pour progresser dans les hautes herbes sans être remarqué – et le vent tiède qui dresse des ondulations sur celles-ci est fort bienvenu dans votre opération. Retenant votre souffle, à gestes lents, vous vous fondez dans la nature dans l'espoir d'échapper à l'œil d'aigle de votre ennemi.

Lancez deux dés, et ajoutez 2 au résultat sauf si vous avez pratiqué la méditation transcendantale avec Batuo : si le résultat est supérieur à votre score d'habileté, vous n'êtes pas assez discret et un autre carreau vient vous arracher de la chair et du

muscle, vous faisant perdre 3 points d'endurance et vous serrez les dents pour ne pas hurler.

Vous vous traînez à couvert sur un rocher, à plus proche distance de votre agresseur.

D'ici, vous pouvez, si vous disposez d'un arc, tenter de contre-attaquer à distance au **175**, ou bien encore tirer votre lame et charger vaillamment dans sa direction au **296**.

Enfin, vous pouvez à nouveau progresser discrètement dans les hautes herbes pour vous rapprocher au **43**.

158

Votre machine volante file vaillamment dans les cieux, portée par son balancement, vous la pilotant tel un capitaine conquérant à la barre, et le ballon qui est votre objectif se rapproche de vous à une vitesse encourageante.

Une odeur...familière de chair brûlée vous aiguise les narines, et vous vous penchez au bastingage, et après la frayeur de l'altitude passée, laissant votre cœur palpitant, vous comprenez que vous passez non loin du village des Tartares qui ont à nouveau asservi la tortue, cette fois en la tuant définitivement, et l'extraction de la chair avant sa décomposition est réalisée avec hâte par toutes les femmes du village.

Autre spectacle moins joyeux, vous remarquez que l'esclave elfe noire du Chef est attachée une main à un poteau et l'autre à un Cheval de Cauchemar sur le point d'être libéré – une mise à mort implacable sous les yeux froids des guerriers et notamment de son ancien maître, qui avec satisfaction tient près de lui une nouvelle prise.

Vous pouvez, au prix d'un détour et d'un harpon, plonger vers le village et tenter de délivrer l'elfe noire au **428** – mais vous pouvez également juger que vous en avez bien assez de vous sauver vous-même et redoubler de vitesse vers le ballon au **418**!

Vous laissez tomber à terre le tonnelet de Thibarine, sur son tissu doré, et d'un coup de pied le faites glisser sur le parquet lisse et nu de la demeure.

L'Annunaki se redresse lentement et se retourne, et vous êtes frappé par son apparence : dans un kimono noir frappé de la lune de l'Ancienne Osmanlie et du Soleil du nouveau Khan émerge le torse musculeux et poilu d'un grand homme-loup au pelage sombre, quatre boucles d'or perçant son oreille, un grand katana au fourreau d'or blanc au coté et sur son bras en bouclier le Masque d'Or des Cinquante.

Vous murmurez malgré vous le nom de Blake, et l'Annunaki répond :

« Ainsi donc tu as croisé le chemin de mon frère de portée. A nous deux nous formons le Guerrier des Cinquante...il a du moins pris le titre, quand je me suis contenté du Masque. Moi, Bushi, son frère, jamais je ne lèverai la lame sur lui, et c'est bien dommage, car le monde ne saura jamais qui fut le meilleur. »

D'une griffe, il perce le tonnelet et s'avale une rasade à la régalaide avant de vous le tendre. A ce jeu de qui sera le plus vaillant, vous ne vous laissez pas démonter et avalez une rasade à votre tour, un feu liquide qui vous brûle œsophage et estomac et vous laisse jambes tremblantes et tête lourde. Bushi s'esclaffe – l'alcool ne l'a pas laissé inchangé – et pose la main sur votre épaule :

« Ah ! Enfin ! Enfin un type courageux, un gaillard venu de bien loin jouter avec la plus fine lame de l'Osmanlie ! Et qui m'apporte avec cela de quoi étancher la soif du cœur et de l'âme ! Au Khan ! (A Tarna ! répondez vous non sans courage) A Blake ! (A Blake ! répondez vous avec sincérité) A l'Osmanlie ! (Tout n'est pas mauvais en le Sombre Pays !) »

Et vous riez à l'unisson, à la grande perplexité, devinez vous, des hommes d'élite postés à l'extérieur. Bushi reprend, son katana reposant sur son avant-bras :

« Buvons, et combattons. Que je touche un genou à terre, et je t’octroierais la voie vers le domaine de la Deuxième Porte. Ô Mage, le monde va périr, brûler dans les cendres ! Et nous voilà au bord du précipice, à boire comme des braves. Le Monde est beau, Mage, l’Osmanlie est une petite perle dont les imperfections capturent ton cœur, les guerriers, les armes, les batailles, la gloire, la tristesse, tout cela est un océan de beauté insoutenable, et le Khan va tout détruire, et dans l’inexorable éphémérité de ces beautés, celles-ci se transcendent, et toi et moi, le Guerrier de l’Osmanlie et le Mage des Royaumes Libres, nous allons croiser le fer au bord de ce précipice, et ta mort préfigurera magnifiquement de l’avenir du Monde. »

Décidément, dans la famille, Blake était le moins dérangé... vous pouvez encourager Bushi à boire une nouvelle rasade en trouvant divers thèmes pour lesquels trinquer (A Qalil ! Aux femmes de Sannakale !), sachant qu’à chaque fois, il va vous aussi falloir boire, et que cette boisson va sérieusement diminuer vos capacités...

Notez combien de rasades vous comptez boire avec Blake, sachant que (en comptant votre goulée initiale) vous pourrez boire jusqu’à 5 rasades tous les deux avant de finir le tonneau.

Rendez vous ensuite au **24** en défouraillant avec vaillance – et l’hésitation du corps dans la peur et dans l’alcool.

160

Entre deux rivières de flammes, vous conjurez votre maître de revenir à la raison, expliquant que sans grand pouvoir vous avez vaincu les Annunaki, et que la force de Sémiramis ne réside que dans l’illusion de l’invincibilité qu’il semble avoir.

Sémiramis vous encourage de bon cœur, mais Péladan interrompt votre supplique :

« N’attribue pas à ta Valeur ce que tu as obtenu par la Chance ! Puisque tu te crois à l’abri du pouvoir élémentaire du Feu, voyons comment tu résisteras à celui de la Terre ! »

De votre position, vous ne pouvez pas voir le Signe que trace votre Maître, mais derrière vous, le sol se met à vrombir et résonner de terribles craquements !

Allez vous rester tapis dans votre cachette au **180** ? Ou bien allez vous au contraire charger Péladan l'arme au poing au **345** ? Enfin, pensant que le danger peut venir du sol, vous pouvez grimper à la colonne au **127**.

161

Vous rampez précautionneusement vers un rocher blanc émergeant des herbes à quelque distance. Lors de votre parcours, vous tremblez alors que d'autres carreaux viennent se planter devant votre nez, entre vos doigts, jusqu'à ce qu'enfin vous soyez à l'abri, et vous reprenez votre souffle épuisé par la peur.

De votre planque, vous pouvez tout aussi précautionneusement prendre de la distance en rampant, revenir sur votre chemin dans le sillage déjà tracé et passer à couvert dans les ruines au nord, au **208**.

Vous pouvez, si vous avez un arc, tenter de contre-attaquer à distance au **168**, ou tirer votre lame et charger vaillamment dans sa direction au **296**.

Enfin, vous pouvez, toujours rampant, progresser lentement dans la direction de l'archer sans vous faire voir au **157**.

162

La porte de brumes existe de part et d'autre du mur d'enceinte : vous pouvez plonger soit du côté de la Cité, au pied d'une énorme charrue au **230**, soit du côté extérieur, au pied d'un grand arbre au **389**.

163

Vous manquez de dérapier sur le sol pentu qui se matérialise sous les brumes...vous vous agrippez fermement...aux tuiles usées d'un toit fatigué ; autour de vous, une nuit paisible, mais une nuit qui vous apportera mort si vous traînez, et dans le ciel, une énorme lune et les rues frémissantes de la vie nocturne de Sannakale.

Ténèbres se manifeste aussitôt derrière vous et vous aiguillonne d'Angoisse, vous faisant perdre 4 points de courage, et vous vous mettez à courir aussitôt !

Vous sautez d'un toit à l'autre, un exercice relativement familier...mais exercé dans d'autres circonstances : lancez deux dés, enlevez 2 au score et comparez avec votre habileté. Si votre habileté est inférieure, malheureusement, votre pied vous faillira et ce sera une chute handicapante, bien plus bas, où Ténèbres vous cueillera avec aisance.

Sinon, perché le faite d'une halle, alors que Ténèbres vole silencieusement vers votre position, et les nuées des portes magiques se matérialisent non loin de vous : ici, sur la charpente ronde d'une volière peinte d'étoiles au **396** ou là, au **456**, sur le clocher pointu d'un hôtel de quartier.

164

La voix du combattant se teinte de mépris.

« Vaine perte de temps que les futiles distractions de l'arène. Tu as en face de toi meilleur que quiconque ne croisera jamais ton chemin...alors tire ta lame, si tu t'en sens digne. »

Retournez au **82** pour adopter la meilleure stratégie.

Un cri de surprise teinté de mépris retentit :

« UN MORTEL DANS LA DEMEURE DES DIEUX ! »

« BLASPHEME ! »

« QU'IL MEURE SUR LE CHAMP ! »

« NON ! QU'IL SOUFFRE MILLE ENFERS ! »

Sentant que vous avez connu des instants plus propices à l'inaction, vous piquez une course de tous les diables droit devant vous ; un glaive gigantesque et ardent plonge alors dans le sol, éventrant le tapis et creusant une large fissure ! Vous en tombez à la renverse, pensant que votre heure est venue.

Alors, la physionomie musclée, puissance et cramoisie de Qalil se penche sur vous et tonne :

« CELUI-CI A BIEN TUE ET TUERA ENCORE, NON, QU'IL VIVE. »

Son œil géant et doré s'approche un peu plus de vous, sa pupille même est plus grande que votre corps. Dans celle-ci, vous voyez toutes les nombreuses fois au cours de votre voyage où vous avez du donner la mort, et avec dégoût, vous arborez en ces instants le sourire des puissants qui n'ont aucune pitié...devenu ce que vous avez toujours haï.

« TU HAIRAS ENCORE ET TU METTRAS A MORT. »

Et pour vous encourager, le Dieu de la Haine vous inspire d'une vigueur nouvelle et vous confère 1 point d'Habilité supplémentaire.

« VA, A PRESENT, CAR UN BEAU SACRIFICE ATTEND TA LAME AU DELA DE CETTE PORTE. »

Et son glaive se retire du sol, indiquant le bout de la pièce... vous comprenez alors la véritable dimension de la puissance de Sémiramis : méprisant Dieux et Démons, il a fait de la

Demeure Céleste l'antichambre de son Palais, humiliant les divinités de votre monde – à tel point que vous-même, vous comprenez que leurs exclamations sont effectivement des piailllements vains et que vous aussi les considérez avec mépris.

Les Dieux vous laissent cependant, silencieux, poursuivre votre marche de pas de fourmi jusqu'au bout du hall. Pendant les heures qui suivent vous voyez grandir au devant de vous une porte donnant sur l'obscurité, pleine d'étoiles dansantes comme Tamerlan en avait créé. Celle-ci vous paraît haute comme une montagne alors que vous en approchez le seuil, pour finalement basculer dans l'Obscurité des Interstices.

Rendez vous au **353**.

166

Quoique la réputation – et ce que vous avez pu voir jusqu'à présent de vous-même – des Annunaki fassent d'eux des êtres qu'il faille craindre, vous êtes surpris de voir qu'il tient mal assuré sa lance, et que même ses mouvements sont hésitants.

Assurant votre prise, vous engagez le combat :

KERYLO THALATE

ANNUNAKI

DE LA 3EME PORTE habileté : 10 endurance : 15

Lorsque l'endurance de votre adversaire devient inférieure ou égale à 4, rendez vous au **318**.

167

Le cou de Bushi vous paraît soudainement dégagé de toute garde, mais en dépit de la fureur de vos échanges, vous retenez votre Assaut.

« Couard, la mort de ton adversaire te fait donc peur ? Fatale erreur ! » rugit Bushi d'une voix altérée par l'ivresse en réaffirmant sa prise sur la garde de son katana.



167 *Couard, la mort de ton adversaire te fait donc peur ?
Fatale erreur !*

Vous lui hurlez en retour l'inévitable constat : son genou est à terre ! Bushi secoue la tête, observe avec étonnement les cicatrices qui strient son corps et rengaine son katana, les oreilles basses.

« Et bien soit, que le Khan me damne et m'arrache la vie, devant la Porte prononce ces paroles : « *Le mot que tu retiens entre tes lèvres est ton esclave. Celui que tu prononces est ton maître* ». Adieu. »

Il se rassied en méditation devant la statue de Qalil, la tête penchée de côté. Vous pouvez revenir sur la place principale au **55**, sachant que si vous vous retrouvez devant la Première Porte vous pourrez prononcer le sésame en ajoutant **27** au paragraphe en cours.

168

Vous lancez un caillou à quelque distance, et un carreau vient immédiatement se ficher en sifflant dans le sol près de votre caillou. Profitant de l'instant, vous bandez votre arc et sortez de votre cachette : oui ! Il est là bas, à longue distance, silhouette noire également cachée derrière son rocher, trop longue pour être à la portée de votre arc, mais vous décochez quand même une flèche pour lui montrer votre détermination !

Vous vous replacez rapidement à couvert au **161**, alors qu'un carreau rebondit dans un bruit mat contre le rocher.



169

A votre question, le Mage semble méditer, puis commente à mi-voix.

« Je ne sais s'il s'agit d'une faiblesse, mais je peux te dire quelle plaie le fait souffrir : elle a pour nom solitude. »

Sur votre feuille d'Aventure, notez un score que vous nommerez Score Mystérieux, égal à 0.

« Mais sinon, c'est l'évidence que de dire que le Maître de l'Osmanlie ne présente aucune faille. » ajoute-t-il. « Comment l'imagines-tu, un grand type austère avec des yeux d'aigle et une moustache qui tombe jusqu'à la poitrine, comme son prédécesseur ? »

Allez vous demander si le Mage au Masque d'or est le Khan lui-même ? Si oui, rendez vous au **228**.

Allez vous affirmer que selon vous, le Khan que tous craignent n'est autre que Péladan ? Dans ce cas, rendez vous au **130**.

Enfin, allez vous hausser les épaules en prétendant que l'apparence ou l'identité du Khan n'a aucun intérêt pour vous, en vous rendant au **216**.

170

L'ancien Roi de Tarna se range à vos cotés, opinant d'un air entendu, avant de dégainer son énorme épée à large lame.

Le Juge gardien secoue la tête avec mépris, mais l'homme-lion est un adversaire déterminé et habile : à chaque tour, il frappera Ouk Dikaios avec tant d'ardeur qu'il lui fera perdre 3 points d'endurance. Hélas, lorsque l'Annunaki aura perdu 20 points d'endurance ou plus, il écrasera sans merci votre allié sous sa poigne.

Retournez au **464** livrer bataille.

L'Architecte des Destinées

Le flux Mystique de Tansanli court dans votre corps avec une célérité croissante à mesure que vous touchez à la fin du Sortilège.

Votre corps se boursoufle d'énergie alors qu'une radiation mortelle et aveuglante se propage de toutes parts ; votre toute nouvelle puissance mystique ne pourra élever qu'un mince bouclier éphémère devant l'explosion – dans les instants qui suivent, parcelles de temps déformées par la démesure de l'énergie immanente – murs, roche, air, créatures, tout se volatilise autour de vous – et vous perdez la vie.

Si le monde des vivants ne peut percer les secrets du monde des morts, l'inverse est aussi vrai. Mais alors que vous dérivez lentement sur le fleuve de la nuit, le Passeur des âmes, poussant sur son bâton, masquant de sa silhouette l'étrange rive qui vous attend pour votre après vie, vous en avez la certitude : bien que mort, vous avez mené votre mission à son terme.

Oui, la puissance extrême libérée alors a pulvérisé le cœur même de la force armée de l'Osmanlie sur une distance considérable, rayant de l'existence les Sept Domaines de Tansanli.

Le monde est donc sauf, grâce à votre sacrifice suprême, et votre nom accompagnera vos prières et illustrera les nombreux traités d'histoires qui seront écrits par la suite.

Il sera dit que le plus courageux des hommes n'était ni noble, ni soldat, ni même un citoyen diligent : c'était un voleur des bas-fonds de Tarna, que le Destin avait malgré lui placé sur les rails d'une grande aventure. Il sera dit qu'à travers le Sombre Pays, il aura appris à se connaître lui-même et à se transcender, à occire celui qui menaçait le monde, et, dans un élan de suprême générosité, alla jusqu'à donner sa vie pour le salut de son peuple.

Mais cette histoire ne vous appartient plus. Déjà sur la rive

sombre vous attendent avec calme vos compagnons de route et vos adversaires d'autrefois. Ils se dressent, augustes et silencieux, mais pourtant impatients de vous rendre hommage.

La barque butte enfin sur la rive sèche ; d'autres aventures vous attendent-elles ici bas ? Cela ne peut hélas être consigné dans ce livre destiné aux vivants. Mais connaissant l'astucieux et légendaire Mage de Tarna, nous pouvons être sûr qu'il en sortira de nouveau victorieux.

FIN

172

Rassemblant vos arguments précédemment exposés, vous demandez au Tribunal le libre chemin jusqu'au Sixième Domaine.

L'assemblée prend acte de votre décision (augmentez votre score de Plaidoirie de 1) et déclare qu'elle va se retirer pour délibérer sous le regard de braise du Juge Gardien.

A présent la situation n'est plus entre vos mains...mais peut-être encore dans celles de La Chance. Effectivement, vous pouvez décider de Tenter votre Chance autant de fois que vous le souhaitez selon les règles habituelles – et pour chaque fois que vous aurez été Chanceux, vous pourrez augmenter votre score de Plaidoirie de 1.

Si votre score de Plaidoirie est inférieur à 6, rendez vous au **469**

Si votre score de Plaidoirie est entre 6 et 12, rendez vous au **501**.

Si votre score de Plaidoirie est supérieur à 12, rendez vous au **333**.

173

Le Boiteux écoute gravement votre réponse.

Rendez vous au 27.

174

De toute évidence, songez vous en courant dans l'obscurité du couloir, votre démonstration de vos tous nouveaux pouvoirs a impressionné la Reine d'Osmanlie, et celle-ci veut vous entraîner sur un terrain où elle aura l'avantage...et bien soit !

Sa silhouette disparaît alors que, encadrée par la lumière des éclairs, elle se hisse au linteau de l'ouverture ; vous freinez votre course pour ne pas glisser sur le rebord, vous retrouvant dans la fameuse entrée de l'une des faces de la forteresse, et vous vous hissez de même !

Incroyable ! Vous qui étiez le meilleur grimpeur de la guilde des voleurs à Tarna, voici que, pareille à un chat sauvage, au dessus de vous, infatigable, bravant les éclairs qui surgissent en nombre au dessus, Sémiramis grimpe de saut en saut, d'ouverture en ouverture, toujours plus haut !

Vous la suivez du mieux que vous pouvez, sur vos gardes, et alors qu'elle a disparu depuis moins d'une minute sur le sommet de la forteresse d'obsidienne, tout bruit étant couvert par le craquement infernal des éléments, vous posez la main sur le sommet.

Vous vous hissez...et l'on saisit vos deux mains, comme pour vous aider...avant d'un bon coup de pied vous projeter en arrière, dans le vide !

Eberlué, vous ne pouvez même pas crier d'horreur dans votre chute mortelle, où vos os se briseront et votre chair s'écrasera comme de la pulpe dans la lave surchauffée de l'invincible Tansanli, gardant en mémoire le visage grave et terrible de la Reine d'Osmanlie, cernée d'éclairs, ayant provoqué la perte du Mage de Tarna depuis le sommet de sa forteresse.

175

Vous lancez un caillou à quelque distance, et un carreau vient immédiatement se ficher en sifflant dans le sol près de votre caillou.

Profitant de l'instant, vous bandez votre arc et sortez de votre cachette : oui ! Il est là bas, silhouette noire également cachée derrière son rocher, en train de charger sur son arbalète !

A vous de jouer :

ARCHER ŒIL D'AIGLE habileté : 10

Si vous manquez votre but, lui, vous décoche un carreau vous faisant perdre 2 points d'endurance. Si vous le touchez, rendez vous au **316**.

Sinon, vous vous replacez rapidement à couvert au **157**, alors qu'un carreau rebondit encore dans un bruit mat contre le rocher.

176

Ouk Dikaios explose et tonne :

« Il me semble que le Mage de Tarna n'a pas compris la situation dans laquelle il se trouve ! Tu seras jugé ici, Mage, jugé et prouvé coupable, et condamné à hauteur de tes crimes, et ceci, ô Mage, que tu l'estimes légitime ou non suivant ta philosophie, **QUÉ TU LE VEUILLES OU NON !** »

Vous vous murez dans le silence face à l'impressionnant ressentiment qui vous entoure.

L'assemblée vous hue et vous méprise, et vous pouvez diminuer votre score de plaidoirie de 2 pour ce mauvais départ.

Vous rassemblez votre courage pour la suite de votre plaidoyer.



Allez vous suggérer à l'assemblée que vous serez bien plus utile au Khan vivant que mort (ou mort-vivant) et qu'à ce titre, c'est aller contre sa volonté que de vous condamner ? Dans ce cas, rendez vous au **76**.

Allez vous faire valoir que vous avez traversé indemne toute l'Osmanlie et cinq domaines de Tansanli parce que vous étiez précisément sous la protection du Khan et qu'il ne souhaiterait pas la tenue de ce procès qui vous gêne dans votre progression vers lui ? Dans ce cas, rendez vous au **288**.

Sinon, vous pouvez expliquer que vous n'avez pas l'intention de tuer le Khan comme il l'affirme et qu'à ce titre le procès n'a pas lieu d'être ? Dans ce cas, rendez vous au **363**.

177

Vous affirmez avec assurance et une pointe d'arrogance que vous faites votre affaire personnelle du Khan.

Les augustes généraux se regardent, interloqués, et L'Alcméonides vous déclare gravement :

« Loin de nous de douter de ta force ni de tes chances de réussite, mais en attendant ce jour, nous ne pouvons rester les bras croisés. »

Un autre silence passe, et il s'exclame :

« Et bien soit ! Nous appliquerons notre stratégie, et si Basileus te guide au cœur de Tansanli et te permet de le transpercer, nous l'attaquerons au flanc ! »

Voilà une terrible décision qui condamne définitivement une grande partie du peuple d'Atina, dussiez vous réussir dans votre mission ! Mais votre assurance un brin insouciant a gonflé d'espoir ces princes et il sauront le communiquer à leurs troupes et à leur peuple !

Sans plus un mot, vous renforcez leur confiance en vous d'un regard décidé, et vous retournez majestueusement pour disparaître dans les brumes du **332**.

178

Vous avez juste le temps de plonger à terre en même temps que tombe votre dernier adversaire alors qu'une volée de flèches tirée des Galères vient pleuvoir sur la place, la piquant comme un hérisson.

Le cœur battant de peur, vous ne pensez même pas à détrousser ceux que vous venez d'occire et courez comme à votre habitude, plongeant entre les dangers !

Mais sur la vaste Agora, il va vous falloir tracer un chemin vers le Temple de Basileus où votre intuition vous mène, et trois possibilités se présentent : vous pouvez courir en prenant le chemin le plus court, où malheureusement se dresse un Troll armé d'un gourdin à pointes au **111**, longer sur la gauche dans l'obscurité des petites cursives de la vieille ville en priant pour que Ténèbres soit moins rapide que vous au **290**, ou sur la droite, exposée aux tirs des engins de mort des Galères, au milieu des décombres fumants du **334**.

179

Vous faites mine de vous rapprocher, concerné par sa requête, mais frappez vivement par surprise dès que vous êtes à portée ! Votre coup rencontre une résistance dure comme une armure et Ergané se retourne vivement ; vous êtes frappé par son apparence : en fait de casque d'or, c'est un Masque d'Or qui recouvre son visage, dont les rayons ont été repliés puis soudés sur le dos de son crâne ; ses yeux sont de verre, sans émotion et impénétrables, et ses lèvres scellées. Mais une voix résonne néanmoins :

« Pas d'honneur ni de parole, le Khan fera bien de vous écraser comme les parasites que vous êtes. »

Rendez vous au **63** pour livrer bataille, en notant que vous pouvez diminuer l'endurance de votre adversaire d'autant de points qu'un Assaut victorieux.

180

Alors que le craquement effroyable, semblant briser le sol de l'invincible forteresse en morceaux, se rapproche, vous ne vous blottissez que plus derrière la colonne d'onyx.

Mauvaise décision, à l'évidence, alors que la craquelure déchire la base du pilier, la sciant de biais comme un tronc, vous écrasant brusquement comme un insecte impuissant. Votre mort est instantanée, scellant ainsi le Destin du monde.

181

Une moue de déplaisir se peint sur le visage de la Reine Vampire :

« Quel idiot ! Dusares est le Maître Négociant de Tansanli ! »

Frétille de haine, elle plonge ses crocs dans votre cou, vous faisant perdre par cette morsure pas si désagréable 1 point d'Endurance. Ce qui est moins plaisant, hélas, c'est la vitalité qu'elle absorbe ainsi, réduisant du résultat d'un dé votre total d'endurance initial !

Sous le choc, vous tentez de vous arracher de l'emprise magnétique de la Reine Vampire ; comparez le résultat de trois dés avec votre score d'endurance, si votre score est supérieur, tirez votre lame et rendez vous au **108**. Sinon, rendez vous au **395**.

182

Vous opinez sans grande conviction et l'homme chat spectral vous traverse, une curieuse sensation semblable au toucher de l'eau à l'intérieur de vous, puis disparaît. Un malaise profond vous retourne les tripes et vous manquez de vomir tant votre effroi est grand.

Vous percevez comme un soupir...et la voix de l'homme chat résonne en vous, dans des accents extatiques :

« J'en reviens pas ! Crois moi que oui ou pas, Il y a au fond de toi comme un mur infranchissable percé d'un trou mi-

nuscule...et au travers de cette ouverture, je peux voir...des cataractes, non, un océan infini de Flux Mystique ! Quelle puissance ! »

Un mur...ce maudit Collet Mystique posé par Péladan...quels étaient les desseins de votre maître ? Vos réflexions sont troublées par la sensation de malaise qui persiste en vous : tout le long que l'homme chat sera dissimulé en vous, vous perdrez 4 points d'habileté. Toutefois, vous pourrez l'en chasser au moment où vous le souhaiterez, et il s'enfuira ventre à terre pour trouver un coin tranquille, mais vous ne pourrez le faire fuir qu'à la fin d'un paragraphe, et ce n'est à la fin de ce paragraphe que vous pourrez regagner vos points d'habileté.

Partez maintenant ensemble au **362** vers les sombres flancs du volcan ténébreux.

183

La mince trépassée s'incline alors que les autres s'écartent, s'avance d'un pas convaincu malgré le pourrissement de ses membres, et déclame :

« Je suis Iâhotep, Femme de Loi et de Puissance du Lointain Sud – du moins je l'étais, jusqu'à ce qu'un Mage Voleur vienne prendre ma vie il y a bien longtemps. Par les dieux de ma contrée, je jure de conseiller le Mage de Tarna ci-présent pour aboutir à un consensus des juré suivant le Kanun Ibn Khan. »

S'ensuit une interminable énumération protocolaire qui vous fait trépigner d'impatience et d'angoisse. Les connaissances de Iâhotep en matière de Kanun vous permettront sans doute d'agencer au mieux vos arguments, mais son introduction longue et son origine lointaine donne un avis général défavorable du Jury concernant votre équipe.

Augmentez néanmoins votre score de Plaidoirie de 1, puis rendez vous au **373**.

184

Écoutant votre réponse, l'Annunaki secoue tristement la tête.

« Homme de peu d'imagination...ce n'est pas la réponse à ma question. »

Peu désireux de subir la sanction prévue pour les perdants, feintez de vous soumettre avant de répliquer par l'épée de plus belle au **310**.

185

Résolu à combattre, vous vous tournez de côté et tirez, lentement, Vengeance hors de son fourreau.

Si l'arme étrange et légendaire, au fil mortel, vous a semblé maintes fois lors de votre aventure, empreinte d'un pouvoir diffus, sa puissance désormais ne fait aucun doute : la lame brille d'or et de rougeurs telles un soleil couchant, telles le crépuscule du règne illégitime de cette Reine-voleuse !

Vous tirez votre arme et Sémiramis elle-même fixe votre lame, pour ne la trop connaître : car c'est par elle qu'elle a tiré le sang du Khan qui coula il y a des siècles dans le puits de Tansanli pour en libérer la puissance !

Et l'esprit de ce Khan vous possède alors, et d'une voix puissante, dans le dialecte ancien du Sombre Pays, vous vous entendez clamer :

« Toi l'usurpatrice ! Prépare-toi à mourir ! Le temps est venu pour l'Osmanlie de retrouver par le sang la noblesse que tu lui as volé ! »

Vous reprenez la maîtrise de votre corps, mais vos yeux sont aiguisés comme celui du Khan, ce terrible roi guerrier, et votre esprit, vif comme le vol d'un oiseau ; partageant le même but, vous unissez vos esprits dans une superposition parfaite qui vous fait gagner, pour ce duel seulement, 5 points d'habileté supplémentaires.

Sémiramis plisse ses yeux et d'une moue mauvaise ne savoure guère ces retrouvailles d'outre-tombe, d'autant plus que dans votre dos se dressent également cinq fantômes, les cinq guerriers d'élite de la garde rapprochée du Khan !

Lames en avant, la Reine bondit sur vous :

SEMIRAMIS habileté : 29 endurance : 25

C'est un duel furieux et frénétique, où le métal crisse contre le métal dans des étincelles flottantes, où les cris, les souffles, ponctuent le battement de cœur de l'Osmanlie. A chaque pas, à chaque feinte, à chaque blessure, vous vivez à nouveau les innombrables souffrances et épreuves que vous avez du traverser pour en arriver jusqu'à ce duel, comme si votre esprit cherchait à chaque instant la force de répliquer coup pour coup à ce terrible adversaire.

La garde fantôme tourne autour de vous, mais tous puissants que soient ces guerriers, ils semblent bien patauds face au ballet papillonnant de votre duel fantastique, et n'interfèrent que peu dans vos échanges de métal.

Nimbé de la puissance de Tansanli, lors du calcul de votre force d'attaque et de celle de Sémiramis, vous prendrez en compte la somme de trois dés et non de deux.

En dépit de votre protection, les coups d'une telle manieuse de sabres portent dur et fort, et non seulement vous ne bénéficiez pas de la protection de votre tunique au dragon, mais chaque assaut perdu vous fera perdre 4 points d'endurance.

De plus, la Reine d'Osmanlie possède le pouvoir de se glisser hors de la réalité, pour réapparaître un instant plus tard dans votre dos, dans l'ouverture de votre garde, et ce en dépit de l'extrême perception que vous octroie votre esprit désormais libre du Collet Mystique. Ainsi, à chaque fois que Sémiramis aura lancé lors du calcul de sa force d'attaque un double six sur les 3 dés, elle se matérialisera derrière vous pour vous frapper terriblement et vous faire perdre 4 points d'endurance.

Toutefois, à chaque fois qu'elle vous prendra ainsi par surprise,

un fantôme de la garde détournera son assaut, s'il en reste encore, en lui infligeant une perte de 1 point d'endurance, avant de retourner au néant sous la lame virevoltante de Sémiramis.

Enfin, si lors d'un assaut vos forces d'attaque sont strictement égales, vous vous serez bloqué un instant dans un cœur de cœur crissant, et Sémiramis déchaînera une attaque psychique contre vous, perturbant vos sens et vous faisant perdre 2 points d'habileté pour le prochain assaut seulement. Si toutefois il reste au moins un fantôme de la garde du Khan présent lors de votre duel, celui-ci la perturbera suffisamment pour détourner son attaque et vous ne subirez pas de pénalité.

Si d'aventure vos talents étaient si exceptionnels que vous réduisez l'endurance de Sémiramis à moins de 5 points d'endurance, vous aurez la possibilité de baisser votre arme pour lui laisser la vie – au risque peut-être qu'elle contre-attaque mortellement. Dans ce cas, rendez vous au **194**.

Si vous décidez d'achever votre adversaire, rendez vous au **323**.

186

Prenant votre inspiration, vous vous creusez la tête pour l'énigme la plus obscure que vous connaissiez, mais rien de probant ne vous éclaire, et vous vous résolvez à ceci :

« Je suis le commencement d'un enchantement, perché sur la queue du Dieu Gobie, caché au centre de la mer et tout au bout de la terre. »

Soliman fait un geste d'agacement et répond du tac au tac :

« Ah, trop facile, cela. C'est la lettre E. C'est une énigme rituelle du culte du Dieu des Voleurs. »

Vous êtes surpris qu'il soit dans la connaissance de ce secret réservé aux initiés à la Guilde des Voleurs, mais comprenant alors son pouvoir, vous craignez pour votre propre vie alors qu'il éclate de son rire d'adolescent :

« Ha ha ha ! Et oui, à voleur, voleur et demi, pas vrai ? C'était un petit divertissement pour sonder votre astuce, ô Mage, et comme effectivement je lirais dans votre esprit la réponse avant la question, nous allons rendre ce petit jeu équitable en faisant en sorte que moi, je pose la question, et que vous...vous m'impressionniez. »

Rendez vous au **385** pour écouter son énigme.

187

Votre plate-forme bascule et tangué dangereusement et vous manquez de perdre l'équilibre. Ramassé sur le sol, alors que la clarté se fait plus intense, votre effroi est d'autant plus grand que Ténèbres lui-même semble complètement aux abois en dépit de sa puissance.

Il y a comme une infinie tranquillité un court instant, ou tout bruit se tamponne et le temps lui-même semble se diluer lentement...puis c'est une lumière blanche et dense, qui vous semble compacte et tangible, qui luit dans un rayon gigantesque tiré du cœur du volcan et qui s'enfuit droit vers les étoiles.

Vous avez conscience que cette lumière, la Clarté Ultime, aurait aussitôt fait de vous consumer, sinon vous aveugler, si ce n'était la Protection que vous avait octroyée Tamerlan.

La puissance palpable de l'énergie du Flux Mystique vous approche et il vous semble flotter dans un monde totalement blanc, et, dans le blanc total, vous ne sauriez dire si vos yeux sont ouverts ou non, masqués ou non par votre main. La lumière pourtant se poursuit alors que le rire gorgé de puissance de celui qui allait devenir le nouveau Khan résonne dans tout le cratère !

Et ce rire s'unit au hurlement de désespoir de Ténèbres qui se dissout totalement dans cette lumière intense et retourne dans un néant éternel.

La chaleur est si intense que si vous disposez dans votre besace d'objets de papier tels des parchemins, ils sont consumés dans l'instant (rayez les de votre Feuille d'Aventure).

Le chaos invraisemblable et la puissance des éléments semblent se tarir et enfin, vous vous étendez, les bras en croix, les yeux dans le ciel, assommé par ces vagues de puissance.

Est-ce la fin de votre mission ?

Épuisé par la poursuite sans relâche que vous a donné Ténèbres, votre corps se laisse aller au sommeil. Ce repos vous redonne 4 points d'endurance.

Lorsque vous reprenez conscience, vous constatez qu'en dépit de la Protection de Tamerlan, vos yeux ont été légèrement brûlés par l'Ultime Clarté de Tansanli et à ce titre vous devez diminuer votre score d'Habilité de 1 point. Un prix plutôt léger à payer pour vous débarrasser du Terrible Annunaki nommé Ténèbres...

Une porte de brumes tourbillonne à vos cotés. Avant de l'emprunter, vous pouvez prendre un repas rapide, debout, et rayer l'une de vos Provisions, et augmenter votre score d'endurance de 3 points, ou jeûner en dépit de votre fatigue et perdre 3 points d'endurance.

Rendez vous ensuite au **72**.



188

Vous sondez les eaux placides avec votre rame et ramenez vers la rive, longeant le quai, le corps lourd de la victime du Mage. Tirant sa dépouille, vous opérez une fouille rapide du bout d'une lame pour ne pas toucher les hideuses sangsues qui déjà se repaissaient de ses chairs.

Votre opération est heureuse : vous trouvez dans la doublure de sa houppelande une pièce d'or dissimulée, et vous pouvez vous emparer du Poignard(2) accroché à sa ceinture. Egalement, vous trouvez une fiole presque vide que vous identifiez comme du Poison : appliqué sur le fil de la lame d'une arme tranchante avant un combat fera perdre à tout adversaire blessé au cours de ce combat 2 points d'endurance par Assaut, quelqu'en soit l'issue, à partir du moment où vous l'aurez blessé. L'effet ne durera que pour un combat et il n'y a qu'une seule dose de poison.

Vous avez pitié de cette charogne à moitié dévorée par les horreurs du lac, et vous la repoussez du pied dans les eaux afin que personne ne contemple l'humiliation des pairs de Tamerlan. Levant les yeux, vous constatez avec dépit que votre barque s'est lentement éloignée du bord du quai et est à présent hors d'atteinte. Il ne vous reste donc qu'à vous rendre au **251** vers Tansanli.

189

Vous êtes ébloui alors que vous pénétrez dans le dernier atelier : en chaînes, médaillons, boucliers et gardes d'épées, pièces d'horlogeries, de l'or sous toutes ses formes brille aux lumières vives des chandelles et des foyers ardents.

Dans le mouvement diligent et organisé d'une petite armée de kobolds disciplinés, une belle créature, métisse de nymphe et d'Ulassi, jette des yeux transparents sur vous, faisant battre votre cœur et vous troublant presque autant que la présence de tous ces trésors.

« Bienvenue dans ma forge, je suis De Lamerie, ultime descendante du peuple Tuscii à l'Est des Royaumes Libres d'Atina - et anéanti par ceux-ci. Je constate à votre joli minois qu'ils ne sont pas encore tous tombés, et quoi qu'en tant que porteuse des valeurs de mon peuple je ne puisse cautionner tous les actes du Khan, la défaite d'Atina et de ses alliés compte au nombre de mes impatiences et de mes espoirs. Mais en ma forge, tu

es comme d'autres en un temple, c'est-à-dire dépositaire d'un moment de répit. Alors, déclare le pourquoi de ta présence ici, ou pars aussitôt. »

Vous reprenez votre respiration – car sa voix, transparente comme ses yeux, est toute aussi captivante que ceux-ci et vous bredouillez une première question ; allez vous lui demander...

...si elle aime travailler le métal ? Si c'est le cas, rendez vous au **38**.

...si elle est fidèle au Khan ? Si c'est le cas, rendez vous au **403**.

...si elle est loyale au Boiteux ? Si c'est le cas, rendez vous au **307**.

190

En quittant la place et descendant une nouvelle passerelle, vous abordez une parcelle de terrain nu qui est l'aboutissement d'une route de terre sinuant entre les sentiers couverts et les habitations jusqu'à l'horizon du sud. Là, derrière le croisement anarchiques de mules chargées et conduites par des gobelins contrefaits et fats enveloppés dans des burnous gris s'élève la rumeur continue des dialectes marchands et les trébuchements métalliques des espèces qui s'échangent.

Baissant la tête, vous vous engagez sous la grande tenture aux mille replis gris pour inspirer un air dense de fragrances fleuries et d'épices, ainsi que d'encens dont vous écarterez les volutes comme des rideaux. Au milieu de mille objets précieux aiguisant de vieux réflexes de rapine s'agitant dans vos entrailles, un Lynassi élancé et sec comme un peuplier mort vous transperce du regard ; dans son dos, un Melanassi de deux fois votre taille, un gourdin hérissé de clous à la main. Ce sinistre duo vous décourage de toute tentative « d'acquisition illégale » de ce qui pourrait vous passer sous la main...

Dusares – car tel est le nom de ce négociant – vous souhaite la bienvenue et bon commerce. Vous pouvez vendre auprès de Dusares tout objet en votre possession, sachant qu’il paiera 1 pièce d’or pour 2 de vos objets quelqu’ils soient, sauf s’il s’agit d’objets en or ou en pierres précieuses auquel cas il paiera 1 pièce par objet.

Dusares propose des articles venant du monde entier, mais vous êtes bien en peine de trouver quoi que ce soit de réellement d’utile, si ce ne sont des Provisions au prix d’une pièce d’or chacune ou tout type d’arme dont vous maîtrisez le maniement, au prix de 2 pièces d’or par arme.

Une fois les palabres terminés, vous pouvez prendre congé de Dusares et revenir sur la place au **236**.

191

Encore plus rapidement, de votre main libre, vous tracez le sort de Parapluie qui dévie avec une légèreté insoupçonnée l’effroyable et mortelle colonne d’eau !

Sémiramis comme Péladan restent hébétés devant votre vivacité d’esprit ainsi que la puissance que vous déployez avec un sort aussi simple, mais pour votre maître, les interrogations ne dureront pas longtemps : fondant sur lui, d’un seul coup, d’un seul, vous le faites tomber à genou d’une blessure qui lui sera mortelle.

Toutefois, avant de rendre l’âme, alors que vous tournez, tremblant de rage et de peur, votre regard résolu vers Sémiramis, il vous glisse encore quelques mots au **154**.



192

Vous plongez entre deux tentacules qui tentent de vous écraser pour prendre la fuite.

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous plongez dans une bonne synchronisation avec les masses de terre sifflantes autour de vous, remerciant à nouveau votre bonne étoile.

Si vous êtes Malchanceux, un tentacule sifflant vous frappe de plein fouet et le choc est rude, même avec votre pourpoint de haute qualité, et vous volez sur une dizaines de mètres, à bonne distance du KRAKEN DES ROCHES, perdant 3 points d'endurance sous le choc.

Quelque soit le résultat, vous passez malheureusement trop près d'un Brighamia Caedis qui explose soudainement devant vous, projetant une nuée de sable qui vous aveugle. Vous butez sur un caillou, tombez maladroitement le tibia sur un roc pointu et perdez 2 points d'endurance dans une vive douleur.

Maudissant dans des jurons colorés tout ce qui est autour de vous, vous consommez votre douleur, serrez les dents, et reprenez votre route, non sans une petite claudication, vers le **150**, laissant le KRAKEN hurler derrière vous sa rage de n'avoir pu vous avoir comme repas.

193

Le cadavre de votre adversaire dérive lentement vers les hauteurs, déjà englouti par un nuage de poissons voraces.

Observant plus calmement les alentours, vous trouvez trois beaux cristaux de Cornaline Pourpre, un cristal dont vous connaissez bien à présent les vertus magiques. De plus, une ouverture éclairée plonge dans la structure...c'est votre meilleure option pour le moment, et vous l'empruntez au **70**.

Sémiramis est à bout de forces, son corps se ramasse, et vous croyez deviner même un instant qu'elle s'apprête à accepter sa défaite. En toute conscience, vous baissez votre garde, souhaitant l'inviter à faire de même, mais son corps se tend à nouveau – et elle disparaît, dans ce froissement de réalité qu'elle a si souvent utilisé.

Sa voix résonne derrière vous : elle est debout, en équilibre sur le haut du siège de son trône de bois, sans armes. Dans cette position improbable, elle semble flotter ou tout du moins ne rien peser, et se tient aussi à l'aise qu'un équilibriste sur son fil.

Ses traits se font plus résolus que jamais :

« Je te rends hommage : le Khan que tout le monde craint a trouvé son maître en ta personne. Tu ne le vois pas, mais à nos cotés se tient le passeur des âmes, il attend que tu abaisses ton arme une dernière fois sur moi. »

Elle commence à tracer un long Sortilège (66) dans les airs, déclarant :

« Mais ce qu'il ne sait pas, c'est que nous serons deux passagers, dans sa barque ! A bientôt mon ami, peut-être l'autre monde sera plus propice à l'amour ! »

Si vous disposez d'un arc ou d'un poignard, vous pouvez vous en servir immédiatement pour l'empêcher de finir son sort ; nanti de votre habileté nouvelle, d'ici, votre coup sera mortel. Dans ce cas, rendez vous au **323**.

Sinon, ou si vous souhaitez attendre le résultat de son sortilège, rendez vous au **383**.

Avec une certaine théâtralité, le Juge Gardien s'adresse tantôt à vous, tantôt à l'audience médusée, pointant de ses faux ses interlocuteurs. Baissant la tête vers vous, il se présente d'une voix onctueuse :

« Je serai ton Juge, mon nom est Dikaios. Ouk Dikaios. »

Se relevant et tonnant :

« Assemblée des morts ! Oubliez Sannakale, oubliez Temüjin, oubliez Achzavit, oubliez les forges du Gonen. Ne voyez ni l'humain ayant occis vos pairs, ni le Mage envoyé pour mettre à bas l'Osmanlie dans une pathétique tentative ! Il est un crime si grand dont notre accusé est aujourd'hui coupable que nous pouvons aimablement oublier ces divers accrocs. Car l'homme qui se tient ici est présent pour tuer notre Khan ! »

Un soupir d'indignation parcourt la salle comme une vague.

« Bien sûr, bien sûr, vous pensez : la mort, les supplices. Ouvrir ses entrailles pour y verser du plomb en fusion. Mais ce serait mal connaître la Justice et le Pardon du Khan. »

Il pointe sa faux brillante sur vous, accusateur :

« Donc, pour le Mage de Tarna, la mort ! La vie après la mort ! Quatre-vingt dix neuf ans de servitude, et puis ensuite, Mage ! La liberté, et la vie Éternelle ! D'aucun verrait en ceci non pas une condamnation, mais un don divin. »

L'assemblée tambourine et s'exclame avec ardeur – allez vous vous plier de bonne grâce à cette « bénédiction » ? Car après tout, on ne peut pas tuer ce qui est déjà mort, et cela pourrait vous être utile par la suite. Si c'est le cas, rendez vous au **121**.

Si vous souhaitez plaider votre cause, rendez vous au **32**.

Les pas du Mage résonnent derrière vous, rapidement engloutis par les craquements fébriles des éclairs. Étrange rencontre... songez vous, avant de rire paisiblement à la pensée que cet ultime Annunaki a été bien plus facile à passer que les autres...

Seul à nouveau, face à votre immense et féerique point de vue, vous pouvez mâchonner pensivement une de vos Provisions et regagner 3 points d'endurance. Ce repos dans l'œil de l'ouragan des événements vous aura fait gagner de plus 2 points d'endurance.

Une lueur fugace, tel un feu follet dansant, s'approche dans le lointain : vous le fixez, et quand vous comprenez, vous n'osez y croire : c'est un Dragon et son cavalier, un duo bien familier qui enflamme votre cœur et le gonfle d'espoir ! Ses écailles luisant de leur vert émeraude sous des plaques d'armure rubis, ses longues moustaches flottant au vent dans les sillons aérauliques de sa queue tournoyante, le Dragon des Légendes Tamerlan file telle une flèche dans le ciel ardent, droit vers votre position ! Sur son dos, terrible et belle dans sa tunique de l'Amasya d'un bleu profond frappé d'un dragon d'or, Antinoma lance de tous cotés des centaines de traits de feu, dispersant les nuées de Dragons et de Griffons volant vers yeux, provoquant un fascinant feu d'artifice céleste !

Qu'ils semblent forts et puissants ! Et voilà qu'ils plongent vers vous, s'approchant périlleusement de la barrière d'éclairs, mais un champ de force doublé d'une colonne d'eau dévie les forces des éléments et forment une protection, où passent aux cotés de Tarmelan une dizaine de petits dragons, tournant autour de lui comme des loups se jetant au cou d'un bison.

Tamerlan remonte la Forteresse, à une vitesse folle, concentré sur ses poursuivants, et d'un saut Antinoma se jette sur votre rebord pour attraper votre bras, tandis que le Dragon des Légendes repart disperser la meute.

Après une brève accolade, Antinoma recule d'un pas, souriante, mais le visage peint d'une admiration folle, vous considérant l'égal d'un Dieu vivant. S'en suit encore une longue accolade de bonheur, vous redonnant 1 point de Chance, et dans laquelle vous saisissez à quel point votre consoeur a gagné en pouvoir, le Flux mystique ruisselant de son aura. Drapée dans son auguste tenue, elle a le port d'une Reine, et des sentiments étranges et nouveaux vous troublent.

« Bravo, mon ami. Tu as réussi. »

Votre attention est détournée un instant par Tamerlan qui, jouant des griffes et des crocs, déchiquette un à un en plein vol les créatures. Vous perdez un instant vos mots, et Antinoma, avec un enthousiasme serein et cette admiration sans borne, laisse s'échapper :

« Par la divination nous avons suivi chacun de tes pas, et craint pour ta vie à chacune de tes blessures. Je ne saurais exprimer la fierté et l'émotion que nous avons ressentie à chaque fois que tu es sorti victorieux des périls indicibles que tu as traversé ! Nous aurions pu t'aider, mais nous devons connaître le chemin jusqu'au Khan et intervenir au dernier moment, avec une attaque subite comme l'éclair, et connaître la bonne porte sur cette damnée Forteresse ! Tu nous as guidé, ô mon ami, et nous sommes maintenant, à tes cotés, pour te venir en aide. »

Elle regarde en arrière et deux griffons se détachent de la Meute pour plonger vers vous. Antinoma les repousse d'une impressionnante Tempête de Feu qu'elle déclenche avec une aisance nonchalante, et vous tire par l'épaule dans les ténèbres de la Forteresse.

Rendez vous au **122**.

197

D'un regard, vous faites comprendre à votre interlocuteur qu'il peut poursuivre. Son visage s'éclaire alors qu'il vous accompagne sur une petite place de bois laqué :

« J'ai pour nom L'Assassin. Comme tout autre ici, je ne tue que sur ordre, néanmoins, et pour le moment, je n'ai pas de consignes te concernant...heureusement pour moi, peut-être ! Je suppose que tu à l'intention de progresser vers Tansanli, mais devant toi se dresse une Porte, la Première Porte. Comment franchir cette Porte, et bien je n'en sais rien, mais son Annunaki, c'est-à-dire son Juge Gardien, sait. A chaque Porte correspond son Annunaki qui en détient les secrets. L'Annunaki de la première Porte se nomme Bushi, et tu le trouveras non loin d'ici dans sa demeure : il t'attend sans nul doute. Mais c'est un formidable combattant, peut-être le plus puissant que la terre ait porté, plus puissant que Blake le mythique Mage des Cinquante...mais un combattant qui a une petite faiblesse. »

Il ménage un instant et se passe la langue sur les lèvres en souriant. Vous devinez dans la main sûre de l'Assassin un insolite tremblement et celui-ci continue, bien conscient qu'il vous a alléché :

« Ce serait une grande déloyauté que de trahir un tel secret à l'ennemi du Khan...mais j'ai moi-même ma faiblesse...reviens me voir par ici tantôt, après avoir acheté quelques brins d'Herbe d'Hasis à Dusares le Marchand le long de la route. Je serai dans d'excellentes dispositions pour t'en dire plus. »

Il vous tape dans le dos, ce que vous appréciez modérément, puis s'éclipse silencieusement et disparaît derrière un pilier. Vous reprenez contenance et votre route au **236**, non sans avoir noté au préalable que si vous vous retrouvez devant Dusares le Marchand, vous pourrez rajouter 44 au paragraphe vous présentant les articles en vente afin de lui demander la marchandise spéciale demandée par l'Assassin.



198

Vous vous approchez de la table de bois où s'étalent sur un tissu multicolore amulettes de bois, nourriture, piécettes et morceaux de métal tordu...le fond d'un caniveau un jour de marché à Tarna, mais en ce lieu de misère, une galerie de trésors. La grosse femme qui tient le « comptoir » laisse s'échapper une cascade de paroles incompréhensibles qui vous semblent durer des heures, avant de présenter un à un toutes ses merveilles.

La seule économie ici, c'est le troc, bien qu'une pièce d'or compte autant dans ces échanges qu'un objet standard. Vous pouvez échanger n'importe laquelle de vos possessions contre un objet de ce bric-à-brac, sauf vos provisions qui ne seront pas acceptées.

Vous repérez en particulier :

- une médaille de bronze ronde percée de glyphes carrés
- des Poignards(2) aiguisés et luisants de graisse
- de la chair de tortue (comptant pour une provision)
- un cristal de cornaline pourpre
- une Lance(1) de métal
- des pièces d'or

Notez que les pièces d'or proposées sont très lourdes et grossières, fondues dans l'or ancien du premier Khan. Celles-ci ont beaucoup de valeur, et vis-à-vis de tout autre commerçant, elles pourront compter comme 2 pièces d'or ordinaires.

Procédez au marchandage puis retournez au **407** faire un autre choix.

199

Vous chutez...mais pendant votre ascension, vous aviez prévu cette éventualité, et, vous souvenant de la propre chute de votre consoeur Antinoma au tréfonds du Gonen, et vous tracez le

sortilège des Ailes Mystiques.

Une douleur fugace...et votre tunique au dragon se déchire dans votre dos, au niveau de vos omoplates, alors que deux ailes immenses aux plumes grises se détendent dans le ciel ; des muscles puissants semblent se tresser leur passage entre vos cotes et sur votre ventre, et instinctivement, vous planez et infléchissez votre terrible chute !

Rendez vous au **262**.

200

Vous tracez le signe du Parapluie et aussitôt une bulle vous entoure, repoussant les eaux et filtrant l'air qui y était dissous – mais vous tombez alors comme une pierre dans l'abysse !

Vous croisez d'étonnantes créatures, des serpents éclairés comme des lampions, des méduses lumineuses et oblongues et plus étendues que des routes de village, des bancs de poissons plus nombreux que la foule d'un pays. Prisonnier de cette bulle qui entretient votre survie, vous vous demandez s'il existe bien un fond à ce curieux endroit, comment vous allez pouvoir y évoluer, et trouver Porte et Clef pour en sortir un jour ! Etes vous-même toujours près de Tansanli ? Impossible...

Vos pensées sont interrompues par un champ obscur loin au dessous de votre position...le sol ? Mais non : ce sont des centaines, des milliers, d'innombrables requins marteaux qui évoluent dans un banc serré infini – et vous plongez droit sur eux !

Allez vous tenter de dériver votre chute en plongeant une épée (si vous en possédez une, ou toute autre arme avec une allonge identique) hors de votre bulle au **337**, ou vous fier à votre bonne étoile au **360** ?

201

Le couloir donne sur une volée d'escaliers aplatis en petites strates par les siècles, montant doucement pour aboutir à une impasse bloquée par un éboulement.

Toutefois, un air frais circule librement au travers des rochers et sans mal vous dégagez le passage vers l'extérieur où l'ardence du ciel vient à nouveau inonder les ténèbres.

Passant à l'extérieur, vous pouvez faire un point sur votre position au **150**.

202

Lorsque vous franchissez la porte de lumière au bout de l'interstice de la Première Porte, vous trébuchez dans une grande pièce où vos pas résonnent. Un coup d'œil derrière vous : plus de porte ni d'ouverture, juste un mur lisse de stuc recouvrant une roche apparemment infranchissable.

Rendez vous au **269**.

203

L'audience hurle d'extase et d'excitation alors qu'enfin, vous êtes à portée, et que votre arme luit au soleil blafard dissimulé sous l'ardence du ciel, et que le Démon des Profondeurs est dans une telle rage qu'elle semble tangible !

En deux bonds vous pénétrez la bulle d'eau, prêt à en découdre au corps à corps, mais alors que vous pénétrez dans la dense bulle d'eau vos mouvements sont ralentis, et même plus lents que ceux de votre adversaire...une main monstrueuse étend ses doigts vers vous, pour une brève étreinte...une étreinte mortelle.

204

Vous déboulez en trébuchant, dans le cinquième atelier. Reprenant votre souffle, les mains appuyées sur vos genoux,

un grand type, un humain habillé d'un tablier de cuir, au visage perdu sous une barbe brûlée s'adresse à vous d'une voix sèche :

« Toi, tu viens de Tarna, pas vrai ? Mon nom est Watlende. »

A son accent, vous ne pouvez vous empêcher, le cœur saisi de nostalgie, de lui rendre la même observation. Il laisse échapper un rire, pose une épaisse tenaille sur un foyer de pierre où brûle un feu d'enfer.

« Les formes que tu donnes à ta voix me rappellent d'amers souvenirs...que viens-tu faire ici en le domaine du Khan ? »

Vous restez évasif sur la raison de votre présence – qui pourrait prévoir sa réaction – et profitez de cette ouverture pour poser une première question afin de remplir votre mission pour Le Boiteux.

Allez vous lui demander s'il aime travailler le métal ? Si c'est le cas, rendez vous au **106**.

Allez vous lui demander s'il est fidèle au Khan ? Si c'est le cas, rendez vous au **261**.

Allez vous lui demander s'il est loyal au Boiteux ? Si c'est le cas, rendez vous au **320**.

205

D'abord courant, puis rampant derrière les rochers formant un obstacle visuel avec le campement, vous mettez suffisamment de distance entre les Tartares et votre position pour pouvoir souffler et reprendre une marche plus confortable. De toutes façons, ils doivent avoir d'autres problèmes à régler en ce moment...

Après plusieurs heures de progression difficile sur ces roches brûlantes, les silhouettes effilées de tours crénelées se dressent avec une grâce sinistre à l'horizon...une telle forteresse abrite sans nul doute la Porte que vous cherchez ! Et vous redoublez d'ardeur et de prudence dans votre avancée.

Mais vous n'aurez jamais l'occasion d'approcher plus : un sifflement vous fait tourner la tête, et vous basculez à la renverse de frayeur quand quatre Tartares, dont trois brûlés au visage et aux mains, se tiennent silencieux sur leurs montures juste derrière vous. Bandant leurs arcs dont ils ont une si bonne maîtrise, quatre flèches, puis d'autres encore viendront vous percer le ventre, vous laissant lentement mais sans merci agoniser, piqué comme un hérisson, sur la plaine dévastée du Domaine de la Quatrième Porte.

206

Vous revenez prudemment sur vos pas, mais le chemin semble bien plus aisé maintenant que vous en connaissez les pièges, d'autant plus que ceux-ci ont été élaborés pour qui allait vers Ergané plutôt que pour ceux qui en revenaient.

Vous redescendez dans la rumeur et les claquements des forges le long du grand escalier, croisez Le Boiteux sans l'interpeller, celui-ci étant en discussion grave avec l'un de ses disciples, et revenez enfin devant la Deuxième Porte.

Brandissant le Marteau d'Ergané, vous l'appliquez sur le Gong qui résonne d'une longue vibration pénétrante – au dessus, tout ouvrage, conversation s'arrête à ce signal, et le temps semble un instant s'arrêter complètement. Face à vous, un à un, les ossements s'écartent et s'ouvrent, les rivets se dévissent et les plaques de cuivre se retirent. Comme un oignon, de multiples couches mécaniques derrière la porte une à une s'ouvrent jusqu'enfin un diaphragme donnant sur le néant de l'Interstice des Portes.

Au-dessus de vous, les Arsenaux Impériaux reprennent de la vigueur et les marteaux claquent à nouveau à l'unisson dans leur fureur de métal. Vous pouvez avancer satisfait à travers la Deuxième Porte au **413**, vainqueur des pièges du Domaine d'Ergané.

La place de la Salamandre...une cour des miracles petite comme une salle d'audience, mais ici point de nobles : vous enjambez des miséreux ivres morts, écarterez des éclopés quémandant et des aguicheuses flétries, traversez des rideaux de tabac, d'encens et d'effluves corporelles peu séduisantes mais plutôt familières.

A l'entrée de la Taverne de la Salamandre, vous esquissez le signe de la Guilde des Voleurs, et le filou au couteau papillon vous laisse stupéfait entrer dans ce lieu où nul Mage n'avait pénétré.

Lorsque vous passez la petite antichambre ceinte d'un dernier rideau, la scène vous laisse paralysé et bouleversé. Il y a bien sûr l'ambiance calme du milieu de la nuit, avec des discussions calmes autour de tables épaisses ; dans un coin un foyer se laisse mourir en carbonisant des rats à la broche tandis que derrière un comptoir un type taillé comme un bûcheron tire de la mauvaise bière d'énormes tonneaux négociés dans le sud. Tout ici vous rappelle la Taverne de la Salamandre qui a été le lieu de votre enfance...là où on a pris plus ou moins soin de vous depuis toujours...ou depuis qu'un inconnu était mystérieusement apparu et vous y avait laissé alors que vous veniez de naître.

Vous jetez un regard dénué d'âme sur l'enfant dans vos bras, sans aucune illusion sur l'identité du calme nourrisson qui vous renvoie son expression intriguée. Mystères du destin et de votre mise en abyme...votre cœur bat à tout rompre – c'est peut être l'occasion de prendre le petit, de lui donner une autre chance, de l'amener à l'Académie ou ailleurs, et – vos pensées s'unissent soudain aux deux parents que Ténèbres vient d'occire, et vous êtes profondément accablé, vous appuyant sur l'encadrement de la porte, sous les regards étonnés de la racaille de Tarna.

Viennent ensuite les innombrables moments où votre vie a été heureuse – encore une fois, les siestes au soleil, les bonnes farces et le poulet roti, et, car il faut que destin se fasse, car

derrière vous déjà les brumes du temps se forment et tourbillonnent, mû par une volonté hésitante, vous déposez l'enfant sur le comptoir, sous le nez du tenancier qui adopte une mine grave en plissant les yeux.

Par le Dieu Gobie et le serment du dernier Cercle de la Guilde des Voleurs, prononcez vous à voix basse en jetant tout votre or, si vous en avez (rayez la totalité de votre or de votre inventaire), sur le comptoir de bois, par l'Académie de Tarna qui ne connaîtra jamais le repos si toutefois il devait arriver malheur, et enfin, par le Fleuve des Morts lui-même, vous exigez qu'il prenne le meilleur soin de l'enfant.

Un dernier regard sur l'assemblée, menaçant et bienveillant, un dernier regard sur l'enfant, et vous tournez les talons, résolu, et plongez dans les brumes, avec une pensée tenace : oui, prenez bien soin de lui, car tous ces sacrifices, toute cette souffrance, c'est pour vous, les derniers des derniers, que je les endure !

Rendez vous au **80**, et si vous avez déposé au moins une pièce d'or sur le comptoir avec l'enfant, faites un détour préalable au **292**.

208

Après une bonne marche sans encombre, les ruines qui forment votre destination se dessinent plus clairement, murs de pierre blanche craquelés par le temps, maisons éventrées longeant une grande rue de poussière ocre balayée par le vent.

Pas une âme qui vive, ni même un meuble ou une racine tordue dans un ancien potager : seul presque intact au travers du flux des siècles se dresse un clocher surmonté d'un campanile rond dont la cloche laissée libre à la brise sonne un glas sinistre. L'intensité du ciel rougeoyant s'obscurcit encore alors qu'une présence maléfique irradie devant vous, et avec horreur vous constatez la présence d'un loup, un LOUP DE L'INFRAMONDE : des muscles et une carrure de taureau et des yeux de braise distillant la peur en vous... ce loup-démon habite une enveloppe corporelle à moitié décomposée, et ce

qui lui manque de membres et de griffes s'incarne dans une aura spectrale blanchâtre. Peu rassuré, terrifié en fait, vous vous retournez mais un autre LOUP DE L'INFRAMONDE se tient également de l'autre côté de la grand'rue !

Allez vous dégainer et attendre lame en main leur charge ? Si c'est le cas, rendez vous au **10**. Sinon, vous pouvez tenter de vous réfugier dans une des maisons écroulées au **270**. Vous pouvez également vous jeter sur la porte du clocher au **233**, bien que celle-ci vous apparaisse solidement verrouillée.

Enfin, une des statues des serviteurs d'Innana vous a peut-être confié un Arc d'Ambre dans un certain sanctuaire de la vallée des larmes : s'il est en votre possession et que vous souhaitez l'utiliser, rendez vous au **59**.

209

« Oui. C'est essentiel pour mon métier. »

Son regard clair se pose alors sur vous et vous frissonnez devant le ressentiment perceptible qu'il vous renvoie. Vous vous hâtez donc de rejoindre le prochain atelier au **98**.

210

Exceptionnellement, Dusares s'est levé et vous attend les bras croisés devant sa tente, et sa mine austère dissimule mal la stupéfaction qu'il ressent devant votre exploit. Il n'a d'yeux que pour le magnifique Griffon, dont les muscles puissants tressaillent sous les plumes ivoires.

Vous lui tendez les rênes, qu'il tend à son tour à son Melanassi de main, et flatte l'encolure du mythique animal, vous confiant que la rumeur a été plus rapide que vous et qu'il savait déjà que vous étiez Champion. Il vous en propose vingt mille pièces, avec une astuce vicieuse, mais vous évitez sa ruse, bien conscient (avec un certain dépit) qu'il vous faudrait bien des coffres pour les emporter, bien des esclaves pour les porter,

bien des guerriers pour défendre les esclaves, de la nourriture et des montures, et enfin un coin du monde où vous pourriez en jouir, en somme bien des soucis et d'insolubles problèmes dans votre contexte. Alors, puisqu'il faut aller de l'avant, vous acceptez d'être le client le plus niais du monde et en échange comme convenu n'exigez qu'un peu de Thibarine.

Dusares laisse filtrer un sourire contraint, et d'un mouvement de menton donne un ordre à un esclave gobelin qui revient penaud avec un tonnelet de verre et d'acier ouvragé, dissimulé sous un tissu doré. Vous vous en saisissez et il commente :

« Je remets ma vie dans les mains du Khan, mais il ne pourra pas me reprocher d'avoir agi selon ce que je me suis toujours présenté à lui : un excellent commerçant. Je remets ma vie entre ses mains, car rien sur cette terre n'échappe à son regard. Qui sait ? Ce magnifique animal recouvrera peut-être bientôt sa liberté... »

Sans autre réponse qu'une moue silencieuse, vous reprenez votre route vers la place au **236**, le tonnelet d'alcool de datte sous le bras. Notez que si vous vous retrouvez un jour devant Bushi, vous pourrez lui proposer à ses premiers mots de boire de votre thibarine. Pour cela, ajoutez alors 77 au paragraphe en cours.

211

Vous écrasez à nouveau une de vos Provisions au pied de l'Idole, cette fois-ci avec une prière explicite honorant Dyeus. Le Menhir luit à nouveau, inondant votre corps d'une douce chaleur vous octroyant 2 points d'Endurance et 1 point de Chance.

L'Idole s'adresse de nouveau à vous :



JE SUIS DYEUS PH'TER, LE PREMIER DES DIEUX, TRAHIS PAR SES ENFANTS QUI ONT TOUT FAIT POUR ANÉANTIR MES FIDÈLES ET ME RELÉGUER, IL Y A VOICI DES DIZAINES DE MILLIERS D'ANNÉES, À L'OUBLI ET AU NÉANT.

ET TOI, VOYAGEUR INCONNU, VOILÀ QUE PAR TES SACRIFICES TU ME DONNES LA FORCE NÉCESSAIRE POUR EXISTER À NOUVEAU !

Ô PIEUX PÈLERIN, DONNE MOI LA CHANCE D'EXISTER ENCORE, RENIE TON DIEU PROTECTEUR ET FAIS DE MOI TA DIVINITÉ TUTÉLAIRE : DIEU D'UN SEUL FIDÈLE, JE N'AURAIS PAS DE GRAND POUVOIR POUR TE PROTÉGER, MAIS SI JE SURVIS ET QUE MES FIDÈLES SE MULTIPLIENT UN JOUR, SACHE, HUMBLE MORTEL, QUE DYEUS PH'TER N'OUBLIERA NI SES BIENFAITEURS, NI SES TRAITRES !

Hum ! Voilà une demande métaphysique qui vous met dans l'embarras.

Renier le Dieu Gobie ne vous pose pas tant de problème – ce Poisson Divin est fort sympathique et peut-être vous a-t-il même déjà aidé dans votre quête, mais il est surtout réputé pour être un Dieu absent et cynique. D'un autre côté, si Basileus, Innana et toute la clique a fait en sorte de faire disparaître Dyeus Ph'ter, ils avaient peut-être d'excellentes raisons à cela, et même pire, ils pourraient s'allier pour vous anéantir à votre tour si toutefois vous deviez le maintenir en vie ! Enfin, Dieu d'un seul fidèle, il est fort probable qu'il ne puisse rien faire d'autre, pas même communiquer avec vous, lors de votre quête : cela en vaut-il la peine ?

Si vous souhaitez renier votre Dieu Tutélaire et devenir un fidèle de Dyeus Ph'Ter, rendez vous au **299**.

Si vous n'en avez pas l'intention, fuyez hors de sa portée avant qu'il ne vous maudisse au **201**.

212

Implacable, sans merci, vous tracez rapidement le Sortilège de Collet Mystique(-50) et dans un sursaut, Sémiramis semble s'étouffer ; livide, vidée soudainement de ses forces, elle trébuche, vous lance un regard fou de colère, blême de rage que vous ayez si habilement retourné le stratagème qui a cloisonné votre existence contre elle !

Impuissante, ses Colonnes de Flammes ne sont qu'étincelles, alors que son Champ de Force se fragilise et ne filtre même plus les cendres ardentes portées par les vents furieux. Se reprenant rapidement, elle s'engouffre comme une furie dans la Cage, et dompte d'un sifflement les Dragons.

Elle s'enferme dans l'une des cages portées par les dragons sous leur ventre, fermant leur porte du dessous par un cadenas sonore, et ordonne l'envol de sa monture ; en quelques battements d'ailes, la voilà tournoyant autour de vous à grande vitesse, hors de portée de vos colonnes de flammes !

Vous maudissant, elle siffle à nouveau et cette fois ci la meute des Dragons se rue en rugissant sur vous ! Vous jouez de votre arme, des traits de feu, puisant dans vos immenses ressources de pouvoir, mais les Dragons sont trop nombreux, trop féroces, trop voraces : déchiqueté et démembré, vous périrez entre les crocs et les griffes de ces créatures sans merci, sous les cris de colère de la Reine du Sombre Pays.

213

Etincelle à la main, vous traversez en trombe nombre de pièces tout aussi richement décorées, renversant les tables et les bibliothèques dans l'espoir vain de ralentir votre immatériel poursuivant ; vous rattrapez aussi la jeune femme et glissez le long d'un escalier vers une grande double porte menant sur la rue.

Un cri – c'est déjà trop tard, car Ténèbres a fait mourir de peur la jeune femme. Vous essayez d'un coup de tête toute culpabilité de votre esprit et ouvrez de force la double porte de bois

d'un bon coup de pied ; deux gardes en armure d'argent étincelante, torche à la main, vous observent avec stupéfaction.

Un dernier regard en arrière : Ténèbres saisit l'âme de l'enfant comme un fruit délicat. Et aussitôt, inexplicablement, ou, trop clairement au contraire, toute vie vous quitte et vous disparaîsez vers le néant de la non-existence, arraché à la trame du temps. Dans un oubli radical comme seules les mathématiques arides peuvent le concevoir, toute trace de votre aventure disparaît de l'histoire, laissant l'avenir aux ambitions sans limite du Khan.

214

Sentant sa présence dans des vibrations physiques et thermiques, vous tirez le médaillon de Dagan hors de votre besace ; à la vue de l'étoile d'or, Kerylo Thalaté demeure stupéfait et laisse tomber en tremblant sa lance qui rebondit sur le sol.

Il hésite entre garder sa contenance, mais tient à peine sur ses jambes, murmurant :

« Le Joyau de Dagan...Imrali Adasil...si je porte la main sur toi, Dagan me damne, mais si je me rends, le Khan me condamne... »

Torturé par ce choix, il grimpe habilement aux aspérités du mur et s'agrippe à un ballon blanc flottant au plafond. Hors de votre portée, il guide le ballon vers une sortie aménagée dans le plafond et y disparaît aussitôt.

Rendez vous au **382**.

215

Prenant votre inspiration, vous vous creusez la tête pour trouver un secret intime, et en désespoir de cause vous vous résolvez à ceci :

« Savez vous à quel âge j'ai pris ma première bière et où cela s'est-il passé ? »

Soliman se penche en avant, et, d'un air mystérieux, vous répond du tac au tac :

« On raconte que le jour de votre naissance, un inconnu vous a apporté dans la Taverne de la Salamandre, à Tarna, avant de disparaître sans une explication. Pour calmer vos pleurs, ces rustauds de serfs n'ont rien trouvé de mieux que de vous donner un peu de bière. »

Vous êtes soufflé que l'Annunaki soit dans la connaissance d'un tel secret, mais comprenant alors son pouvoir, vous craignez pour votre propre vie alors qu'il éclate de son rire d'adolescent :

« Ha ha ha ! Et oui, à finaud, finaud et demi, pas vrai ? C'était un petit divertissement pour sonder votre astuce, ô Mage, et comme effectivement je lirais dans votre esprit la réponse avant la question, nous allons rendre ce petit jeu équitable en faisant en sorte que moi, je pose la question, et que vous...vous m'impressionniez. »

Rendez vous au **385** pour écouter son énigme.

216

« Soit, c'est ton droit d'être dénué de curiosité – mais cette indifférence est feinte, car, tu le sais, tu es toi l'objet de Son Attention. Toi pour qui rien ne semble vraiment compter, quelle est la raison qui te motive désormais pour oser braver le Khan ? »

Vous pouvez expliquer, bombant le torse et indiquant la direction du sud, que vous agissez pour votre Cité, sur demande de Cyaxare votre Roi et de Tamerlan le Mage, en vous rendant au **104**.

Vous pouvez sinon répondre que vous n'agissez que pour vous, par une étrange curiosité mutuelle que vous entretenez avec cet étrange personnage, en vous rendant au **110**.

Enfin, vous pouvez énigmatiquement déclarer que vous avez suivi votre Destin, en vous rendant au **124**.

217

Et pourtant il reste effectivement une solution...comme Tamerlan il y a des années, vous pouvez utiliser le terrible Sortilège du Souffle du Dragon, celui qui transforma les immenses étendues fertiles et boisées de l'Haliaslanlar en le désert stérile où vous attendait le Dragon des Légendes.

Terrible responsabilité que de ronger ainsi un grand pan du Sombre Pays. Cruelle décision que de supprimer aussi prestement autant de vie, car démons, créatures de l'inframonde où simples soldats ayant juré la perte de votre pays, tout n'est pas mauvais en eux.

Immense risque également, ne serait-ce que pour vous-même : survivrez vous à votre propre sortilège ?

Mais ces questions sont balayées, alors que votre conscience aiguillée par vos nouveaux pouvoirs se projette dans le futur et y voit l'immense orage qui l'obscurcit : et bien, s'il faut pour la sauvegarde du plus grand nombre recourir à ce Sortilège banni, vous en serez l'exécuteur !

Vous tracez donc le Sortilège du Souffle du Dragon...portez vous sur votre visage le Masque d'Or de Sémiramis ? Si oui, rendez vous au **128**. Si non, rendez vous au **171**.

218

Vous pénétrez dans le temple, et les rougeurs du ciel ardent du dehors ne vous éclairent pas suffisamment pour deviner ce qui vous entoure alors que votre barque touche une paroi que vous devinez sculptée.

Vous abandonnez vos vaines recherches, et regagnez l'entrée du temple.

Sans autre option envisageable, vous pouvez remonter sur le quai où vous avez rencontré le Mage puis reprendre la route vers Tansanli au 251, ou traverser le lac dans sa largeur au 40.

219

Un cri de surprise teinté de mépris retentit :

« UN MORTEL DANS LA DEMEURE DES DIEUX ! »

« BLASPHEME ! »

« QU'IL MEURE SUR LE CHAMP ! »

« NON ! QU'IL SOUFFRE MILLE ENFERS ! »

Il suffit.

Cette phrase seule balaye les exclamations et les émotions comme un vent les feuilles mortes. Une main gracile pose son dos sur le sol (elle est pour vous grande comme un navire), et acceptant l'invitation, vous y monter pour que l'on vous porte jusqu'à la hauteur des visages des Dieux graves et puissants ainsi réunis.

C'est Innana à la beauté sans faille qui s'adresse à vous avec compassion :

« Cet humain est respectueux des Lois des Dieux et à ce titre il est le bienvenu en notre demeure. »

Elle souffle délicatement sur vous, et toute cicatrice disparaît de votre corps à mesure qu'une sensation douceuse manque de vous endormir. Vous pouvez placer votre Endurance à son montant initial !

« Brave homme qui a affronté tant de périls...mais le moindre n'est pas celui qu'il te reste à rencontrer. Tout n'est pas mauvais en Osmanlie, mais il faut croire que tu viens d'en goûter les derniers beaux instants. »

Elle vous repose à terre, poussant de son autre bras les autres Dieux qui auraient bien voulu exercer futilement leur puissance démesurée à votre rencontre.

« Au bout de ce couloir se tient la Porte qui te mènera vers celui que tu dois combattre – et tuer. Et tuer pour que les peuples survivent, et pour qu'ils puissent nous prier et nous les bénir. »

Vous comprenez alors la véritable dimension de la puissance de Sémiramis : méprisant Dieux et Démons, il a fait de la Demeure Céleste l'antichambre de son Palais, humiliant les divinités de votre monde – à tel point que vous-même, vous comprenez que leurs exclamations sont effectivement des paillements vains et que vous aussi les considérez avec mépris.

Les Dieux vous laissent alors, silencieux, poursuivre votre marche de pas de fourmi jusqu'au bout du hall. Pendant les heures qui suivent vous voyez grandir au devant de vous une porte donnant sur l'obscurité, pleine d'étoiles dansantes comme Tamerlan en avait créé. Celle-ci vous paraît haute comme une montagne alors que vous en approchez le seuil, pour finalement basculer dans l'Obscurité des Interstices.

Rendez vous au **353**.

220

Le mince couloir (vous êtes obligé de progresser de profil) donne enfin sur l'intérieur d'une construction cylindrique semblable à une tour, le long des parois de laquelle un escalier en colimaçon sinue aussi loin que porte le regard...

Secouant la tête, inspirant pour vous ragaillardir, vous entamez la longue ascension...

...un temps indéfinissable plus tard, vous constatez avec déception qu'aucune issue ni en haut ni en bas ne se profile. Une idée vous traverse l'esprit : avec votre arme, vous tracez dans le stuc de la paroi une grande croix ; vous grimpez ensuite quatre

à quatre les marches, le cœur battant, pour arriver enfin devant l'évidence : la grande croix est là, juste devant vous, à quelques marches de hauteur.

Mais dans quel piège vous êtes vous encore jeté ?

Après réflexion, vous pourriez :

- tenter de sauter vers le mur opposé, sur la portion d'escalier qui vous fait face, pour tenter de sortir de la boucle au **400**.
- sauter dans le vide au milieu des escaliers dans l'espoir de vous tirer du piège au **145**.
- fermer les yeux et continuer votre ascension en aveugle au **305**.

221

Le squelette se dresse à nouveau, dans une splendeur terrible de mort et de néant, levant ses yeux de braise au plafond, et vous vous sentez totalement à la merci de ce titanesque adversaire.

Et soudain...un évènement tout d'abord inexplicable survient ! Alors que le squelette exulte de sa propre puissance face à votre faiblesse apparente, sa colonne vertébrale se disloque dans un éclair doré ; puis c'est un autre éclair, et le crâne se brise, puis enfin un autre, et dans un cliquetis sonore et le Masque d'Or rebondit sur le sol dallé de blanc et de noir.

Magnifique et superbe, calme et puissant, le Mage au Masque d'Or se dresse au milieu des gigantesques os épars de ce qui fut Ouk Dikaios, et entonne de sa voix déformée par la puissance magique, une voix ferme et pourtant lasse :

« Piètre choix que de trahir le Kanun lorsque l'on en est le représentant... »

Derrière lui, majestueusement, l'immense double cinquième Porte s'ouvre et ses yeux vides se plongent dans les vôtres.

« Va, Mage. Tu n'as point vaincu l'Annunaki, c'est sa folie qui l'a tué. Et sois prêt. Ce qui t'attend derrière ces portes dépasse tout défi jamais dressé en Osmanlie devant un simple mortel. »

L'écoulement du temps devient anormal et un simple cillement fait disparaître l'auguste apparition. Derrière vous, c'est une assemblée stupéfaite de morts-vivants à présent libéré du joug de leur maître qui vous regarde progresser avec prudence vers l'immense porte creusée à même la paroi du volcan.

Seul face à un destin impensable, vous gagnez 5 points de chance.

Si lors de votre procès vous étiez assisté d'un Homme de Loi vêtu d'une robe à capuchon masquant son visage, rendez vous au **473**. Si vous étiez assisté de l'homme de loi fantôme duquel vous vous sentiez proche, rendez vous au **484**.

Sinon, le Mage de Tarna, dragon au dos, rentre dans la Légende et pénètre au cœur de Tansanli au **434** !

222

Vous n'oubliez pas que dans le passé, vous vous êtes tiré de mauvaises passes simplement en ravalant votre fierté, et, bon prince, inclinez la tête, tombez à genoux et demandez pardon pratiquement allongé sur le sol.

L'homme en tunique noire, s'approche avec un sourire mauvais, vous saisit la main et vous la retourne soudainement sur votre bras, vous brisant le poignet dans une douleur soudaine et violente, vous handicapant et diminuant de 2 votre score d'habileté. Alors que vous hurlez de douleur, recroquevillé sur le sol, un à un ses frères vous crachent dessus et vous donnent un bon coup de pied dans les côtes, un rituel d'humiliation lente et de souffrances qui vous fait perdre 4 points d'endurance et 3 points de Chance.

Meurtri et blessé dans votre amour-propre, vous regagnez péniblement le centre de la place au **236**.

223

Dans la chaleur du petit jour et les oiseaux bataillant au dessus de vous, vous reprenez avec un certain plaisir votre ascension. Le chemin est long, et vous prend une bonne part de la matinée mais alors que le soleil se dresse à son zénith, vous constatez que la hauteur de la falaise a fortement augmenté et que de votre position vous dominez une étendue d'eau presque aussi grande qu'un pays entier.

Rendez vous au **431**.

224

La Reine Vampire vous relâche et s'éloigne d'un pas. Un instant son aspect macabre s'adoucit, et d'un geste, elle met fin à l'impatience des vampires hideux qui frémissent derrière elle.

« Le voile de la mort ne m'a pas lavé de ma noblesse, Mage. Les informations que tu m'as donné ce jour vont nous permettre de rejoindre le Domaine de la Première Porte, et peut être enfin, de goûter à l'extase du sang. A titre de remerciement, la vie pour le Mage de Tarna, et l'assurance que nul membre de la Meute ne viendra te chercher querelle. »

Des grognements de violent déplaisir traversent l'assemblée s'approchant du dais noir, et une fois de plus, avec une autorité suprême, la Reine Vampire y met fin d'un geste.

« La vie, donc, et un précieux conseil. Un étrange et puissant individu arpente ces terres, une robe noire à capuchon masquant son visage, un long bâton dans une étoffe huilée sur son dos : ce personnage a le même but que toi en ce Domaine, et si tu en as l'occasion, fais-t-en un allié. »

Un dernier mouvement de main et elle vous donne congé, ce que vous faites non sans prudence, à reculons et face à l'armée des Vampires, pour rejoindre, après avoir gagné 2 points de Chance pour avoir survécu à une telle rencontre, le **359**.

Alors que les Dragons se ruent sur vous, ne vous laissant que peu de doute quant à votre destin immédiat, vous tracez le Sortilège d'Ouverture (13) et le cadenas bloquant la cage de Sémiramis se déverrouille et son battant inférieur s'ouvre d'un grand coup – poussant un cri, la Reine s'accroche aux barreaux, mais les cahots du vol du Dragon la décrochent presque aussitôt, et elle tombe !

Sifflant ses Dragons dans sa chute, ceux-ci fondent sur elle pour la rattraper, mais les griffes et les ailes sont moins vives que la gravité et la Reine d'Osmanlie, dans un craquement désagréable, vient s'abattre misérablement sur le toit de son auguste forteresse, perdant la vie sur le coup !

Sémiramis, que vous auriez cru immortelle, demeure inerte, comme si la vie avait bondit hors d'elle comme un animal déchaîné.

Devenant l'ultime Mage par qui coule le Flux Mystique de Tansanli, vous sentez à nouveau la toute-puissance du Volcan glisser au travers de vous et vous enivrer d'énergie, et ce reflux seul suffit à disperser la nuée de Dragons qui gémit de la perte de leur Reine adorée.

Rejoignant le toit alors que vos ailes disparaissent avec la fin du Sortilège, vous agenouillant, vous retournez avec dignité le corps de la Reine d'Osmanlie, méditant sur l'étrangeté d'une chose qui vous semble si faible et à présent si insignifiante et qui pourtant avait causé un si grand péril au monde.

Vous croisez ses bras sur son torse, la laissant reposer pour l'éternité au point le plus haut de Tansanli, gagnant 10 points de Chance pour avoir vaincu votre ultime ennemi.

Prudemment, vous descendez de nouveau la face percée d'entrées et regagnez la salle du Trône de la forteresse au **151**.

226

Vous tracez dans l'espace le signe de l'Étincelle, et une petite flamme vient s'envoler depuis votre main et sinuer entre les nombreuses stalactites de la grotte.

Les myriades de cristaux bleus et violets tapissant les parois arrondies de la grotte viennent apaiser les ambiances rougeoyantes coulant depuis l'extérieur et il vous semble même entendre comme un chant sacré quand votre Étincelle passe devant eux en vibrant. D'autres glyphes primitifs ornent l'endroit mais dépassent vos faibles connaissances en langages anciens ; mais sur un côté, flanqué de deux colonnes dodues, une ouverture prolonge le chemin à pied sec vers le cœur du temple.

C'est un chemin que vous pouvez emprunter vers le **29**, ou revenir vers l'ouverture pour traverser le lac dans sa largeur au **40**, ou même revenir sur le quai de votre sinistre rencontre et prendre le chemin de Tansanli au **251**

.

227

Touché au poumon, Kerylo laisse échapper un sanglot rauque, sauvage et sifflant qui en dit long sur sa bestialité, et, s'arrachant la lance de son torse sanguinolent, jette la lance au loin et s'approche de vous en tremblant de rage.

Rendez vous au 2 pour combattre Kerylo, en notant que vous pouvez déduire 4 points de son endurance par sa blessure, et également, même si cela ne vous est pas précisé, que vous pourrez récupérer la Lance de Dagan qu'il aura jeté une fois que vous l'aurez vaincu.

228

Le Mage éclate d'un rire franc, et, en dépit des intonations déformées par la puissance de son Masque, presque jeune :

« Ma foi, tu es un homme follement distrayant. Je vais laisser planer un doute agréable sur cette possibilité, et lorsque nous serons tous deux devant le trône du Maître de l'Osmanlie, et

bien, nous serons fixés quant à la question ! »

Diminuez votre Score Mystérieux de 2 points.

« Cela arrivera enfin...et peut-être trop tôt... » vous déclare-t-il mystérieusement. « Quelle est la raison qui te motive désormais pour oser braver le Khan ? »

Vous pouvez expliquer, bombant le torse et indiquant la direction du sud, que vous agissez pour votre Cité, sur demande de Cyaxare votre Roi et de Tamerlan le Mage, en vous rendant au **104**

Vous pouvez sinon répondre que vous n'agissez que pour vous, par une étrange curiosité mutuelle que vous entretenez avec cet étrange personnage, en vous rendant au **110**.

Enfin, vous pouvez énigmatiquement déclarer que vous avez suivi votre Destin, en vous rendant au **124**.

229

Vous sautez de côté alors que le sol s'étoile en mille dalles, prenant garde de ne vous faire piéger dans un traître interstice. A quelques pas, Péladan, fatigué par l'enchaînement de sorts puissants qu'il vient de réaliser, commence à tracer péniblement un sort d'Étincelle (8)...mais, unissant votre cri de rage à l'unisson d'un encouragement fiévreux de Sémiramis, achevez votre charge sur un Péladan aussi surpris qu'impuissant.

En un seul coup, il s'effondre devant vous, s'agrippant désespérément à votre tunique en la souillant de son sang ; il murmure quelques mots que vous pouvez écouter au **154**.

230

Les brumes vous enveloppent et tournoient, déchirant l'espace en lambeaux, laissant parfois paraître les yeux tantôt dorés, tantôt rougeoyants, et l'insondable noirceur de Ténèbres.

☞☞	T	☞☞		D					☞☞
☞☞			☞☞						☞☞
☞☞				☞☞					☞☞
☞☞					☞☞				☞☞
☞☞					☞☞	☞☞			☞☞
☞☞					☞☞		☞☞		☞☞
☞☞			☞☞	☞☞				☞☞	☞☞
☞☞			☞☞						☞☞
☞☞	☞☞	458						☞☞	☞☞

	D	
1-2-3	3-4-5	4-5-6

Un froid mordant déchire alors votre linceul d'espace-temps et vous paralyse, vous faisant perdre 1 point d'endurance, et vos pieds s'enfoncent dans la neige en soulevant des gerbes : vous voilà à flanc escarpé de l'un des pics du Gonen, recouvert de neige glacée ! Autour de vous, la nuit tranchée en deux par une pleine lune se reflétant sur la surface miroitante.

Ténèbres se dresse, immense comme un autre pic, dans la puissance de la Nuit, et plonge Angoisse en vous, vous ôtant 4 points de Courage. Vous êtes secoué par une indicible frayeur et perdez votre fragile appui : basculant sur la pente aigue, vous glissez vers le bas à toute vitesse !

Dans votre glissade, vous pouvez malgré vous vous orienter.

A chaque tour, lancez un dé. Le résultat vous donnera vos options suivant le schéma ci-dessous : par exemple, si le dé donne un 4, vous pourrez, selon votre choix, soit descendre directement d'une case, soit d'une case vers la droite.

Les cases marqués d'un ^ sont des pics émergents de granit aiguisé au contact violent desquels vous perdrez 2 points d'endurance, et vous retournerez en arrière, sur la case de votre choix, avant de redescendre à nouveau.

Vous commencez en D. Ténèbres, lui, vous poursuit en flottant, s'enroulant de pic en pic, la neige blanche étant d'un contact déplaisant pour lui. A chaque tour, vous le ferez progresser vers vous de case ^ en case ^ vers votre position. Si à la fin d'un tour Ténèbres est sur une case adjacente à la vôtre, il plongera à nouveau Angoisse en vous, vous faisant perdre 2 points de Courage.

Bon courage et rendez vous après cette folle poursuite au **458** !

231

Vous préparez votre arme, et, vous dévoilant, prenez un instant pour viser :

PELADAN

ATTAQUE A DISTANCE habileté : 12

Si vous le touchez, rendez vous au **109**.

Sinon, il invoque une nouvelle bourrasque de flammes qui vient vous brûler les chairs pour 3 points d'endurance avant que vous vous réfugiez de nouveau derrière la colonne au **113**.

232

Sémiramis fait tournoyer avec une rapidité et une grâce hypnotisante ses deux lames d'argent, qui, sous la vitesse, deviennent d'or ; puis elle se fige soudainement face à vous, comme prête à bondir, l'index et le majeur de sa main gauche tendus vers vous.

Autour de vous, comme obéissant à sa reine toute puissante, l'air et les végétaux s'immobilisent également.

Voici venue la confrontation sur laquelle le monde entier pose en cet instant ses yeux !

Nanti de votre nouvelle puissance magique, vos sorts sont à présent totalement opérationnels à leur pleine efficacité, et vous pouvez déclencher dès à présent un duel magique en lançant un sortilège conformément aux règles habituelles.

Si vous préférez combattre par vos armes, et que vous êtes en possession de Vengeance, rendez vous au **185**. Sinon, tirez votre arme de prédilection et préparez vous à un duel sans merci au **126**.

233

Vous vous jetez contre la lourde porte de bois fermant le cloître surplombé d'un clocher, poussant d'une énergie folle, aiguillonné par la peur, frappant de désespoir alors que les loups hurlant arrachent le roc sous leurs pas en courant vers vous...mais la porte est bel et bien fermement verrouillée et un loup se jette sur vous de tout son poids pour vous écraser contre elle.

Dans une douleur vrillante, accentuée par le spectre du loup qui vous glace le sang, vous êtes projeté contre le mur puis à terre, perdant 3 points d'endurance. Vous vous relevez d'un bond, stimulé par la peur, et détez entre les murs de pierre blanche au **270**.

234

Vous demandez à Dusares s'il a en sa possession de l'Herbe d'Hasis, et le vieux Lynassi aux cheveux blancs teintés de roux vous répond d'un ton égal que Dusares vend de tout...

« ...même lorsque cela va à l'encontre de la volonté du Khan. En effet, certaines petites natures ont encore la peur du combat et utilisent ces herbes pour oublier leur crainte de mourir. Mais tu es le Mage de Tarna, n'est ce pas ? Alors, je peux te les céder – deux pièces d'or pour cette petite réserve. »

Si vous pouvez et souhaitez vous porter acquéreur, payez de deux pièces la petite étoffe de toile parfumée renfermant les herbes séchées. Vous pourrez dans ce cas à présent ajouter 22 au paragraphe en cours lorsque vous vous retrouverez sur la place principale pour retrouver l'Assassin afin de lui remettre votre provision d'herbes si vous le souhaitez.

La transaction effectuée ou non, revenez au **190** conclure avec Dusares.

Pantaboulos tire et pousse des leviers en couinant, et une large pince ouvre ses doigts pour vous saisir ; l'étreinte de métal est trop puissante et, après de la surprise, vous protestez avec inquiétude, et celle-ci vous approche à force de cliquetis, à l'horizontale, de l'homme hérisson...qui dépose un baiser gluant sur votre front !

Alors que la bave dégouline de votre front (et que, les bras pris dans l'étreinte de fer, vous ne pouvez rien y faire), Pantaboulos s'exclame et narre avec enthousiasme votre folle équipée dans les airs, et du Dragon, et des éclairs, et de l'orage infernale, et des limites du Domaine ! A force d'exclamations, vous parvenez à rompre le flot de ses paroles que vous êtes au courant de l'aventure pour en avoir été le principal acteur, et enfin il vous libère !

Ouvrant brièvement sa tunique, il vous montre la précieuse copie du *Dédale du Trépas* qu'il garde contre son cœur, puis, poussant un levier, montre avec une immense pince le mur titanesque et explique :

« Nous gardons ici pour le Khan les innombrables informations couvrant tous les domaines ainsi qu'une copie de tous les ouvrages existants – je m'occupe du tri, et parfois, de livrer tout là haut à Soliman un ouvrage à sa demande. Et c'est là qu'intervient l'occasion de m'acquitter de ma dette, mon ami. En effet, les paliers menant à l'Annunaki sont un piège mortel qui te videront l'esprit et feront de toi un esclave total de Soliman...et celui-ci ne quitte que rarement son nid d'aigle, sinon pour quelques minutes dans son sérail et se nourrir quelques instants des incertitudes apeurées de ses suivantes. En revanche, la prochaine fois qu'il me demandera un document, et bien, la pince livrera le parchemin – et le Mage ! Mais attention, pas un mot sur ma collaboration, pas vrai ? Et puis même – essaie de même pas penser à moi, oublie moi ensuite, sinon, ça va barder ! »

Vous levez la tête sur la pince, puis sur la minuscule alcôve illuminée loin dans le haut avec perplexité...quel plan magnifique, vraiment !

Une voix s'exclame dans les hauteurs et résonne avec force échos :

« Rapport 968AB ! »

C'est le moment ! Vous vous agrippez à la pince alors que Pantaboulos s'agite sur les leviers et que celle-ci s'élève dans les rayonnages à la recherche d'un parchemin. Vous priez pour que vos doigts ne glissent pas pendant votre survol au dessus d'un abysse d'étagères ; claquant des bottes, cinq Tartares furieux pénètrent dans le lieu et tirent leurs armes, aux aguets. Pantaboulos couine, mais apparemment ils sont à votre recherche en inspectant tous les coins, tandis que vous battez silencieusement des pieds dans l'air au dessus d'eux, retenant votre souffle !

La pince saisit délicatement un parchemin et commence à s'élever et une voix retentit à nouveau :

« Attention, opérateur, changement de demande : Rapport F3E2 ! »

La pince lâche le parchemin et descend alors qu'une autre s'élève...allez vous tenter de lâcher la vôtre pour sauter sur ce nouveau bras de fer au **133**, mais également rester fermement cramponné jusqu'à ce que vous touchiez de nouveau terre au **468**.

236

Vous voici sur une large étendue hexagonale, grande comme une place de village et pourtant couverte de toits pentus soutenus de lambris dorés. Sous vos pieds, un sol laqué noir luit des reflets des lampions colorés.

Devant vous, la plate-forme descend en pente douce vers un haut mur qui se dresse à distance dont l'uniformité massive

est rompu par une large porte haute comme une maison et composée de deux vantaux noirs scellés. Vous pouvez rejoindre cette porte au **17**.

Sur votre droite, un passage fort fréquenté par des guerriers de toute race et de toute taille descend lui aussi vers de hautes habitations flanquées de kakémonos rutilants, d'où s'échappent rumeurs et clameurs enflammées, odeurs alcalines de sang et âcres de poussière. Pour cette direction, vous pouvez prendre le **137**.

Sur votre droite, en revenant quelque peu sur vos pas, vous n'êtes pas sans remarquer une construction curieuse en forme de bulbe gris dressé à même la terre battue, composé de tentures qui se balancent au vent. La construction est entourée de bêtes de somme et de trait et de chariots vides qui vont et viennent par intermittence depuis le sud. Pour aller inspecter plus en avant, rendez vous au **190**.

Sur votre gauche, deux kakémonos solennels, noirs et frappés du soleil rieur ouvrent la voie sur une passerelle montante flanquée d'une allée de Lynassis au garde-à-vous et à la mine sévère ; d'ici, vous devinez sur un surplomb une habitation carrée et cerclée d'un jardin paisible d'où s'écoule une eau fraîche. Pour emprunter cette direction, rendez vous au **82**.

Enfin, si vous ne l'avez pas déjà approché, un petit groupe de guerriers sans armes est réuni et palabre dans un dialecte inconnu dans un coin de la place. De temps en temps, l'un d'entre eux tourne ostensiblement la tête dans votre direction et cherche à vous tuer de son regard. Si vous souhaitez vous approcher de ce groupe hostile, rendez vous au **303**.



237

Votre charisme arrête (ou amuse suffisamment) Qalil lui-même pour qu'il se retienne de vous tuer sur le champ. Avec rage et courage, vous demandez à Qalil qui le priera ou fera les sacrifices propitiatoires quand plus un seul homme ne foulera la face du monde ?

Qalil explose d'un rire jouissif devant votre mine alarmée, mais c'est à Dagan de vous saisir dans son énorme main recouverte d'écailles bleues. Son contact froid et visqueux vous fait trembler, mais moins que sa terrible voix qui tonne :

« UN HUMAIN QUI REPLIQUE A UN DIEU ? LA MORT POUR LUI ! »

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez vous au **286**.

Si vous êtes Malchanceux, avant de pouvoir vous défendre, l'énorme Dieu Requin vous aura écrasé de sa poigne titanique, et votre sang et vos entrailles auront été transportés dans la Mer Ancienne pour nourrir ses féaux.

238

Une forte bourrasque thermique vous hisse contre le Dos du Titan, un véritable mur de flammes, et vous manoeuvrez habilement dans l'ouverture de son bras, puis vous vous hissez enfin à la hauteur de la Forteresse et la contemplez dans son exotique et impressionnante beauté.

Monolithique, d'un olive sombre et d'un noir pur, c'est un énorme polygone juché sur le dos des Titans. Sur ses cotés, cinq faces percées d'innombrables ouvertures où vous pouvez poser le pied, béant sur une noirceur pareille à celles de Ténèbres.

Mille portes s'ouvrent ainsi sur l'intérieur de la Forteresse du Khan, mais, sur laquelle allez vous vous poser ? Cela a-t-il une importance ?

Chacune des faces possède deux cent ouvertures, alignées dans un beau rectangle de dix entrées en largeur pour vingt en hauteur. Celles-ci possèdent toutes un numéro écrit en ancien Osmanlien que vous savez déchiffrer, et aujourd'hui vous remerciez Péladan pour ses interminables leçons sur le sujet. La numérotation se fait face par face, ligne par ligne.

Ainsi la première ligne de la première face est numérotée de 1 à 10, la deuxième ligne de 11 à 20...etc...tandis que la première ligne de la deuxième face est numérotée de 201 à 210, et ainsi de suite.

Si vous souhaitez vous poser sur une entrée en particulier, rendez vous immédiatement sur le numéro de la Porte en question, et continuez votre lecture si la suite du paragraphe vous semble logique. Sinon, ou si cela n'a pas vraiment d'importance pour vous, rendez vous au **375**.



239

L'escalier que vous empruntez s'élargit et s'allonge en marches plates où il vous faut arpenter deux pas pour en grimper une, et passe de la pierre au marbre vert veiné de blanc, puis à l'albâtre presque transparent, loin au dessus de l'agitation frénétique des Arsenaux Impériaux.

Passant sous les yeux vides de Sphinx en pierre de sable, vous aboutissez enfin sur un perron où deux chemins s'offrent à vous : en dessous d'arches élégantes, l'un part sur votre gauche librement, de grands flambeaux attachés aux murs éclairant vivement le passage.

Quant à l'autre, sur votre droite, vous sursautez instantanément à une vision surprenante et terrifiante : dans la pénombre, des figures déformées de démons se meuvent lentement, des yeux

brûlant dansant dans l'obscurité. Parfois même, vous distinguez l'éclat d'un sourire cruel hérissé de dents pointues et la découpe d'une lame rouillée.

Le choix semble apparemment évident, mais... allez vous donc raisonnablement emprunter le couloir de gauche au **294**, ou tenter, l'arme à la main, le couloir de droite au **45** ?

240

Aussitôt vous tracez le sortilège d'Étincelle, et de l'Heptagramme de lumière surgit une colonne de feu, gigantesque ! Dans un froissement soyeux et assourdissant, celle-ci se sépare en une meute de petits dragons de flammes rugissants pour se reconstituer en une boule meurtrière qui fond sur Sémiramis !

Parfaitement maîtresse d'elle-même, mais pourtant fort impressionnée par votre pouvoir, trace à son tour un Sortilège de Champ de Force(64), et sur sa bulle bleutée viennent s'écraser en vain la nuée de dragons de flammes ; plus que cela en fait, modulant de sa magie la forme de sa protection, elle fait ricocher l'énorme boule de feu afin qu'elle rebondisse dans votre direction !

Complètement pris par surprise par cette singulière contre-attaque, vous observez impuissant votre propre sortilège se retourner contre vous, et alors que le rideau de feu passe au travers de vous et vous consume dans d'atroces douleurs, vous vous effondrez, vaincu. S'il vous reste un peu d'endurance après cette traumatisante épreuve, ce sera un jeu d'enfant pour Sémiramis d'un seul coup d'un seul, de vous achever et de mettre fin à la seule réelle menace que les Royaumes Libres aient jamais dressé contre son ambition.

Le fantôme vous fixe avec un regard intense et s'approche de vous sans perdre une miette de votre visage, et Ouk Dikaios demande :

« Et bien, spectre du passé de Tarna l'ancienne, présente toi ! »

L'homme vous regarde encore quand il répond avec émotion :

« Je fus de mon vivant Homme de Loi de Tarna l'ancienne, et à la vision de ce visage, tout prendre ordre en mon esprit. Car l'homme que je défends aujourd'hui est le sang de mon sang, cet homme est mon fils disparu. »

Et maintenant qu'il le révèle tout semble évident, et vos visages sont le reflet l'un de l'autre à travers les âges, et vos regards mutuels chargés d'émotions ne se trompent pas ! Bien entendu, vous avez mille questions à poser à votre Père enfin retrouvé, mais, confiant, il se range à vos cotés non sans avoir tenté de tenir votre main de sa poigne éthérée, et opine, vous faisant comprendre que vous aurez le temps une fois votre vie sauve.

Cette rencontre essentielle et inimaginable dans votre vie vous permet de gagner 2 points de Chance.

Bien entendu, les soldats de l'Osmanlie, qui plus est trépassés, ont un cœur endurci par les épreuves et l'injustice – mais tout le monde à un père, une famille, une meute, et votre réunion dramatique face au péril en bouleverse plus d'un. Par ailleurs, le talent affirmé de votre Père pour la rhétorique du barreau vous permet d'augmenter votre score de Plaidoirie de 3 points.

Rendez vous au **373** pour commencer votre plaidoyer.



242

Comprenant qu'une attaque de front serait fort périlleuse, vous courrez de toutes vos jambes jusqu'au pilier le plus proche, alors que Péladan finit de tracer le Signe Mystique et qu'une colonne de flammes rugissante passe à vos cotés, vous projetant dans son souffle derrière l'élévation d'Onyx.

Sémiramis s'exclame alors que les flammes se dissipent :

« Sage stratégie, mais ce n'est pas en fuyant que tu résoudra ton problème, Mage de Tarna ! »

Vous avez envie de lui hurler que votre seule stratégie depuis toujours est de sauver votre peau, mais le temps n'est pas au dialogue. Réfléchissez à votre situation et rendez vous au **113**.

243

Un coup d'œil en arrière, et vous savez que vous avez pris la bonne décision, alors que les sabots de six chevaux de cauchemar frappent le bois du pont-levis – mais cette certitude sera de courte durée : l'œil d'aigle d'un archer Tartare tirera une flèche venant couper la corde retenant une herse d'acier, vous piégeant entre elle et les barbares déchaînés.

Le cœur vide d'espoir et empli de terreur, vous tournez bride sans trouver d'issue. Six Tartares enragés, hache au clair et arcs bandés fondront sur vous comme des oiseaux de proie, et après une brève bataille, laisseront votre cadavre pourrir dans les eaux d'onyx de la Forteresse de Soliman.

244

La main retombe, inerte, alors que vous vous rapprochez, mais vous vous en tenez à bonne distance, près de la fine cascade, alors qu'un œil d'un rouge éteint luit dans l'obscurité sous le rocher.

« O poi, o poi, o poi », résonne la voix sépulcrale, « en voilà un valeureux humain – un humain vivant, qui plus est. Rare en ce