

UN LIVRE-JEU D'AVENTURE

TERRES ARDENTES

JB

Avis aux héros !

Dans les sables du Mawarannah commence votre périlleux voyage.

Si vous avez déjà traversé la péninsule de Galibolu dans Sombres Ressacs, vous êtes déjà en possession de caractéristiques déterminant vos forces et vos faiblesses, ainsi que de quelques atouts précieux collectés lors de votre précédente aventure. Il vous suffit de recopier ces notes dans la Feuille d'Aventure que vous trouverez ci-après et de vous rendre sans tarder au 1.

Si vous n'avez pas terminé l'aventure de Sombres Ressacs, préparez vous à rencontrer des difficultés auxquelles le commun des mortels n'est pas préparé. 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

vosre 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.

À 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 deux branches distinctes de l'heptagramme vous pouvez noter les deux sortilèges enseignés par votre maître Péladan : Etincelle (8) et Parapluie (64) .

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. Faites en bon usage !

On recherche mort ou vif

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

Destins Ardents

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

Avant de partir à l'Aventure

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

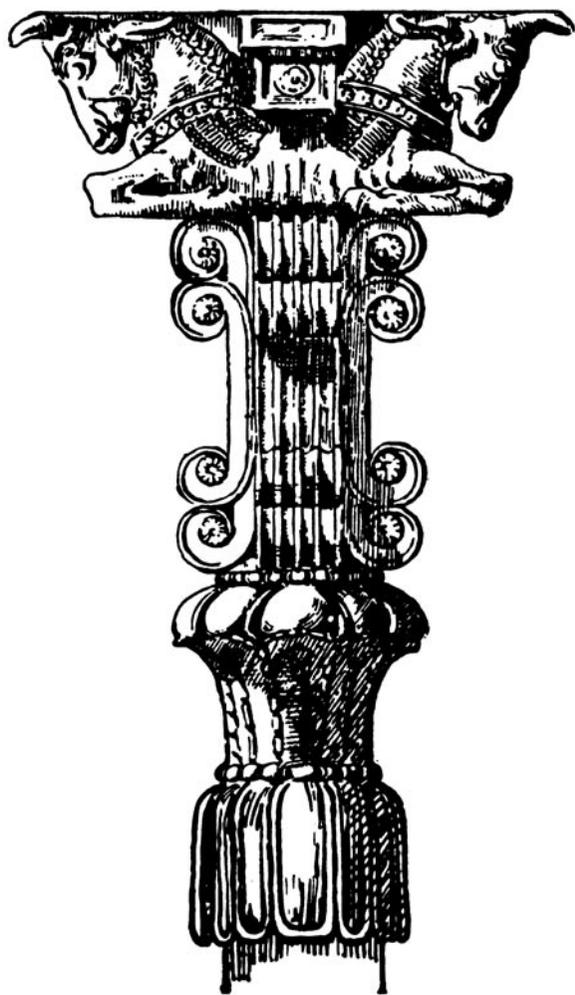
C'est pourquoi nous vous invitons à rédiger votre propre carte, qui vous permettra, en cas de nouvelle tentative, d'explorer de nouveaux chemins vers l'Haliaslanlar.

Tous les chemins sont loin d'être sûrs et souvent, ce ne sont que pièges et désillusions. Un mauvais choix initial pourrait avoir des répercussions importantes plus loin dans votre aventure. De même, votre attitude pourra parfois décider de votre vie ou de votre mort, donc sachez ravaler 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 Cyaxare, Blake et Antinoma vous portent pour mener à bien votre mission.

Bonne chance.





TANSANI

DURSUNBAY

SURSULUK

EKISEHIR

KUTAHYA

YALOVA

IMRALI ADA

MER MARMOREENNE

EISTENPOLI

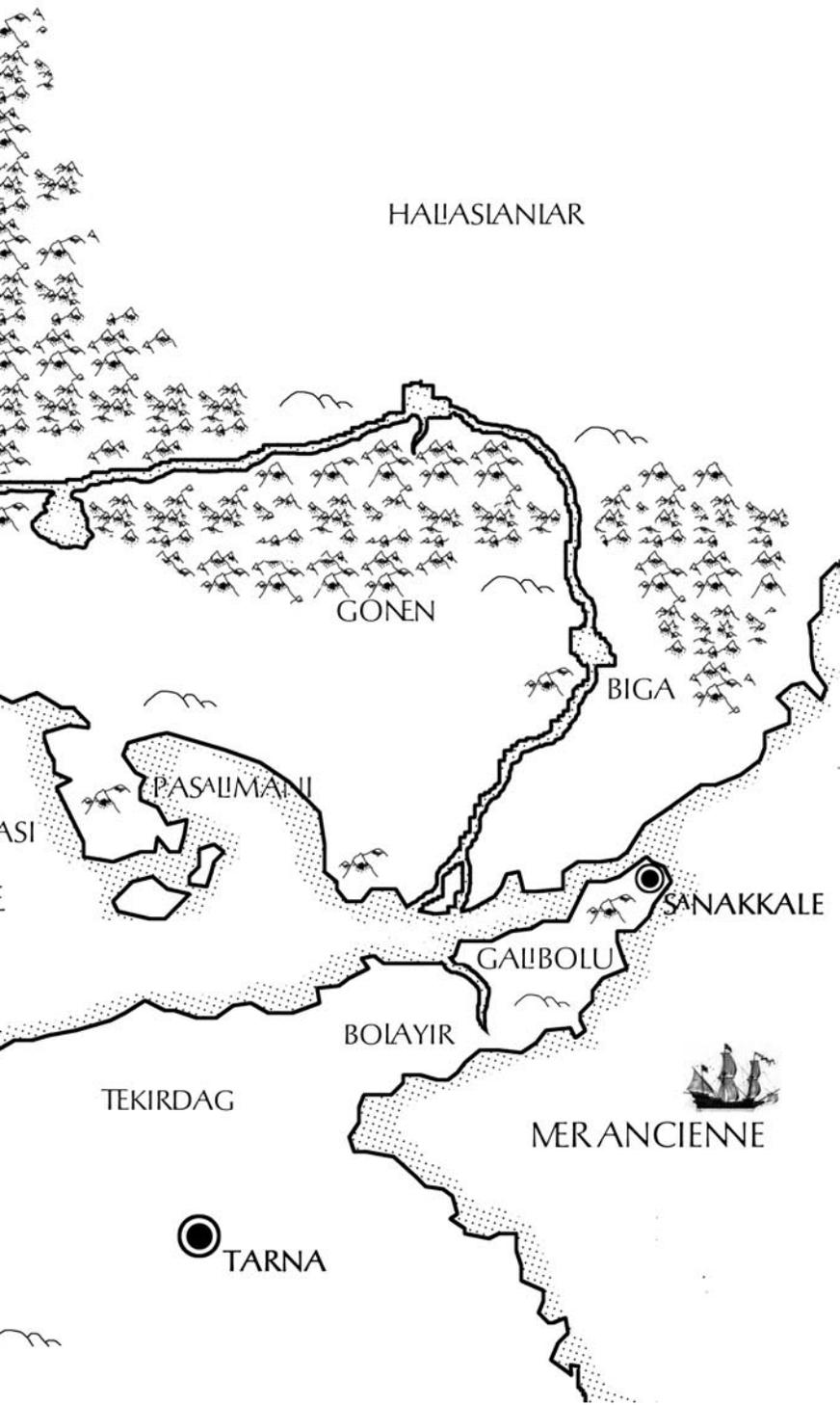
MER NOIRE



AMASYA
(TERRIS INCONNUES)

SAKARYA

KOLAEI



HALIASIANLAR

GONEN

BIGA

PASALIMANI

SANAKKALE

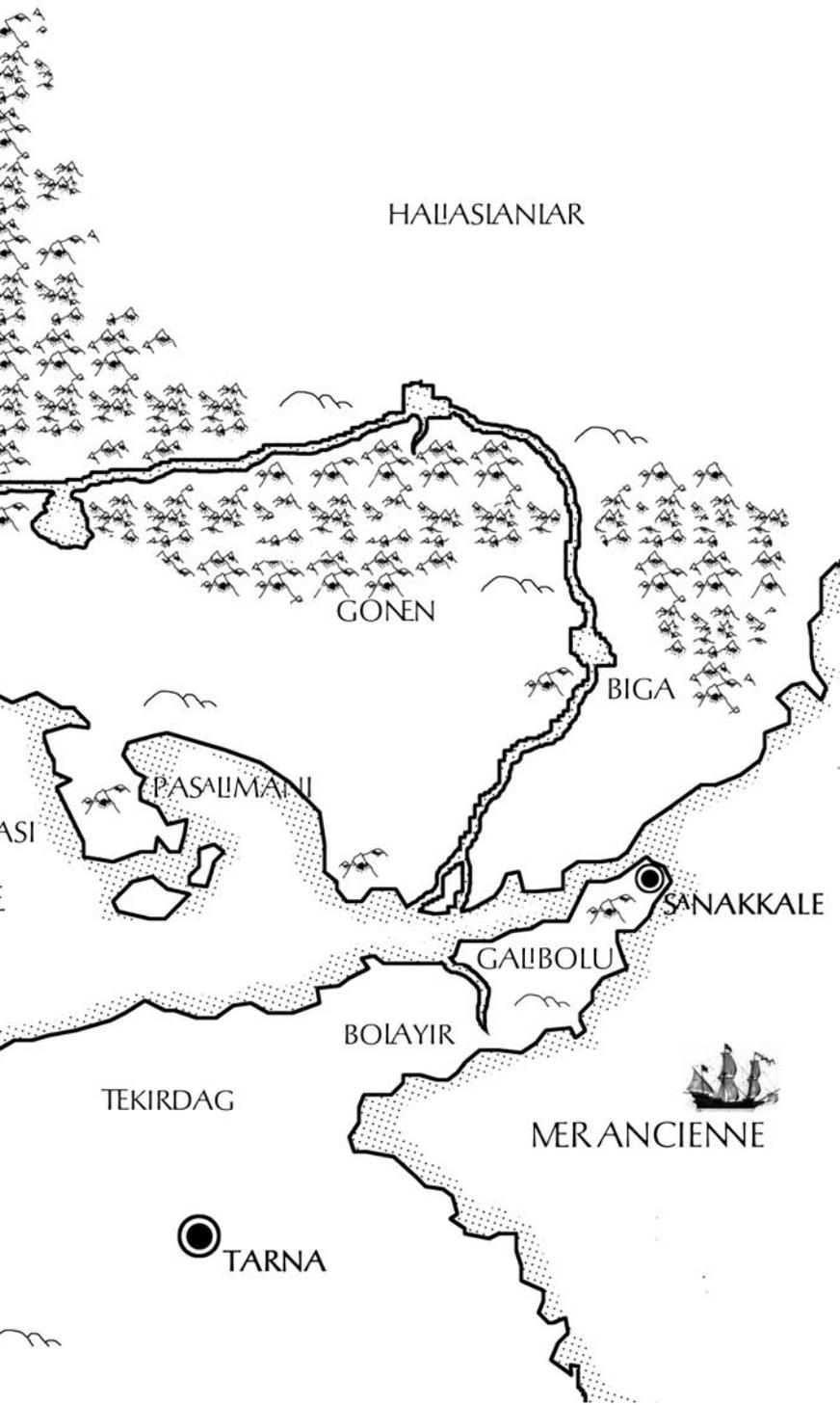
GALIBOLU

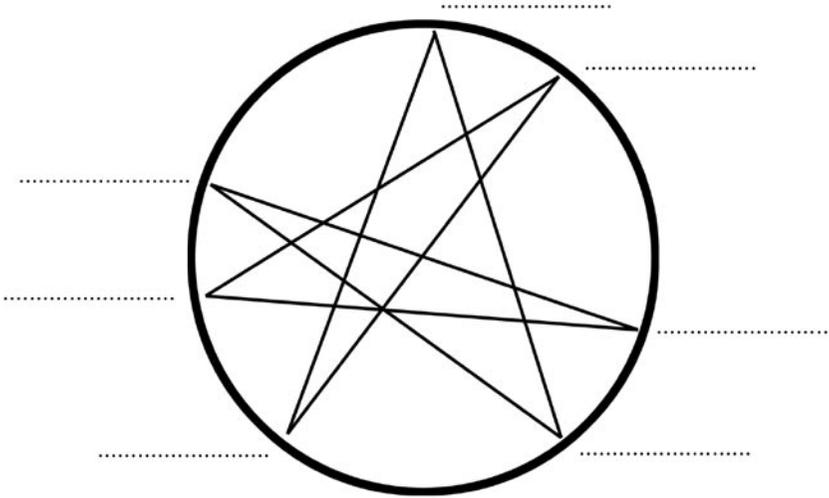
BOLAYIR

MER ANCIENNE

TEKIRDAG

TARNA





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.

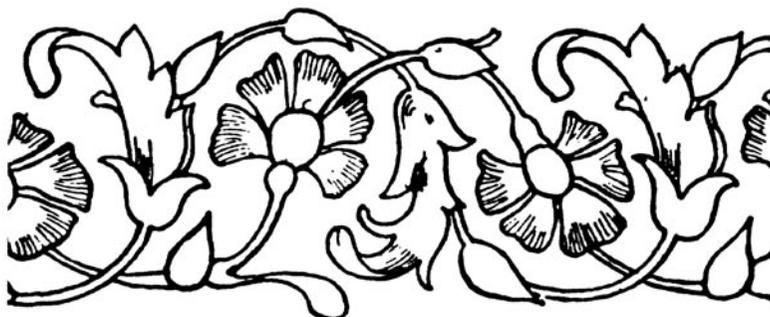
Mais un jour vous avez fouillé les mauvaises poches.

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 insoupçonnée. Il tourna vers vous des yeux aux reflets de flamme, où vous pouviez lire un certain étonnement, et il murmura quelques mots en faisant un signe de la main ; quelque chose se serra en vous, et bien que vous puissiez respirer et même vous mouvoir, vous aviez la trouble impression d'être prisonnier au plus profond de votre être. De sa poigne inflexible, il vous 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.

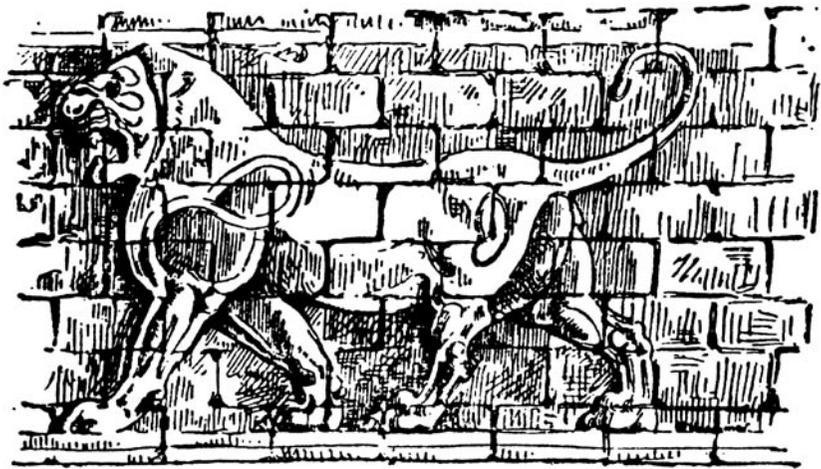
Vous ne tardâtes pas à vous retrouver au fond d'une geôle du fort de Sannakale, sur l'autre rive de l'estuaire, aux mains d'une légion entière de l'armée du Khan, mais fort heureusement, vous aviez deux compagnons de cellule.

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.

Et maintenant...tournez la page !



ON RECHERCHE MORT OU VIF

.....

MAGE DE TARNA, ENNEMI DES ARMÉES DU KHAN
À LA SOLDE DE NOTRE ENNEMI CYAXARE,
POUR AVOIR PERPÉTRÉ
LES CRIMES DE GUERRE SUIVANTS :

Infiltration sur le territoire de l'Empire
à des fins d'espionnage et d'attentat

Pillages, vols, propagation de mensonges,
comportement blasphématoire et trouble de l'ordre public

Violation de territoire par la traversée de l'Estuaire de Sanakkale

Evasion des Geôles du Khan

Organisation de l'Evasion du Guerrier Blake et du Mage Antinoma

Destruction d'une Légion du Khan et prise du Fort de Sanakkale

Destruction de 7 Galères du Khan

Assassinat du Général Temüjin

LE MAGE AURAIT ÉTÉ VU EN OSMANLIE ENTRE
SANAKKALE ET BIGA LA MORTE.

QUICONQUE FOURNIRA DES ÉLÉMENTS AVÉRÉS
SUSCEPTIBLES DE MENER À SA CAPTURE OU À SA DÉFAITE
SERA RÉCOMPENSÉ D'UNE ONCE D'OR ; QUICONQUE
PROVOQUERA SA CAPTURE OU SA DÉFAITE SERA REÇU PAR
LE GRAND KHAN EN PERSONNE.

ATTENTION, CET INDIVIDU EST DÉTERMINÉ ET PUISSANT.

1

En repensant au chemin parcouru, vous remuez quelques braises qui lâchent des étincelles mourant dans la nuit claire du désert du Mawarannahr.

Depuis Sanakkale, Antinoma, votre consœur disciple des Arts de l'Académie des Mages, et vous-même, avez galopé, méprisant toute fatigue de vos montures, terrifiés que le Khan lance ses troupes à vos trousses – terreur illusoire, pensez vous maintenant, puisque les noirs soldats devaient être bien trop occupés à rassembler ce qu'il leur restait de flotte surnageant dans l'estuaire, suite à vos exploits.

Ainsi vous suivîtes les dalles usées de la route des Héros alors que le soleil se dressait, implacable, et que l'herbe grasse laissait place aux joncs, aux touffes sablonneuses, puis enfin aux dunes d'un sable rouge et blanc, sec comme l'antichambre de l'enfer. Au milieu d'une étendue plane de rocs brisés comme des œufs par les variations de chaleur, vous mîtes pied à terre et installâtes, fourbus, votre campement pour la nuit.

Le sort vous choisît pour la garde de la deuxième partie de la nuit. Sommeillant dans les infinis solitude et silence du désert, vos yeux passent alternativement des subtils motifs des braises à l'immensité d'un ciel peuplé d'étoiles inconnues, jusqu'à ce qu'inévitablement, le sommeil vous gagne...

Un réveil déplaisant vous attend au **31**.

2

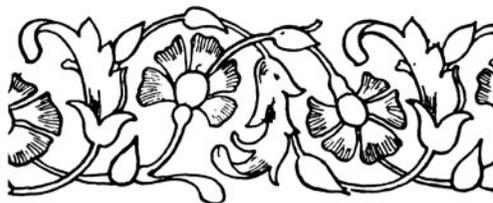
Vous comprenez enfin !

Et comme tous les mystères simples, la solution en est évidente une fois dévoilée : le surplomb sur lequel vous êtes assis est la représentation sculptée dans la roche d'un œil géant, et plus bas vous devinez l'arête d'un nez fin mais tout aussi gigantesque, et les deux affluents forment une chevelure lisse sur ce visage divin.

Et au dessous de l'œil, un rocher traverse les cataractes : voici la Larme, l'entrée du temple !

Si vous disposez d'une corde ou d'un grappin, rayez le de votre feuille d'aventure et attachez le à un arbre pour commencer votre descente au **312**.

Si vous n'en disposez pas, vous n'avez pas d'autre choix que de tenter un saut du miracle au **88**.



3

Une expression de surprise charmante se dessine sur le visage pourtant transparent de Manès.

« Ah...votre chemin a rencontré celui de Blake, *ceci explique donc cela...* »

Elle marque une pause tandis qu'un placide héron vient se poser à ses cotés.

« Et bien, *contrairement à ce que l'on aurait pu prévoir*, Blake s'en est allé sur le dos d'un chien géant sur la ligne de front de l'armée d'Osmanlie encerclant Tarna. Il est difficile de décrire la bouffée d'espoir que le retour de ce guerrier légendaire inspira à tous alors que la Garde harcelée était sur le point de céder ! Et Blake de jouer de l'épée et de sa redoutable monture, repoussant à lui seul des légions entières !

Toutefois, il refusa de rentrer dans Tarna, et même, s'installa dans une tente à l'extérieur. Cyaxare se déplaça en personne et lui demanda humblement de combattre à leurs cotés contre l'armée d'Osmanlie. Blake répliqua alors qu'il serait son obligé, s'il le reconnaissait comme l'unique sauveur de la Cité à travers les siècles, pour tous ses actes futurs et passés, et qu'il lui présente ses excuses publiques pour son manque de considération d'autrefois. Le Roi lion expliqua que c'était impossible mais

lui proposa en guise d'alternative de lui offrir tout ce qu'il voudrait ; le fier Blake congédia en moulinant de son épée le Roi. »

Vous imaginez la scène sans mal et vous vous esclaffez. Manès partage votre amusement, puis poursuit avec sérieux :

« L'armée du Khan redoubla d'ardeur dans ses assauts, et si ce n'était les fidèles soldats de la Garde payant chaque jour de leur vie, Tarna manquait de tomber bel et bien dans les mains des généraux de l'Osmanlie. Et Blake, lui, boudait, et pour couvrir les cris d'agonie des défenseurs de Tarna, jouait de la harpe et s'enivrait sous sa tente. Chaque soir, plus affaibli que la veille, Cyaxare venait réitérer sa demande sans y trouver un accord, jusqu'à ce qu'enfin Blake, excédé, lui demanda la propriété du Palais Royal, ce que Cyaxare accepta aussitôt. Par défi, Blake lui demanda la main de sa fille et Cyaxare demanda au capitaine de la Garde qu'on l'amène sur le champ. Ecoeuré, Blake exigea l'index de Cyaxare et avant qu'il ne puisse réagir, le Roi s'était déjà sectionné le doigt avec une hache, et demandait au loup s'il voulait également la main. »

Le ton de Manès se faisait plus ferme à présent ; vous n'avez jamais aimé Cyaxare, mais dans les faits, le gaillard ne manquait pas de courage.

« Honteux, Blake revint sur toutes ses exigences précédentes, et sans un mot de plus, cessa ses caprices et se bat depuis lors, et repousse avec succès les assauts de l'Osmanlie, avec d'autant plus d'efficacité que les renforts des royaumes voisins commencent à affluer. Le peuple sait que Blake est présent..mais plus que cela, il sait qu'il est là par le pouvoir du Mage envoyé par Cyaxare, et, secrètement, chaque soir, dans l'intimité du cœur des innocents comme des puissants, votre nom est béni et les prières se tournent vers la réussite de votre mission. »

Le poids d'une incommensurable responsabilité - un sentiment complètement nouveau pour vous - vous accable, mais savoir le

peuple de Tarna derrière vous et cultivant votre souvenir dans l'espoir de votre succès et de votre retour vous regonfle le cœur d'un espoir nouveau : vous gagnez 3 points de Chance.

« Hélas, poursuit Manès, si Blake est un roc invincible, la mer de Démons qui traverse le Kutahya actuellement le submergera comme elle submergera le monde, et Blake sera, comme tous, comme moi, condamné à l'oubli dans la mort. »

Retournez au **186**.

4

Prudemment, vous opérez sans toucher le coffre, avec une dextérité qui rend Antinoma perplexe .

« Vous avez manqué votre vocation, cher confrère... »

Intéressante suggestion !

La serrure forcée, vous relevez le rabat du coffre avec votre poignard en os, et le dispositif magique se décharge d'un coup. Dans le coffre, vous trouvez une solide corde de chanvre, et une poignée de cristaux violets, qui, si vous les brisez (même pendant un combat), vous donneront autant de points d'endurance que le résultat d'un dé (ou 5 points si vous avez reçu et bénéficiez toujours de la Bénédiction de Dagan). Dans une petite jarre, vous découvrez suffisamment de fruits secs pour deux Provisions et une **GRAINE D'ELEMENTAL DE ROCHE**.

Si vous lancez à vos pieds cette grosse noix grise et poisseuse lors d'un combat, vous devrez Tenter votre Chance. Si vous êtes chanceux, un **ELEMENTAL DE ROCHE** se jettera sur votre adversaire et le possédera, le plongeant dans une hébététe pendant 5 Assauts durant lequel il ne pourra répliquer (ne lancez pas les dés pour calculer sa force d'attaque), avant que l'**ELEMENTAL** se désolidarise de son esprit et rejoigne les profondeurs. Si vous êtes malchanceux, ce sera vous que

l'ELEMENTAL possédera pendant 5 Assauts. Après cette utilisation, la graine aura disparu.

Prenez ce qui vous semble utile et retournez au **104** finir votre nuit.

5

Avez-vous demandé aux villageois de tailler et de s'exercer avec des Arcs ? Si oui, rendez vous au **40**. Sinon, rendez vous au **320**.

6

Cette pièce dodécagonale comporte en son sein douze statues d'animaux paisibles et bien familiers : cheval, bœuf, chat...et dans leurs traits sont sculptés une douceur d'âme perceptible. Une pensée fugace, lancinante, obsède votre esprit, une phrase sans cesse répétée qui est :

Tout enfin s'ordonna et le monde fut prêt.

Il vous reste maintenant à reprendre votre chemin.

Allez vous prendre à gauche au **296** ?

Aller droit devant vous au **287** ?

Aller à droite au **265** ?

Ou revenir sur vos pas au **53** ?

7

Seul un silence profond, voire absorbant, répond à la prière d'Antinoma.

Puis, dans une explosion soyeuse, un brasero s'éclaire au fond de la salle, puis un autre, puis une dizaine d'autres, alors que vous pourriez en jurer, ils n'étaient pas là la minute d'avant !

Puis un souffle de vent s'engouffre dans le Palais, portant des pétales parfumés de prunier qui tourbillonnent en tous sens, et enfin, la statue du Khan prend vie, et pose ses yeux de bronze sur vous :

« Après tous ces siècles, il a fallu que ce soit un homme de Tarna qui vienne me voir, » dit-il d'une voix caverneuse, empreinte d'un fort accent du nord, « ayant suivi la Voie de la Piété et du Respect. Et celui qui suit cette voie, même fils des fils de mes ennemis, mérite ma clémence, mérite mon attention, mérite enfin bien plus que cela. »

Descendant du piédestal, il pose un pied sur le sol et descelle de son fourreau son étrange lame recourbée, dont la pointe brisée comme un éclair forme ainsi le tranchant d'une hache, et poursuit :

« Humilié par les Cinquante, j'en oubliai les principes de sagesse, plus précisément celui qui énonce qu'il ne faut pas se fier à un parjure. Quand l'un des Cinquante se proposa de se rallier à moi pour m'octroyer la puissance infinie des Flux Mystiques, je perdis suffisamment la raison pour lui laisser le temps de me frapper de ma propre lame. Aujourd'hui, la noirceur de ses desseins se répand sur ma contrée comme une goutte d'encre dans un verre de lait. Contemple, fidèle pèlerin, ce que fut l'Osmanlie ! »

Il lève son autre main, paume vers le plafond, et un vent vient balayer toute chose autour de vous, et les colonnes se colorent de peintures bleu et or, et des innombrables tapisseries viennent draper les murs, et des centaines de scribes, d'érudits, de maîtres d'armes, de conteurs et d'artisans vont et viennent dans le Palais ; au dehors, des machines de métal brillant drainent les eaux pour les rejeter en jets magnifiques dans le ciel, quand d'autres traînent sans l'aide de créatures des chariots hauts comme des maisons, remplis d'ouvrages et de peintures ; des femmes au nez droit de l'Osmanlie ancienne, vêtues de tuniques chamarrées, discutent dans une langue ingénieuse et fluide sous les innombrables arbres en fleur, et en un instant, un fugace instant, s'entrouvre la porte du passé glorieux d'un Age d'Or.

Mais l'instant prend fin et le Khan reprend :

« Et cette Lame qui fut connue sous le nom de Fléau de Tarna, aujourd'hui je te la confie et la nomme *Vengeance* ! Venge le Khan, venge l'Osmanlie et abat la lie de la civilisation, avec ma bénédiction ! »

Vous prenez l'étrange arme en main et le Khan reprend sa place sur le piédestal, et redevient une statue inerte dans l'instant qui suit.

Antinoma, yeux ronds et bouche bée, prend quelques minutes pour reprendre ses esprits et remercie le Khan pour sa bénédiction, avant de vous féliciter à nouveau avec chaleur. La bénédiction du Khan vous a apporté 2 points de Chance supplémentaires, mais également une arme d'une puissance perceptible nommée *Vengeance*(6). Son maniement étant proche de celui de la Hache, le bonus d'arme dont vous disposez déjà pour le maniement de la Hache peut s'appliquer à *Vengeance* (ce qui signifie que si votre bonus d'arme pour la Hache(3) est de 2, c'est-à-dire que vous avez mené 5 combats victorieux avec une Hache, votre bonus d'arme initial pour *Vengeance* est de $-6 + 5 = -1$).

Encore ébloui par votre rencontre, vous regagnez l'extérieur du palais qui a repris la patine des siècles, récupérez vos armes sur le seuil, et rejoignez le petit chemin qui serpente vers le nord au **44**.

8

A votre approche, le vieillard serre sa hache contre sa poitrine, mais vous levez vos mains vides et faites des efforts pour présenter un visage amical. Aux gestes saccadés, aux clignements d'yeux, et aux murmures incessants de l'individu, vous comprenez que son esprit est à moitié dérangé.

Il vous déclare néanmoins :

« Manger...l'hospitalité du Sombre Pays...avez-vous mangé aujourd'hui ? Moi...pas encore. Mais je vais faire à man-

ger. Venez, on va manger. L'hospitalité du Sombre Pays. L'Osmanlie, c'est le Sombre Pays. On peut aller manger. Chez moi, ici. Tout n'est pas mauvais dans le Sombre Pays. Surtout ce qui se mange. »

Allez vous suivre ce curieux personnage dans sa bicoque branlante au **107** ou, un peu effrayé par la folie habitant l'homme, prudemment reculer à une bonne distance et reprendre votre chemin au **266** ?

9

Les soldats se heurtent à la palissade qu'ils essaient de défoncer de leurs armes et de leurs coups d'épaule, avec quelque résultat, hélas !

Mais la protection tient suffisamment longtemps pour laisser aux villageois la possibilité sur votre ordre de lancer serpes et hachettes, chaudrons et rochers, si bien que deux d'entre eux restent inanimés sur le sol.

La porte de bois cède enfin, mais vous êtes là pour accueillir les survivants :

SOLDAT

DE L'ARMEE DES NEUF habileté : 15 endurance : 8

SOLDAT

DE L'ARMEE DES NEUF habileté : 15 endurance : 5

LIEUTENANT

DE L'ARMEE DES NEUF habileté : 15 endurance : 11

Un seul d'entre eux peut tenir dans l'ouverture que vous bloquez tandis que les autres se protègent tant bien que mal des projectiles ; vous aurez donc à les combattre un par un.

Par ailleurs, à chaque assaut, lancez un dé pour chacun de vos adversaires restant à combattre : si le résultat est 6, un projectile

aura touché un des soldats que vous ne combattez pas encore et vous pourrez retirer 2 points d'endurance à celui-ci.

Lorsque le dernier de vos adversaires s'écroule, vous vous retournez vers Achzavit au **25**.

10

En un instant, la silhouette au Masque a dégainé un wakizashi brillant comme un soleil et a dévié votre attaque. Penchant la tête, une voix déformée par les flux magiques ricane tristement.

Un gobelin dépenaillé franchit alors la colline, suivi d'un autre, suivi de dix autres, et un troll apparaît enfin. Vous tirez les rênes, prêt à faire demi-tour quand vous entendez le cri de bataille d'une dizaine d'orcs, et soudain la silhouette d'un phénix ardent surgit dans le ciel, accompagné d'élémentaux de tempêtes et de furies grimaçantes.

En quelques instants, tous les alentours se dressent de milliers de créatures toutes plus puissantes et maléfiques les unes que les autres.

Aussi rapides soient vos montures, elles n'échapperont pas à ces hordes surnaturelles, et, vous recueillant, vous murmurez quelques paroles à l'attention du Passeur des Âmes.

11

Un golem de marbre s'élève depuis le sol, une lance épaisse comme un bras dans ses mains, et vous balaye d'un grand coup avec une soudaineté qui vous prend à défaut.

Vous volez sur quelques mètres et glissez jusque dans la pièce au dôme alors que sa voix caverneuse vous hurle :

« Va d'un autre chemin, impie ! »

Vous perdez 3 points d'endurance et vous vous relevez au **230**.

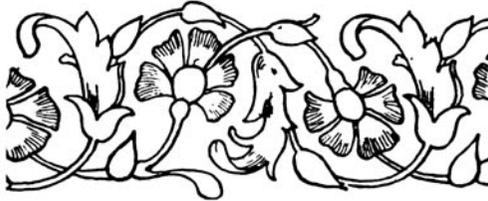
12

Bien que fade, la nourriture tient bien au corps et vous reconstitue ; vous en avalez la moitié et placez le bol à côté de la grille où Achzavit l'ignore avec défi. Un dernier regard vers votre co-locataire de cellule vous montre un instant son corps mince d'elfe noir qui laisse deviner des aïeux farfadets et félins.

Vous avisez le coin le moins humide où vous pourrez vous assoupir, et effectivement, le sommeil vous tombe dessus comme une masse après le torrent d'émotions qui ont charrié vos dernières heures.

Pendant votre sommeil, vous percevez dans une demi conscience que l'elfe noire se sert dans le bol, mais vous n'ouvrez les yeux par crainte de ses réactions imprévisibles – et parce que le sommeil tire à nouveau votre esprit dans le néant.

Vous regagnez 4 points d'endurance, et êtes réveillé en sursaut par le bruit sec de la serrure que l'on déverrouille. Rendez vous au **157**.



13

Avec surprise Tamerlan saisit le parchemin entre ses griffes. Brisant le sceau de cire, un enchantement noir se diffuse et se jette sur lui, mais il le dissipe d'un souffle. Il prend connaissance du message avec contrariété, puis tend la main vers un coffre d'acier qu'il ouvre d'un Sort d'**Ouverture(13)** que vous pouvez noter précieusement s'il n'est pas déjà en votre possession (dans ce dernier cas, il s'agit apparemment d'un sort permettant de déverrouiller toute serrure ! quelle aubaine !).

Par ailleurs, pour avoir mené à bien votre mission de messenger, vous gagnez 2 points de Chance. (N'oubliez pas de retirer les bonus que vous octroyait la possession du message magique). Puis, rendez vous au **263**.

14

Vous plantez une arme dans le sol à votre tour et filez au plus vite aux cotés d'Antinoma ; les deux éclairs se rapprochent de vous dans leur sillage de flammes, mais comme prévu par votre collègue, ils s'accrochent à vos armes fichées dans le sol et après plusieurs tentatives pour s'en libérer, meurent subitement alors que les flammes redoublent de vigueur.

Riant de votre victoire, vous poursuivez votre route au **118**.

15

Vous descendez le cours du fleuve en sifflant dans le soleil du matin, mais au bout de quelques pas, force vous est de ralentir votre marche, puis de vous arrêter complètement : d'une part, le sol est hérissé d'herbes hautes aux feuilles tranchantes comme la lame d'un rasoir, et déjà vos jambes saignent au travers de votre tunique déchirée.

D'autre part, une forêt de bambous se dresse devant vous, des plans solides et droits formant une herse impénétrable, et d'autant plus impénétrable qu'il s'agit de bambous lances, une espèce végétale dont l'écorce draine les minerais de fer du sol pour s'en faire une carapace indestructible...difficile de continuer vers le nord dans ces conditions, et pourtant, là est votre objectif ! Essuyant vos plaies superficielles, vous revenez sur vos pas au **82**.



16

Contournant le Dieu Araignée, d'une exclamation, Antinoma attire votre attention sur un pan de paroi sur la face opposée à la double porte : bloqué par un rocher haut de la moitié d'un homme, vous voyez clairement un passage inondé par une rivière souterraine...certainement un endroit où votre titanesque poursuivant ne pourra pas vous chercher !

Encore va-t-il falloir vous ménager une sortie...à vous de faire basculer l'obstacle :

ROCHER habileté : 15

Traitez le rocher comme un adversaire normal, contre lequel vous pouvez utiliser une arme pour faire levier. Si vous disposez d'une pelle ou d'une pioche et que vous souhaitez l'utiliser comme outil, votre bonus de combat devient exceptionnellement pour cette opération de + 7.

Par ailleurs, comme vous faites bouger légèrement le rocher à chaque tentative, diminuez son habileté de 1 à chaque Assaut.

Dès que le rocher aura perdu un Assaut, il aura roulé sur le coté et vous vous engouffrez dans le passage au **150**.

Au-delà du deuxième Assaut, ATLACH NACHA aura eu le temps de se retourner et dardera le rayon mortel de ses yeux de rubis sur vous. Vous devrez, à chaque tentative ultérieure pour faire basculer le rocher, mener un Assaut pour éviter l'attaque du Dieu Araignée :

ATLACH NACHA
DIEU ARAIGNEE
ATTAQUE RAYONS ARDENTS habileté : 8

Le bonus d'arme n'intervient pas dans cet Assaut. Si vous le perdez, les rayons vous frappent et carbonisent vos vêtements

en brûlant atrocement votre corps et lui faisant perdre 4 points d'endurance.

Bonne chance !

17

De solides cordes en cheveux de Melanassi, accrochées à des plate-formes supérieures, se balancent tranquillement dans le vide. Vous avez l'occasion, si vous vous en sentez assez habile, de vous y agriper pour vous balancer jusqu'à une plateforme plus proche de votre destination.

Souhaitez vous tenter cette imprudente aventure ?

Si c'est le cas, rendez vous au **295**. Sinon, reprenez votre course au **35**.

18

Vous puisez dans vos dernières forces celles de vous traîner sur la grève, où vous perdez connaissance quelques instants...

Vos yeux habitués à la pénombre des abysses du Gonen sont éblouis par la puissance d'un soleil pourtant blafard et déclinant, et votre cœur bondit quand vous songez que peut-être, d'autres périls sont autour de vous. Mais la seule présence que vous détectez, c'est le rire de soulagement d'Antinoma, celui d'être encore vie, à vos cotés.

Quand vous reprenez vos esprits, vous faites le point sur votre étonnante situation.

Vous êtes sur la rive d'un étang aux eaux tranquilles, parfois agitées de petites bulles, reliquats de votre folle équipée dans le siphon. Tout autour, du sable blanc et sec, parfois teinté de terre brune, et régulièrement hérissé d'hautes herbes sombres caressées par un vent mourant, et ce, jusqu'à l'horizon dans tous les sens, sur une surface vous semble-t-il infinie, mais régulièrement bombée de petites dunes.

N'étiez vous pas...au creux d'une montagne, si haute qu'elle en touchait les étoiles ? L'Abysses vous a-t-il mené dans un pays mystérieux au Centre du Monde, ou de l'autre coté de la terre

des mortels ? Etes vous bien en vie, toujours, où est ce ici le Lac où le Passeur des Âmes dépose ses voyageurs ?

Il y a dans l'air comme une sensation de « suspension » comme si toute chose, et notamment l'écoulement du temps, se mouvait avec douceur et clarté, vos propres paroles vous semblent vous revenir comme à travers le prisme d'un rêve, à la fois limpides et ouatées.

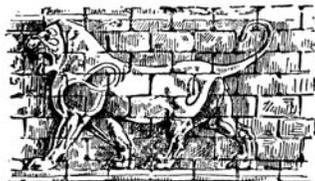
« Etrange lieu...conclut Antinoma...mais si les mortels peuvent fouler la terre de l'Haliaslanlar, alors ce « pays de rien » doit probablement ressembler à cet endroit. »

Vous opinez en tordant votre tunique pour la débarrasser de son eau.

Dans l'inferral roulis du boyau souterrain, vous avez perdu deux de vos objets, laissés à votre choix, depuis votre inventaire. Par ailleurs, la position du soleil, votre intuition, mais surtout votre faim dévorante vous font constater que vous avez passé plus d'un jour et demi dans les tréfonds du Monde. Il vous faut consommer l'une de vos provisions sinon vous perdrez 2 points d'endurance.

Antinoma meurt également de faim, et vous devrez partager votre repas avec elle, ou lui offrir l'une de vos provisions : dans ce dernier cas, le repas complet que vous prenez vous fait gagner 4 points d'endurance. Enfin, si vous partagez ou offrez un repas à Antinoma et qu'au début de votre aventure elle avait partagé le sien avec vous, ce paiement de dette soude sympathiquement votre couple et vous fait gagner 1 point de Chance.

Scrutant les alentours, vous remarquez une sorte d'épouvantail dressé à quelques centaines de pas, et décidez, d'un commun accord de vous en approcher au **218**.



19

Une mauvaise surprise vous attend sur cette section de votre parcours : un gobelin noir, un gourdin à la main, vous bloque le passage. Pas de temps à perdre, dégainez et attaquez:

GOBELIN NOIR

habileté : 7

endurance :7

Pas assez d'espace ici pour permettre à Antinoma de vous venir en aide...le gobelin n'est pas très coriace mais prend son rôle d'obstacle très à cœur, combattant fanatiquement pour la gloire du Khan jusqu'à la mort pour ralentir votre course contre les flammes et ne vous laissant aucune ouverture pour fuir.

Tous les deux Assauts, le feu avance d'une nouvelle section sur la carte du **35**. Si vous êtes vainqueur, vous ne prenez pas le temps de fouiller le cadavre que vous écartez de votre chemin pour reprendre votre course au **35**.

20

Le Dieu Gobie vous est il apparu en songe lors de votre périple sur la péninsule de Galibolu ? Si oui, rendez vous au **66**. Sinon vous manquez le rocher de la larme de beaucoup, dévié par les flots puissants, et c'est un saut interminable, durant lequel, un long instant, tout se fige, puisque vous tombez à la même vitesse que les innombrables cataractes tout autour de vous ; puis c'est le contact avec l'eau, si dur que vous avez l'impression que tous vos os se brisent, et vous perdez conscience...

...Lorsque vous vous réveillez, vous surnagez dans une eau tranquille enveloppée de brouillard, ridée par l'avancée de la barque du Passeur des âmes venu cueillir la vôtre.

21

La vitesse du courant qui vous porte accélère et nouveau, et vous vous tenez prêt à affronter des rapides, mais alors que la vitesse accélère encore, ce qui vous attend n'est malheureuse-

ment pas à la portée de votre force, de votre astuce ou de votre magie : en effet, dans un vacarme de fin du monde, le fleuve bascule dans un gigantesque précipice où semblent converger tous les affluents de l'Osmanlie, l'ancre d'un enfer humide hérissé de pointes affûtées de granit, où, après une chute interminable, vous mourrez broyé et noyé.

22

Le soleil au-dessus des nuages tape dur et vous brûle la peau, mais l'air est plus froid que jamais alors que le jour s'avance et que vous prenez de l'altitude.

Si vous ne possédez pas un manteau de fourrure que vous pouvez revêtir, le froid mordant vous retire 2 points d'endurance. Voici un nouveau embranchement possible : les traces de votre mystérieux prédécesseur partent à nouveau vers le nord ouest au **126**, mais vous pouvez décider de vous en éloigner en prenant la direction du nord-est au **105**.

23

Le Kobold s'agite en tous sens, glapissant diverses malédictions exotiques à votre rencontre.

Alors que vous avancez la main pour ouvrir la cage, il passe la gueule entre deux barreaux et vous mord au doigt, entraînant une perte de 1 point d'endurance, puis s'enfuit par la porte ouverte vers la tente. Suçant votre doigt, vous méditez sur l'ingratitude tandis qu'Antinoma commente :

« Un Kobold du désert...à la peau claire, contrairement à leurs cousins des mines...sa réaction est inhabituelle, ces créatures étant plutôt bénéfiques vis-à-vis de leurs bienfaiteurs...mais les mauvais traitements changent parfois les esprits les plus doux. »

Le Kobold réapparaît devant l'entrée, vous scrute un instant et glapit :

« Remerciements du Désert ! »

Vous gagnez 1 point de Chance alors qu'il disparaît à nouveau et vous pouvez retourner au **104** pour préparer la suite de votre nuit.

24

Vous faites coulisser les panneaux suivant votre petit plan, mais au cours de votre opération les trois panneaux s'alignent et forment la silhouette du dragon ailé.

Aussitôt un roulement de chaînes retentit et à votre grande surprise une trappe s'ouvre sous vos pieds !

Si vous souhaitez vous raccrocher au bord, Tentez votre Chance en ajoutant 2 au résultat des dés. Si vous êtes Chanceux, vous tombez sur le bord aigu de la trappe en vous brisant une cote, ce qui vous fait perdre 4 points d'endurance.

Aiguilloné par votre rage de vivre et votre colère de vous être bêtement fait prendre à ce piège, vous vous hissez malgré la douleur et vous roulez sur le côté alors que la trappe se referme. Reprenez votre souffle quelques minutes puis retournez au **134**.

Si vous êtes malchanceux ou que vous n'avez pas tenté de vous raccrocher au bord de la trappe, rendez vous au **216**.

25

Vous rengainez votre arme et croisez les bras, soutenant fièrement le regard d'Achzavit, tremblante de rage. Elle considère un moment engager le combat, mais six chasseurs se campent derrière vous, arcs bandés, et vous lui ordonnez de partir et de ne plus jamais venir importuner cette communauté.

Elle tourne encore comme un tigre prisonnier d'une cage de colère, luttant rationnellement contre l'envie de commettre un acte qui entraînerait sa perte, puis jure encore vengeance :

« Tu es vainqueur à nouveau, Mage ! Savoure cet instant, misérable humain...pour avoir défait l'Armée des Neuf je te laisse une nuit de paix. Mais dès demain j'aurais un nom pour toi et ce nom sera *Némésis* ! Et ni toi, ni une pathétique bande de

péquenauds, ni même l'armée du Khan n'empêchera le destin que je te prépare ! »

Et de disparaître dans la forêt.

Vous soupirez de soulagement après quelques minutes à guetter son retour, et enfin éclate la joie : le village vous porte avec extase et remercie son sauveur !

Et bien sûr on vous convie à un festin qui se poursuit jusque tard dans la journée, dans la soirée, et dans la nuit autour d'un feu de joie monumental où votre nom est maintes fois scandé avec celui de Basileus et de la mémoire de Tarna l'ancienne, cette cité qui ne les a pas oublié dans le noir du Destin du Monde.

Ces réjouissances célébrées en votre nom vous réconfortent physiquement et moralement, et, si besoin était, vous regagnez 5 points d'endurance. Au cœur de la nuit, Pausanias s'approche et vous explique que bien sûr, vous pouvez reprendre la route, mais que si tel était votre choix, le village serait heureux de vous avoir comme hôte permanent.

Cette proposition vous tente-t-elle ? Si c'est le cas, rendez vous au **211**. Sinon, rendez vous au **114**.

26

Vous progressez d'un pas décidé vers le campement, passant aux cotés de plusieurs Melanassis trop affairés pour remarquer votre présence.

Mais un contremaître posté à l'entrée de la mine vous repère et vous hèle ; confiant dans votre stratégie vous vous approchez : il songe d'abord à vous frapper, croyant que vous n'êtes qu'un esclave indolent, mais il se rend compte que votre minois du grand sud et votre accoutrement ne font pas de vous un esclave, loin de là. Il raccroche son fouet et vous interroge violemment, et vous prétendez être un agent du Khan, mais il n'en croit rien, pire que cela, il vous traîne par l'oreille sur une longue distance dans les galeries sombres pour vous jeter à terre devant une

silhouette vêtue d'une robe rouge et portant le Masque d'Or distinctif des Cinquante.

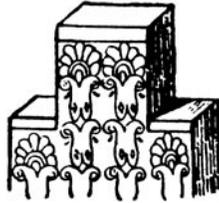
Levant votre menton pour bien vous identifier, celui-ci exulte d'un rire rauque avant de vous trancher la gorge avec une rapidité et une fluidité insaisissable à l'œil.

Il portera lui-même votre tête tranchée au Khan, dans la joie de savoir qu'il en sera immensément récompensé.

27

Quelques instants passent dans le silence, puis vous avez la vision claire d'un puits de pierre cerné de ruines au nord-ouest de votre position. Levant la tête, vous voyez Antinoma qui confirme votre impression.

Rendez vous au **99**.



28

Vous n'êtes pas de ceux qui commettent deux fois une erreur aussi grossière que de laisser son pire ennemi en vie. Sans merci, vous donnez le coup de grâce à Achzavit et essayez votre arme teintée de son sang noir dans l'herbe fraîche.

Il n'y a rien à récupérer de son corps frêle, sinon l'Épée D'Achzavit(1), une arme difficile à manier qui infligera une perte de 2 points supplémentaires d'Endurance à votre adversaire lors d'un Assaut victorieux dans lequel vous aurez fait un double aux dés (et ainsi transpercé un organe de votre ennemi de cette fine lame.)

Sans autre forme de funérailles qu'un au revoir cynique à son cadavre, tache noire étoilée de sang dans un tombeau de verdure, vous reprenez la route plein nord dans les futaies denses de bambous-lances, suivant la rumeur continue d'un grondement naturel au **240**.

29

Vous laissant tomber près des flammes crépitantes, vous sombrez dans l'instant dans un sommeil profond et sans rêve qui vous fait gagner 4 points d'endurance.

Ce qu'il vous semble un instant plus tard, vous entendez Antinoma s'étirer et se préparer au Sit Shamsti. Rendez vous au **286**.

30

Rendez vous au **213**.

31

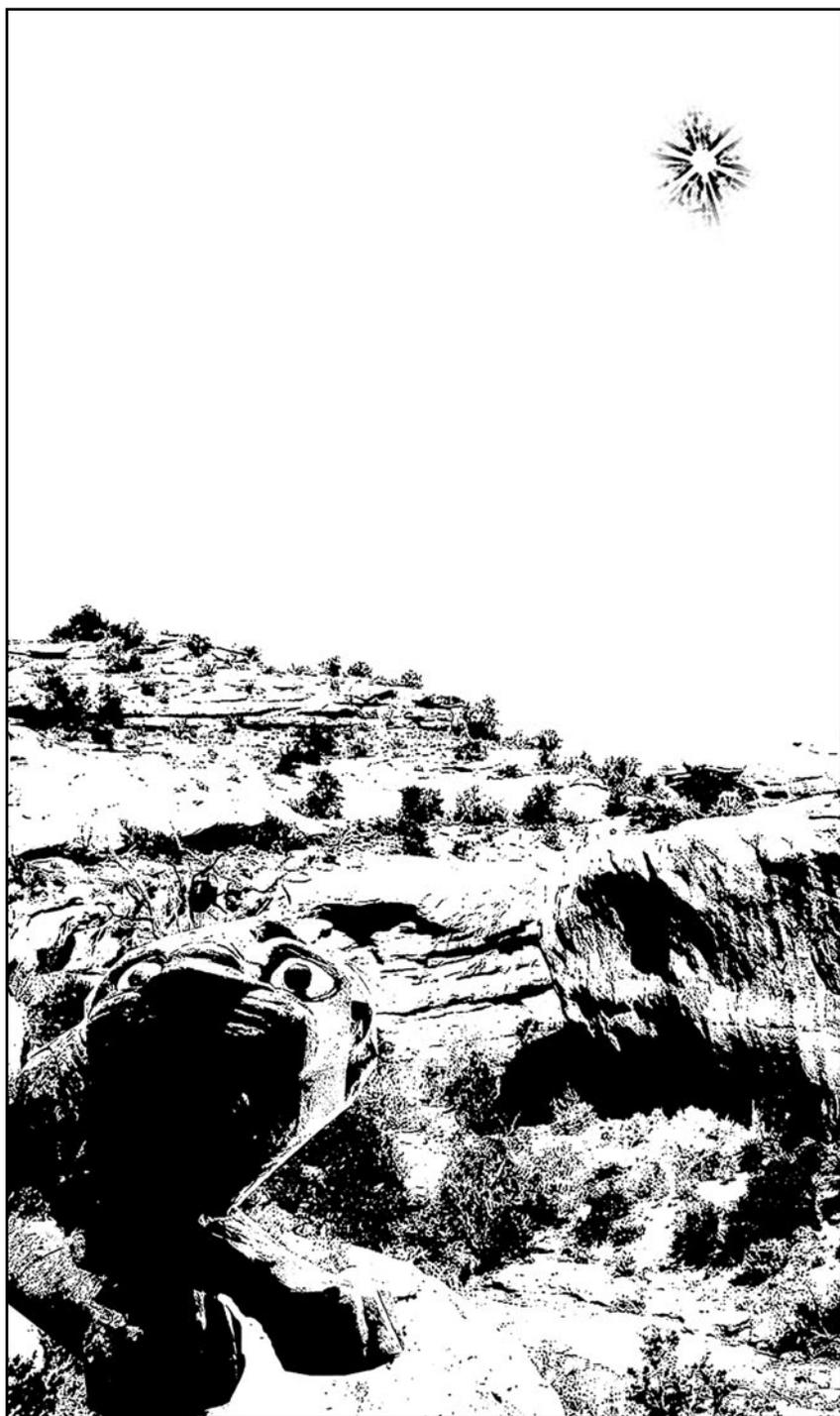
C'est Antinoma qui vous roule d'un coté d'un coup de botte. Vous vous relevez, ensommeillé, pour constater que l'horizon sombre se colore d'une crête rouge présageant l'aube, et malgré qu'il fasse encore nuit.

« Justement ! N'étais tu pas sensé monter la garde ? Bah, trêve de querelle, l'aube approche. »

Alors que vous vous relevez, Antinoma, elle, s'agenouille face au soleil et tend les mains. Vous vous interrogez sur son comportement et elle vous explique :

« C'est le *sit-shamsti*. La cérémonie de renaissance du Soleil. Il faut toujours être respectueux des rituels religieux des terres que l'on parcourt – surtout dans le Sombre Pays, où les Dieux sont plus présents qu'ailleurs. »

Ce disant, elle recueille dans ses mains l'image du disque solaire dépassant de la ligne ondulée de dunes de l'horizon, et après vous être gratté le ventre et la tête avec doute, vous la laissez seule avec ses manies singulières et vous vous éloignez de quelques pas pour trouver un coin tranquille afin de soulager votre vessie en sifflant un air des rues de Tarna. Alors que vous en terminez avec votre propre rituel, quelle n'est pas votre



*31 Les deux yeux rouges et immenses fichés
dans une tête plate et large de panthère bondissant sur vous !*

surprise de voir deux yeux rouges et immenses fichés dans une tête plate et large de panthère, bondissant sur vous !

Vous vous jetez sur votre arme en sifflant Antinoma qui ne se détourne pas une seconde du Sit-Shamsti, et pensant transpercer le félin vous vous heurtez à un déplaisant choc métallique !

En fait d'animal, c'est presque une statue de bronze animée que vous devrez combattre :

PANTHERE D'AIRAIN habileté : 11 endurance : 6

En raison de la nature résistante de la peau de votre adversaire, les dommages que vous lui infligerez seront divisés par 2, arrondis au supérieur, sauf si vous utilisez un Marteau.

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **258**.

32

Vous détalez à toute vitesse et vous devinez que le géant de pierre vous poursuit car à chacun de ses pas la terre se secoue si fort que vous trébuchez et tombez, alors que de nombreux arbres sont arrachés dans des craquements assourdissants. Quand, essouffé, vous vous retournez pour faire le point de la situation, vous constatez avec horreur que le Golem de Schiste est à quelques pas de vous, ses enjambées lentes étant si grandes que vous ne pouvez le distancer !

Découragé, vous vous résolvez à prendre une nouvelle initiative au **61**.

33

Vous murmurez à Antinoma - qui ignore tout de votre passé mouvementé et de vos *aptitudes particulières* - votre plan d'infiltration. Attendant le plus noir de la nuit, vous vous laissez glisser le long de la dune, rampant comme un lézard, dans le rythme des bruits nocturnes de la faune du désert. Dans le dos

de l'orc colossal baillant et s'étirant, vous plongez vos gourdes dans le point d'eau et vous vous humidifiez le visage avec un bonheur que vous vous retenez d'exprimer. Si vous n'avez pas eu l'occasion de boire durant votre traversée, vous gagnez 2 points d'endurance.

Vous vous approchez ensuite du corral, toujours aussi silencieux, mais vous êtes tétanisé d'effroi quand vous vous rendez compte des montures que l'on élève ici : ce sont des panthères d'airain !

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez vous au **242**.

Si vous êtes Malchanceux, votre recul d'effroi vous fait perdre l'équilibre et l'orc se rue à grands pas vers vous en dégainant son immense cimenterre alors qu'Antinoma dégringole la dune pour venir à votre secours.

Le combat est à présent inévitable, et la fuite impossible :

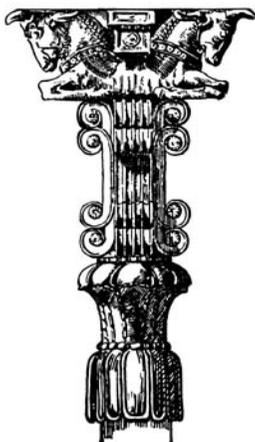
ORC POSSEDE

habileté : 12

endurance : 12

A chaque assaut victorieux de votre adversaire, celui-ci vous infligera 3 points de dommages en raison de sa force impressionnante. Par ailleurs à chaque assaut, quelqu'en soit l'issue, Antinoma réussira à placer un coup de bâton qui réduira l'endurance de votre adversaire de 1 point.

Si vous êtes vainqueur, rendez vous au **104**.



34

Vous vous approchez de la statue aux mains vides et une voix résonne dans votre tête :

« Humble pèlerin tu m'honores pourtant de ta visite. Mon Avatar t'attend en mon Temple, dans le canyon des larmes, et dont l'entrée est dissimulée aux yeux des mortels. De mon Œil coule la Larme et dans cette Larme, là, se trouve le chemin. »

Si jamais vous veniez à joindre le Canyon des Larmes, vous aurez la possibilité de découvrir cette entrée secrète en ajoutant 49 au paragraphe où vous serez alors.

Cette révélation vous fait gagner 3 points de Chance et alors que vous tournez la tête pour vous emparer d'autres trésors, vous constatez avec déception que les autres statues ont disparu !

Vous vous inclinez une dernière fois avec sympathie devant le sanctuaire d'Inanna, puis reprenez le chemin principal et le suivez au **260**.

35

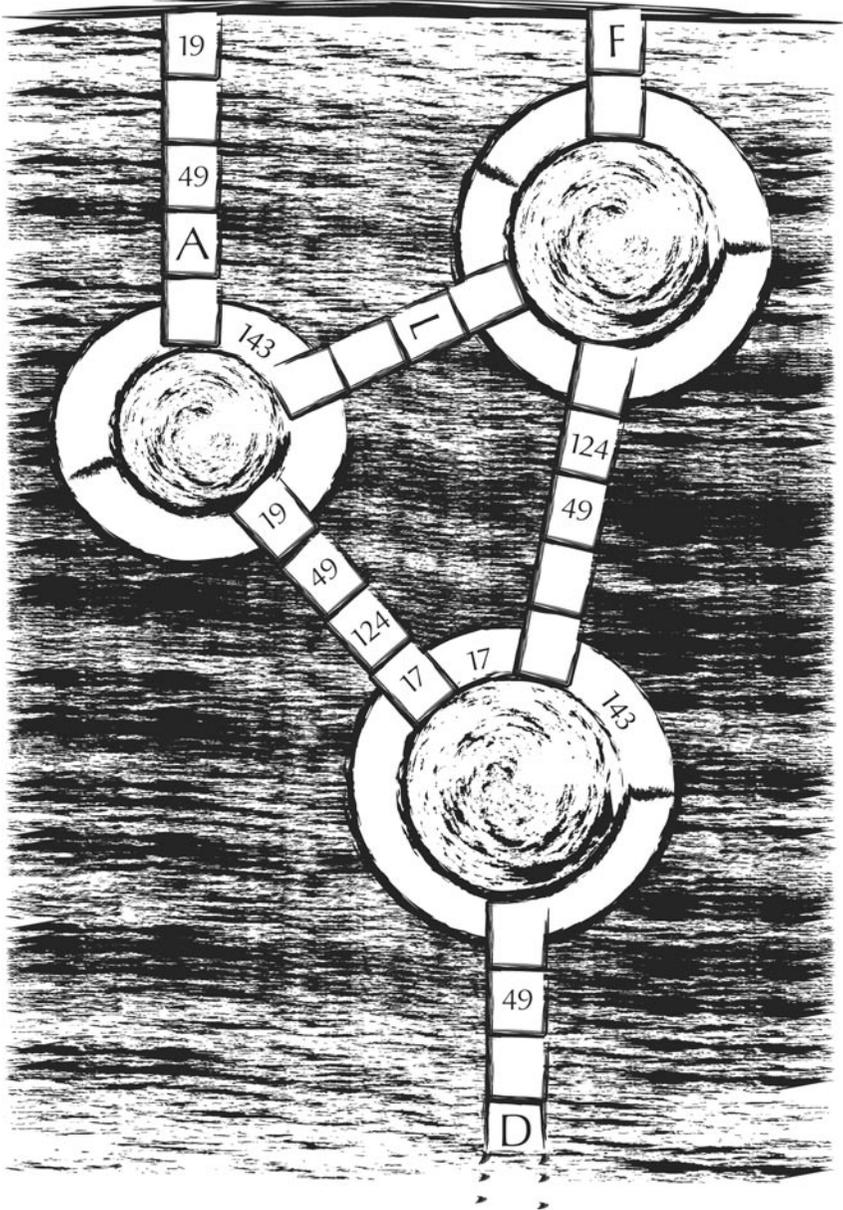
Vous traversez cette vaste étendue d'obscurité sur le frêle pont de planches dont les deux extrémités disparaissent bientôt toutes deux dans le néant.

Un chuchotis, un bruissement, puis enfin des grognements et des cris en noire langue : une agitation manifeste de tous cotés sur des ponts parallèles au vôtre, ainsi que sur votre voie en amont vous indiquent que votre fuite a désormais été repérée et que vous êtes recherché !

Alors que vous voyez poindre les rares lanternes de l'autre coté de l'Abysse, au-delà de trois stalactites gigantesques montées de plateformes sur lesquelles s'accrochent les ponts de corde, des mélanassi – ceux-ci voient dans l'obscurité comme en plein jour – mettent le feu à l'un des ponts de corde !

Il va vous falloir fuir et échapper aux dangers, suivant le schéma ci-contre.

Votre position de départ est en D.



A chaque tour, vous pourrez progresser de case en case représentant les structures de bois maintenues au dessus du vide (ponts ou plateformes), d'un nombre de case égal au résultat d'un dé divisé par deux et arrondi au supérieur.

Si vous tombez après un tour sur une case marquée d'un numéro, rendez vous au paragraphe portant ce numéro (et ignorez les cases marquées de symboles). Si vous ne faites que passer dessus lors de votre progression, il est inutile de consulter le numéro du paragraphe.

De son côté, le foyer du pont de corde démarre à la position marquée d'un F et progressera d'une case par tour. Noircissez la progression du feu à chaque tour, et bien sûr, le feu ne choisit pas une direction mais se divise et suit tous les chemins au rythme d'une case par tour. Le cas échéant, vous pourrez toujours courir le long d'une portion enflammée, mais au prix de 3 points d'endurance par case.

Enfin, une portion de pont entre deux stalactites ou entre une stalactite et un bord de l'abysse consumée à plus de sa moitié fait crouler le pont sous son propre poids, vous piégeant du mauvais côté de l'abysse et à la merci de vos poursuivants. Ce sera alors, hélas, la fin de votre aventure.

Bonne chance !

36

L'ouverture dans le taillis de verdure qui constitue votre voie rencontre une autre ouverture qui repart en arrière vers le sud. Sur une borne d'onyx à moitié enterrée sous une fourmilière et jalonnant ce sentier, vous déchiffrez en vieil Osmanlien :

CHAPELLE D'INANNA

*Justice, Sagesse, Honneur, Tempérance et Compassion
résonnent ici à l'unisson.*

Bien que cela ne soit pas sur votre route, vous pouvez suivre la sente vers la chapelle d'Inanna au **116**. Sinon, vous pouvez poursuivre vers le nord-est au **260**.

37

Vous défouraillez votre arme et attendez la venue de ces éclairs qui vous harcèlent, comme s'ils étaient des ennemis de chair et de sang, la rage au cœur. Antinoma, effrayée, et dans une incompréhension totale de votre réaction, décide de vous faire confiance et se range à vos côtés.

Hélas, nul assaut et nulle tempête de flammes n'arrêteront ces formidables colonnes d'énergies tombées du ciel qui se jetteront sur vos corps comme des doigts crochus et mortels, vous brûlant à mort avant de briser tous vos os sur le sol.

Vous mourrez sur le coup, malheureusement dans de terribles souffrances.

38

Vos pas résonnent avec clarté, résonnant comme sur du marbre dans ce couloir dont l'issue se profile à à peine une vingtaine de pas.

Avez-vous au cours de votre aventure fait au moins trois fois le cérémonial du sit-shamsti ET bénéficiez vous sans l'avoir perdue de la bénédiction d'un Dieu de l'Osmanlie (Enlil, Qalil, Innana, ou Dagan) ? Si c'est le cas, rendez vous au **269**.

Sinon, rendez vous au **11**.

39

Le guerrier joue d'une grande dextérité de son arme, et tourne autour de vous alors qu'Achzavit, combattant tant bien que mal son adversaire, vous tire votre bras enchaîné.

GUERRIER AU BO habileté : 9 endurance : 7

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez récupérer un Bâton(1) et placer votre Bonus d'Arme du Bâton à 0 au lieu de -1 suite au combat que vous venez de mener.

Reprenez votre souffle, étirez vos muscles, et rendez vous au **168**.

40

Baissant le bras, vous donnez l'assaut et un mur de flèches vole s'abattre sur les huit mercenaires chargeant. Deux d'entre eux sont touchés à la gorge et s'effondrent en convulsions.

Avez-vous demandé au village de dresser une palissade ?

Si oui, rendez vous au **9**. Sinon, rendez vous au **320**.

41

Une brise fraîche descend des monts du Gonen...et vous vous blotissez contre le rocher, bien content d'être relativement au sec pour la nuit. Le sommeil vient vite après toutes ces émotions, bien que la terre vibre de temps à autre de l'activité de renards et de blaireaux évoluant dans leurs galeries de terriers. C'est un sommeil sans rêve qui vous lave l'esprit de sa tension, mais le réveil est une fois de plus désagréablement brutal... Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez vous au **276**.

Sinon, rendez vous au **228**.

42

Le lichen phorescent, bien que diffusant une faible lumière, est ici si dense sur ces innombrables lieues de paroi qui défilent à cette folle vitesse que vous distinguez avec effroi de titaniques stalagmites se dresser à votre rencontre loin en dessous de vous.

Malhablement, vous avez la possibilité de survivre quelques secondes de plus en orientant votre chute pour éviter ces masses de rocs grands comme des montagnes.

Lancez deux dés et comparez le résultat avec votre score d'habileté. Si votre habileté est supérieure, vous évitez de justesse la pointe d'une masse de rochers et vous vous en éloignez sensiblement en vous rendant au **192**.

Sinon, malheureusement, l'impact de votre corps avec le roc, suivi par la suite d'autres corps tombant d'en haut, broiera tous vos os en expulsant le sang de votre corps, qui retombera ensuite mollement dans l'infini profondeur de l'Ultime Abysses.

43

Vous brisez le sceau de cire noire et le parchemin se déploie comme les ailes d'un oiseau. Puis une marque, semblable à un crâne, apparaît et dans un hurlement absorbe votre force vitale.

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez vous au **177**.

Si vous êtes Malchanceux, vous mourrez sur le coup, desséché de toute énergie vitale, et condamné à l'errance éternelle sous forme de fantôme dans les plaines de l'Osmanlie.

44

Le chemin, que l'on devine à peine sous l'herbe reconquérant son territoire, mène plein nord entre de petites collines, alors que l'horizon se dentelle d'une barrière montagneuse ; sous vos pas, des colonies de minuscules sauterelles bondissent de part et d'autre et des papillons dorés dansent autour de vous.

Antinoma se penche et redresse une sorte de...panneau indicateur. En fait, c'est juste un bout de bois posé en travers sur un autre, avec, pendu au bout d'une ficelle pourrie, d'un côté, un couteau rouillé, de l'autre côté, un bout de bois sculpté représentant un livre.

Devant votre air interrogateur, elle explique :

« Il y a quelques dizaines d'années encore, on exilait en Osmanlie les indésirables. Une escouade de Renards emmenait le condamné au-delà de Biga, à cet endroit même, le laissant à son triste sort. Par là, dit-elle en pointant vers la direction indiquée par le côté où pend le couteau, c'est la Route des Lames, empruntée par les coupables de crimes de sang, les durs à cuire, les fortes têtes. De l'autre côté, c'est la Voie de la Malice, et c'est par là que se dirigent les coupables de parjure, d'escroquerie, de félonie, de trahison. »

Vous regardez mélancoliquement la Voie de la Malice se perdant dans des collines boisées au nord-est, songeant que

Cyaxare aurait très bien pu, il y a quelques années, vous y jeter !
Antinoma brise votre rêverie :

« Mon cher confrère. Je te laisse choisir ton chemin. Et je prendrai l'autre. »

Devant votre étonnement mêlé de déception, elle développe sa pensée :

« J'étais perplexe quant au pouvoir qui a permis au Mage que nous avons rencontré tantôt de nous retrouver en dépit de la distance considérable que nous avons placée entre lui et nous, et je pense qu'il s'agit de nos Flux Mystiques combinés qui sont une source bien trop visible pour un être aussi sensible que lui. Le tien est presque ténu, et je peux bloquer le mien, c'est d'ailleurs ce que je fais depuis mon réveil, mais les deux mêlés sont déjà un signal suffisant. Alors, il nous faut nous séparer, aller chacun de notre côté, franchir les monts du Gonen et se retrouver auprès de Tamerlan, en Haliaslanlar. »

Vous lui expliquez avec dépit et quelque amertume que sans ses tempêtes de flammes et autres puissants sortilèges, quelque route que vous choisiriez seul ne vous mènerait qu'à la barque du Passeur des Âmes.

Antinoma vous serre le bras et vous déclare avec assurance :

« C'est moi...qui crains de ne pas être digne de votre puissance, cher confrère. En tremblant j'ai rejoint Sannakale, dissimulée sous de puissants sortilèges, tandis que vous, vous vous frayâtes, désinvolte, un chemin dans les périls comme au travers de roseaux que l'on plie, et depuis lors, jamais, *jamais* à vos côtés, je n'ai craint pour ma vie ; j'ai bien vu que vous ne déclenchiez pas de sortilèges flamboyants et destructeurs, mais votre redoutable astuce a jusqu'à présent fait si bon usage de vos ressources que vous voilà victorieux de tous. Je prie, cher confrère, je prie sincèrement d'être digne de vous en votre absence et de ne pas faiblir, et d'avoir la force de vous retrouver au-delà de ces montagnes. »

Vous acquiescez en silence.

Quel chemin allez-vous suivre ? La Route des Lames, disparaissant dans une plaine herbue au nord ouest en vous rendant au **252** ? Ou la Voie de la Malice vers le nord est au **110** ?



45

Votre immatériel interlocuteur reste interdit quelques instants quand vous faites allusion à Tamerlan, puis, très calmement, rabat sa capuche sur son dos, laissant place à un visage rond, chauve et paisible, marqué d'un placide sourire.

« Que les Dieux bienveillants et malveillants vous accompagnent dans votre mission, bien qu'un orage sombre s'annonce et que le Monde semble aller fatalement vers la destruction. Mon nom est Batuo, et je fus l'un des Cinquante, marchant aux cotés de Tamerlan lorsque nous repoussâmes le premier Khan il y a des siècles, bien que je fais pâle figure, ombre d'âme que je suis, errant dans ces montagnes, pleurant le saccage de mon monastère et le meurtre de mes disciples. Après la victoire de Tarna je fis vœu de non-violence, vœu que je maintins au prix de ma vie et de mon Masque d'or. »

Il embrasse d'un regard vide les pièces dévastées autour de lui, puis écarte les mains en signe d'impuissance.

« Pour un courageux croisé tel que toi, je n'ai rien, sauf une pratique de la méditation transcendante et les secrets de l'âme, ou plutôt...si, je peux, si tu le souhaites t'enseigner les arts secrets du combat à mains nues tel que je le pratiquais autrefois...mais pour cela il te faudra devenir toi-même un spectre le temps de cet enseignement, séparer ton esprit de

ton corps par la méditation : une épreuve bien douloureuse en vérité, et qui ne te laissera pas indemne... »

Acceptez vous de suivre l'épreuve douloureuse de l'entraînement par Batuo au **195**, ou décliner poliment l'offre et, alors que le spectre de Batuo s'effiloche dans l'oubli, préparer votre nuit au monastère au **80** ?

46

Vous attendez avec tension alors que les chariot et wagons sont dispatchés.

Puis vient un moment où les ordres sont répétés encore et encore avant que vous compreniez que l'on s'adresse à vous ! Complètement perdus, vous avancez votre wagonnet, mais le Mage a déjà posé ses yeux sur vous et vous lance d'un index un trait de feu qui vient s'abattre dans les braises rougeoyantes de votre wagon de charbon à présent enflammé et dont les braises vous brûlent légèrement, causant la perte d'1 point d'endurance.

Vous courez entre les wagons, glissant entre les gros bras des mélanassi qui tentent de vous attraper et les fouets qui claquent au dessus de vos têtes alors qu'Antinoma joue du bâton et de ses propres traits de feu pour écarter ceux qui s'approchent trop.

Rendez vous au **255**.

47

Vous débouchez la flasque en argent, et des vapeurs fortes d'alcool viennent vous agresser le nez dans une grimace qui fait s'esclaffer le Melanassi et la tête vous tourne... l'Arak est vraisemblablement une liqueur de raisin subtilement anisée qu'il vous faudra consommer avec modération...une petite gorgée par jour et une seule seulement qui vous redonnera alors 1 point d'Endurance.

Retournez au **198** finir vos achats.

48

Votre flèche vise droit et parfaitement vers l'un des yeux de rubis aux lueurs pulsantes, mais celui-ci jette un rayon ardent qui vient consumer votre flèche de bois et fondre la roche dans son sillage.

Terrifiés, vous vous jetez en arrière et reconsidérez votre stratégie au **117**.

49

Vous courez à toute vitesse sur le pont qui tangué dangereusement, et Antinoma vous tire le bras : là, à quelques dizaines de mètres, sur une autre plateforme surélevée, une escouade d'archers elfes noirs pointent leurs arcs tendus dans votre direction.

Lancez deux dés : si votre score d'habileté est inférieur à ce résultat, vous êtes salement touché et perdez 3 points d'endurance. Sinon, les flèches ne font que qu'effleurer vos corps, siffler à vos oreilles et perler du sang d'égratignures.

Reprenez votre souffle alors que les arcs se tendent à nouveau puis reprenez votre course au **35**.

50

Vous tirez Antinoma par la main et contournez l'Araignée Divine sur un petit espace de roche traversant la lave bouillonnante. Le Dieu parcourt votre trajet d'un rayon ardent émanant de ses yeux dont la chaleur provoque des remous de masses d'air chaud venant mettre en péril votre équilibre. Vous poursuivez votre fuite en bondissant autour des colossales pattes de l'araignée qui tente de vous balayer, mais cela n'est pas facile avec le peu d'espace que votre chemin vous propose :

ATLACH NACHA

DIEU ARAIGNEE

ATTAQUE LATERALE habileté : 14

Le bonus d'arme n'intervient pas dans cet assaut.

Si vous manquez votre assaut, la patte vous balaye et vous plongez dans la roche en fusion, mettant fin abruptement à votre exploration de l'Ultime Abysse.

Si vous passez indemne, retrouvez vous de l'autre coté de la salle au **16**.

51

Sans grand espoir, vous invectivez le Dieu Gobie, hurlant dans le vide que si il doit se bouger au moins UNE SEULE FOIS dans l'histoire de l'humanité pour UNE SEULE PERSONNE, c'est bien pour un de ses fidèles en train de chuter désespéremment vers le centre du monde !

Mais le placide poisson reste sur sa politique de non-intervention et vous le maudissez encore alors que vous poursuivez votre chute mortelle au **220**.

52

Dans la brume qui se dissipe, vous êtes projeté en avant, trébuche sur un roc et vous vous étalez tout du long dans une gigantesque arène dont le sol est recouvert d'herbe.

Avez-vous lors de votre aventure déjà rencontré une entité du nom de Manès ? Si c'est le cas, rendez vous au **86**.

Sinon, rendez vous au **125**.

53

Pénétrant dans la pièce à onze parois, vous reculez de surprise devant la statue d'un grand ours debout. Puis vous avisez une autre statue de loup, d'aigle, de griffon... parfaitement immobiles sous les ombres pourtant dansantes du brasero.

Une pensée fugace, lancinante, obsède votre esprit.

C'est une phrase sans cesse répétée qui est :

Toute civilisation disparut et le monde se retrouva sous la foulée respectueuse d'êtres épris de liberté.

Il vous reste maintenant à reprendre votre chemin.

Allez vous prendre à gauche au **287** ?

Aller droit devant vous au **6** ?

Aller à droite au **321** ?

Où revenir sur vos pas au **96** ?

54

Vous poussez la porte avec difficulté et l'air chaud s'échappe de l'ouverture dans une grande bourrasque ; debout devant vous, une FEMME-OURSE, de deux fois votre taille, rugit à vous en faire vibrer les tripes !

Ses membres sont épais et râblés, couverts d'une fourrure noire et épaisse de deux paumes, et si son apparence a quelque chose de vaguement humanoïde, il y a plus du grizzli, du Mélanassi que du vrai-humain dans son sang, produit complexe d'unions insolites en ces lieux insolites. Mais le moment n'est pas à l'ethnologie alors que d'un coup de patte elle vous envoie rouler au milieu de la cabane au milieu d'ours, referme la porte en grognant et s'en retourne titubante de sommeil vers vous !

Vous comprenez qu'à demi hibernante, elle vous a pris pour un de ses rejetons perdus et maintenant s'affale sur vous pour vous garder au chaud !

Etendu sous des masses de fourrure et de graisse baillantes, puantes et grognantes, vous êtes rapidement réchauffé par la chaleur animale. Vous pouvez même, très discrètement, mâchouiller une de vos provisions avant de vous endormir avec cette famille de semi-ours des montagnes.

Une nuit bien au chaud alors qu'au dehors siffle une bise que vous devinez glaciale, et vous bénissez les hasards imprévus où se terre parfois la providence ; un repos qui vous fait gagner 4 points d'endurance bien mérités après cette interminable ascension.

Lorsque les premiers rayons du jour filtrent sous le seuil de l'entrée, vous vous extirpez du méli-mélo d'ours avec toute la douceur que des années de coupe bourse vous ont instruit pour ne réveiller personne, et avec un adieu sympathique à votre famille d'une nuit, reprenez sous le soleil du matin votre

route, de la neige jusqu'aux genoux, au **223**, riant en votre fort intérieur, que jamais, à votre retour de Tarna, l'on ne croira une telle histoire.

55

De la haute canopée qui recouvre pratiquement toute la surface du fleuve pend une large liane tombant sur ce nénuphar. Souhaitez vous tenter de vous y balancer ?

Si c'est le cas, lancez deux dés, ajoutez 1 au résultat et comparez le résultat avec votre total d'habileté.

Si le résultat est supérieur, vous vous agrippez maladroitement à la liane et traversez le fleuve en hurlant d'effroi pour atterrir avec fracas au **159**.

Si le résultat est inférieur, vous maîtrisez votre balancement et filez à toute vitesse au ras des flots pour vous poser en douceur au sur la case marquée d'un A.

56

Le sommeil vous gagne en quelques instants et vous enveloppe comme l'océan avale le noyé. bercé dans une douceur maternelle dans cette maison vivante qui oscille avec le vent léger, vous passez la meilleure nuit depuis bien des années, dans la sécurité, la chaleur et le confort.

Au matin, Antinoma et Tamerlan vous accueillent alors que vous descendez encore endormi de votre chambre, mais l'un comme l'autre n'ont qu'une sympathie sincère à votre rencontre, la nuit ayant certainement porté conseil aux ressentiments d'Antinoma.

Tamerlan ne devait plus à l'avenir faire allusion à votre conversation de la veille. Sous son tutorat patient et de haut niveau, vous fûtes éclairé jour après jour aux mystères de la magie, mais également aux secrets du monde, de la science et de la sagesse.

Les jours passaient heureux dans le confort et à l'abri du besoin, les nuits également, d'autant qu'à contempler les mê-

permettra de ramener à la vie une personne et une seule, car en l'utilisant, c'est une partie de ton âme que tu déverseras en elle, te liant à celle-ci pour toujours. »

Tamerlan vous enseigne le sort de Résurrection dont le chiffre associé est le 77, que vous pouvez noter sur l'Heptagramme Mystique de votre Feuille d'Aventure.

Refermant son ouvrage, il vous invite à le suivre au **324**.

59

L'obscurité est totale, et Antinoma ose libérer une petite flamme magique qu'elle porte bien haut au dessus de son bâton levé et le spectacle vous fait à nouveau tourner la tête : vous êtes sur le bord d'un gigantesque abysse se perdant dans les ténèbres absolues.

Dans un horizon qui vous semble loin comme le rivage opposé d'une mer, vous devinez de faibles lumières, d'immenses stalactites et stalagmites issues d'un plafond et d'un sol indiscernable. Comme lors de nombreuses fois de votre périple, vous vous sentez infime et impuissant devant la colossale proportion des éléments qui vous entourent.

Antinoma repère un pont de corde suspendu qui s'élance dans le vide, et vous explique alors que vous y posez le pied :

« Ces forges étaient autrefois des mines, ouvrages anciens d'un peuple disparu appelé le peuple Nok. Alors que les ancêtres de ce qui seraient les humains grattaient la terre et chassaient le gibier dans la vallée des Larmes, ce peuple vaillant puisait énergie, spiritualité, outils et vie sociale dans l'exploitation toujours plus complexe de la montagne labyrinthe, creusant leur avenir dans les strates du passé, cherchant à progresser et à rencontrer leur Destin au tréfond du Monde.

Trois Abysses se dressèrent contre la progression de ce peuple, l'Abysses de Lave tel que nous l'avons contourné précédemment grâce aux galeries aménagées par le Khan, et nous voici sur L'Abysses du Néant, surplombant un océan de vide et de ténèbres. Quant au troisième Abysses, l'Ultime Abysses, et de-

meure, dixit la légende, d'Atlach Nacha le Dieu au Centre du Monde, c'est en l'explorant que la totalité du peuple Nok disparut du jour au lendemain. Alors, mon ami, s'il y a une voie vers l'Haliaslanlar, le « Pays de Rien », c'est peut être là bas que nous la trouverons ! »

Sans partager son enthousiasme, vous poursuivez votre inquiétante traversée sur ce pont de cordes et de planches au **35**.



60

L'assemblée accueille votre suggestion avec des vivats, agitant leurs houes joyeusement, et dans la minute qui suit ils sont déjà en train de creuser une tranchée dans la terre meuble, repoussant le surplus de terre dans un talus fournissant une protection supplémentaire ; avec ingéniosité, vous suggérez à Pausanias d'en garnir le fond d'épieux acérés et celui-ci vous propose même d'en masquer la présence par des branches recouvertes de chaume et de joncs. Ce travail se poursuit dans les chants de l'Ancienne Tarna tandis qu'en maître d'œuvre vous veillez à la rectitude de l'ouvrage.

Et rien n'est impossible à force de courage : en un jour entier, épuisés mais fiers de leur réalisation, les habitants du village se retranchent derrière la douve mortelle qui encercle maintenant l'endroit.

Notez que la réalisation de la tranchée a pris un jour entier. Si cela fait déjà trois jours que vous êtes dans le village, rendez vous au **101**.

Sinon, alors que tous regagnent fourbus leurs maisons pour prendre du repos, vous méditez sur la prochaine action à prendre, que vous pourrez dès l'aube demander à la foule amassée autour de vous dans la grange au **167**.

La terre tremble !

D'énormes fissures courent dans toutes les directions et retournent l'humus frais tandis que vous mettez toute la distance dont vous êtes capable avec l'épicentre des perturbations, se trouvant être précisément le rocher sur lequel vous aviez pris tantôt quelque repos !

Et quand le phénomène se révèle dans sa gigantesque ampleur, vous basculez à la renverse de surprise ! En effet, un titanique GOLEM DE SCHISTE, dont le rocher jaune n'était que le sommet émergeant, s'est dressé hors de la terre, et se débarrasse de celle-ci en de vastes mouvements qui viennent arracher arbres et buissons ! Par Basileus ! Il est si grand que littéralement, *vous ne lui arrivez pas à la cheville* !

Vaguement humanoïde, taillé comme une statue primitive, des yeux noirs et pulsants se figent dans votre direction et il étend un bras lent que vous esquiviez sans mal.

Aux aguets, il va falloir décider d'une stratégie.

Allez vous utiliser votre botte secrète, c'est-à-dire fuir ventre à terre dans n'importe quelle direction au **32** ?

Tenter de lui adresser la parole au **140** ?

Dégainer et combattre au **108** ?

Lui grimper sur le pied au **145** ?

Prier le Dieu Gobie au **304** ?



62

Le fleuve s'élargit à nouveau et son flux ralentit alors que les berges s'aplanissent, hérissées de bambous verdoyants. Loin au nord, où s'écoule le fleuve, vous percevez un fort grondement dont les vibrations projettent l'eau du fleuve dans des brumes de vapeur.

Souhaitez-vous accoster la berge en ramant avec une branche et poursuivre à pied à travers la forêt de bambous au **113**, ou poursuivre plus en avant porté par le fleuve au **21** ?

63

Vous défouraillez en expliquant fermement que vous voulez l'accès au puits. L'homme rhinocéros fantôme pointe son immatérielle hallebarde vers vous en hurlant :

« L'accès du puits est réservé par ordre du Khan ! Désolé, messire ! Je dois vous en interdire l'accès ! »

HOMME RHINO SPECTRAL

habileté : 11

Etant donné la nature immatérielle de votre adversaire, ses assauts victorieux ne vous causent qu'une perte de 1 point d'endurance au lieu de 2. Toutefois, votre lame passe également à travers son corps éthéré et vous doutez de l'efficacité de vos coups.

Antinoma ne vous est pas d'une grande utilité : éreintée par votre marche, elle bataille vaillamment mais sans résultat.

Au bout de 3 assauts victorieux de votre part, rendez vous au **136**.

64

Achzavit tombe à genoux, au bout de sa vie, et lâche son épée.

Avec ses dernières forces, elle ouvre les yeux et vous contemple sans expression. Souhaitez vous lui donner le coup de grâce au **28**, ou épargner à nouveau sa vie au **182** ?

65

Cachant mal sa déception, le chef de la communauté opine néanmoins et déclare :

« Et bien...les desseins supérieurs des Mages passent certainement avant la survie d'une poignée, c'est ce qu'aurait dit le Roi de Tarna. »

Il vous est difficile de vous attarder plus longtemps dans le village pour rester dignement cohérent avec votre précédente déclaration et après vous avoir fait don de viande séchée pour l'équivalent de 1 Provision, on vous bande les yeux à nouveau pour vous conduire sur un chemin qui remonte vers le nord ouest au **172**.

66

Avec horreur vous vous apercevez que vous avez manqué de beaucoup le Rocher de la Larme, votre chute ayant été déviée par les flots puissants. C'est un saut interminable, où lors d'un long instant, tout se fige, puisque vous tombez à la même vitesse que les innombrables cataractes tout autour de vous.

Mais alors que vous tombez, une masse gigantesque remonte le cours des flots, et vous n'y croyez pas mais c'est un poisson colossal qui vient à votre rencontre, c'est le Dieu Gobie, votre protecteur, en personne !

Il se retourne et vous assène un magistral coup de queue qui vous envoie voler loin au dessus du Rocher des Larmes, où vous vous écrasez finalement. Cette rude chute vous laissera vivant mais pas indemne, perdant autant de points d'endurance que le résultat d'un dé et vous fracturant l'épaule en vous faisant perdre 2 points d'habileté. Par ailleurs, l'un de vos objets s'est échappé de votre sac pour plonger dans le vide : lancez un dé pour déterminer lequel (si vous faites 1 c'est le premier objet de votre liste, 2 le deuxième...etc...)

Vous consommez votre douleur en bénissant néanmoins votre dieu protecteur, allongé sur le dos quelques instants, puis vous vous relevez enfin au **270**.

67

De larges chauves-souris planent au dessus de vous placidement à mesure que la frondaison des arbres et des hautes fougères rejoint de part et d'autre au dessus de votre chemin ; parfois, vous distinguez dans le taillis la silhouette d'un daim ou d'un gros lapin : si vous souhaitez partir en chasse, rendez vous au **173**. Sinon, poursuivez votre chemin au **36**.

68

Après avoir humé avec suspicion le contenu du bol, vous le repoussez dans un coin de la pièce ; un dernier regard vers votre co-locataire de cellule vous montre un instant son corps mince d'elfe noir qui laisse deviner des aïeux farfadets et des yeux félins. Vous avisez le coin le moins humide où vous pourrez vous assoupir, et effectivement, le sommeil vous tombe dessus comme une masse après le torrents d'émotions qui vous ont charrié jusqu'ici.

Vous regagnez 2 points d'endurance, tiré du sommeil par une faim lancinante, et par le bruit sec de la serrure que l'on déverrouille. Rendez vous au **157**.

69

Votre regard aiguisé et votre finesse d'esprit vous permettent de détecter immédiatement un chemin qui pourrait vous sortir de l'arène : là, une pierre d'achoppement, là, une tenture déchirée, et enfin, le corps penché d'un spectateur assommé au milieu d'une émeute ! Avec un dernier regard pour Achzavit qui se rue, katana raclant la terre battue, pour ouvrir le ventre d'un de ces redoutables félins, vous bondissez sur le rebord et parvenez dans les gradins, le souffle court, et le temps de faire basculer un sauvage édenté qui se rue sur vous.

Le maître de cérémonie hurle encore et encore et des lances de bois grossièrement taillées sont jetées dans votre direction, transperçant ceux qui tentaient de s'approcher de vous, ou ricochant derrière le rebord de pierre où vous vous baissez prestement. Au cœur de l'Arène, Achzavit essuie sa lame ensanglantée sur le pelage brun des tigres.

Allez vous lui tendre une lance pour l'aider à se hisser vers vous au **256**, ou progresser seul vers la sortie devant vous au **188** ?

70

Achzavit taille de tous cotés, éviscerant tout ce qui s'approche, à la joie malsaine des semi-humains voraces qui se jettent avec gourmandise sur les cadavres chauds. En quelques enjambées, vous êtes dans la loge dominant l'arène, et avant que le grand chef n'ait pu lever sa masse percée d'un clou, Achzavit l'a déjà décapité d'un geste vif.

D'une autre attaque elle éventre un coffre de bois, révélant l'ensemble de votre inventaire que l'on vous a retiré lors de votre capture, sans les provisions toutefois, que vous pouvez récupérer ainsi qu'un point de Chance. Rengainant sa lame, elle ajuste à sa ceinture un carquois de flèches noires et se saisit d'un arc fin et long qui semble encore plus meurtrier entre ses mains que toute autre arme. Encochant flèche sur flèche, elle abat avec la précision, la soudaineté et l'effroyable puissance de la foudre tout adversaire assez fou pour se dresser en travers de votre chemin, et vous empruntez en courant, poursuivi par des hurlements d'humains rendus fous par la frénésie de meurtre, un long couloir menant à l'extérieur de l'arène.

Gardé par un goblin malingre qu'une flèche noire vient percer le crâne, un étalon noir aux parures frappé des armes du Khan...probablement la monture de votre dernier adversaire dans l'arène, qu'Achzavit vous enjoint d'enfourcher en vous agrippant par la peau du cou.

Elle se place dos à dos à vous, arc bandé sur quiconque s'approche, alors que vous galopez aux pleines forces du destrier sur les routes pavées de la cité des Lames. De nombreux inconscients tentent de vous barrer la route ou de se jeter sur

vous depuis les toits carrés des maisons, et finissent gisant sur le sol, une flèche noire en travers de la gorge, et bientôt les pavés rugueux laissent place au chemin de terre, puis à la plaine couverte d'herbe à chat alors que les pointes sinistres de la cité des Lames disparaissent dans l'horizon du sud.

Vous galopez encore au travers d'une forêt aux arbres espacés, puis dans une plaine en pente douce alors que se dressent au loin, gris dans l'horizon acier du nord, les sommets mythiques du Gonen.

Achzavit vous jette alors à terre sans ménagement, et, du haut de son destrier, pointe son arc bandé sur vous.

Rendez vous avec horreur au **259**.

71

Le soleil brûlant est impitoyable, et votre monture, puis celle d'Antinoma, s'écroulent, l'écume aux lèvres, dans des spasmes frénétiques. Affaiblis, vous abandonnez leurs dépouilles dans les sables, n'ayant pas le cœur à en tailler des provisions alors que la soif vous tenaille.

Vous escaladez des dunes se dérochant sous vos pas et les lieues que vous prenez à votre parcours vous emplissent de désespoir à mesure qu'aucun relief, sinon d'autres dunes, ne se profile à l'horizon.

En fin d'après midi, en dépit de votre progression, la soif et la fatigue sont toujours plus fortes. Disposez-vous d'une Gourde Lenticulaire Enchantée ? Si c'est le cas, Antinoma vous félicite chaleureusement pour votre trésor et les quelques gouttes qu'elle vous fournit en permanence lors de votre marche vous aident à tenir. Sinon, vous perdez 4 points d'endurance.

Alors que le soleil touche la ligne d'horizon, le spectacle que vous offre le sommet d'une dune vous redonne espoir : en contrebas, un point d'eau s'étend à l'ombre de quelques palmiers. Sur un parterre d'herbe rase, une tente frappée du Soleil rieur du Khan, et un corral où d'insolites quadrupèdes, dont vous

discernez mal les contours, s'agitent. Un seul soldat semble garder ce poste : un orc colossal, un cimenterre long comme un homme à sa ceinture, et suintant un liquide noirâtre.

Tapis dans le sable, vous suggérez à Antinoma de déclencher une tempête de feu dont elle a le secret, ce à quoi elle explique :

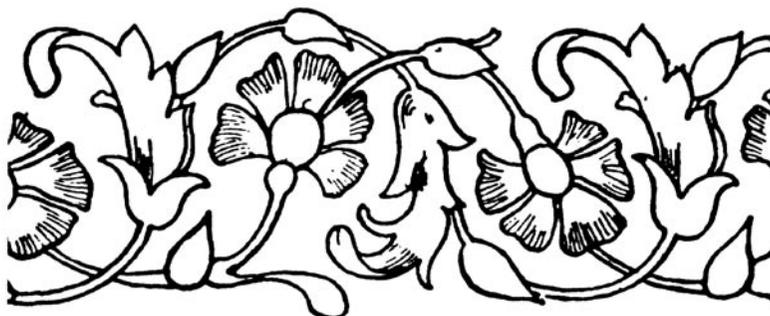
« Certainement pas : cette sentinelle est possédée par un **ELEMENTAL D'HUILE DE ROCHE**, qui a substitué son sang par son huile afin de le rendre insensible aux rigueurs du désert, et je suppose que tu préfères combattre un solide gaillard, fut-il grand, qu'un tout aussi grand gaillard enflammé ! »

Hum... cela mérite réflexion, effectivement. Comment allez-vous procéder ?

Souhaitez-vous vous approcher discrètement du point d'eau, remplir vos gourdes, et « emprunter » une monture au corral ? Dans ce cas, rendez vous au **33**.

Souhaitez-vous engager le combat, si possible par surprise, en vous rendant au **217** ?

Ou allez vous descendre tranquillement la dune et engager la conversation avec la sentinelle ? Dans cette dernière éventualité, rendez vous au **294**.



72

La stèle d'obsidienne est gravée d'une écriture qui vous semble fort ancienne et complètement différente de ce que Peladan a jamais pu vous enseigner...vos doigts suivent les contours et devinent les runes suivantes :



Ah, si seulement vous aviez de quoi traduire cela !
Après quelques minutes de réflexion, vous pouvez retourner au 270 faire le point sur la situation.

73

La main du GOLEM vous frappe de plein fouet et vous envoie voler, le souffle coupé, sur plusieurs mètres. Heureusement, la terre meuble, fraîchement retournée par le réveil et les piétinements du GOLEM, adoucit votre chute.
Vous perdez 4 points d'endurance et la conscience pendant quelques secondes. La terreur vous réveille bien vite et malgré la douleur, vous êtes sur pied, face à la menace au 61.

74

Après avoir attaché vos affaires près de vous, vous faites une ultime prière au dieu Gobie, puis prenez votre élan et sautez dans l'abysse...pour un saut interminable, où lors d'un long instant, tout se fige, puisque vous tombez à la même vitesse que les innombrables cataractes tout autour de vous ; puis c'est le contact avec l'eau, si dur que vous avez l'impression que tous vos os se brisent, et vous perdez conscience...
...lorsque vous vous réveillez, vous surnagez dans une eau tranquille enveloppée de brouillard, ridée par l'avancée de la barque du Passeur des âmes venu cueillir la vôtre.

Une longue marche s'ensuit, sans que vous ayez une perception exacte de l'écoulement du temps.

Arrive un moment où vous êtes épuisé, et, posant vos affaires, vous vous endormez pour vous retrouver au même endroit sans autre notion que votre faim grandissante. Vous pouvez alors prendre un repas silencieux et gagner 3 points d'endurance, ou jeûner ce qui entraînera une perte de 2 points d'endurance.

Vous marchez encore, succombez encore au sommeil, marchez encore...et enfin ! enfin des grondements sourds, à peine perceptibles, résonnent loin derrière les murs, puis enfin encore les murs lisses du couloir ouvert par Manès donnent place à une grotte à peine plus large aux murs couverts d'aspérités.

Aucune source de lumière ne balise plus votre chemin, et le temps que vos yeux s'habituent, vous avancez à tâtons...un bras puissant vous enserme, et une lame rouillée se glisse sous votre cou.

« T'es qui l'humain ? D'où qu'tu viens ? Pouah ! »

jacte un gobelin grand comme un homme et puant comme un cadavre.

Une silhouette fine s'avance et donne un grand coup de bâton dans la gueule de votre agresseur, et écrase sa tête sous sa botte dans un giclement vert. La surprise, le soulagement et la joie vous transportent alors qu'Antinoma, le visage barbouillé de suie, vous serre dans ses bras et vous murmure :

« Quels que soient les périls, le plus grand ennemi en terre étrangère reste encore la solitude. Bienvenue dans les Mines du Gonen, mon ami ! Sous ces tonnes de roche, nos flux mêlés ne seront pas détectables, et l'Haliaslanlar est proche. Mets toi ce charbon sur le visage, on te prendra pour un métis d'humain et de Melanassi. »

Vous vous exécutez sous les yeux remplis de joie et de tendre affection de votre consoeur. Elle vous demande si son carnet a

été utile sur la Voie de la Malice et vous opinez en évoquant le Canyon des Larmes et le temple d'Inanna.

« Et dans le temple d'Inanna...tu as rencontré... »

Vous opinez à nouveau en silence et elle explose joie et d'adoration.

« J'en étais certaine ! Tu as rencontré Manès en personne ! L'avatar d'Inanna ! Tu es promis à un destin exceptionnel – mais sache le, je m'en doutais déjà. Nous avons à présent perdu suffisamment de temps : allons y. »

Elle vous tire par la manche et vous installer derrière un chariot rempli de charbon que vous poussez ensemble au **185**.



76

Quelques heures plus tard, l'escalier s'enfonce entre deux falaises noyées dans les premiers nuages de l'atmosphère, un brouillard dense et humide qui gêne jusqu'à votre respiration. Mais vous traversez ce rideau blanc et alors que des volutes lèchent encore vos jambes, l'escalier prend fin au pied d'une grande bâtisse rectangulaire aux toits pentus et ceinturée d'un

épais mur de pierre : là, au cœur des Montagnes, se dresse un mystérieux Monastère.

Devant le silence mystique, renforcé par les épaisseurs de nuages vous coupant du monde, vous réalisez avec un sentiment mêlant humilité et fierté que vous êtes parvenu au bout de la périlleuse Voie des Lames, et d'avoir repoussé vos limites après en avoir éprouvé avec angoisse leur dimension. Vous gagnez 2 points d'endurance et augmentez de 2 points d'endurance votre total *initial* d'endurance, et gagnez également 2 points de Chance.

Avec recueillement, vous franchissez l'entrée du Monastère au **278**.

77

Malédiction !

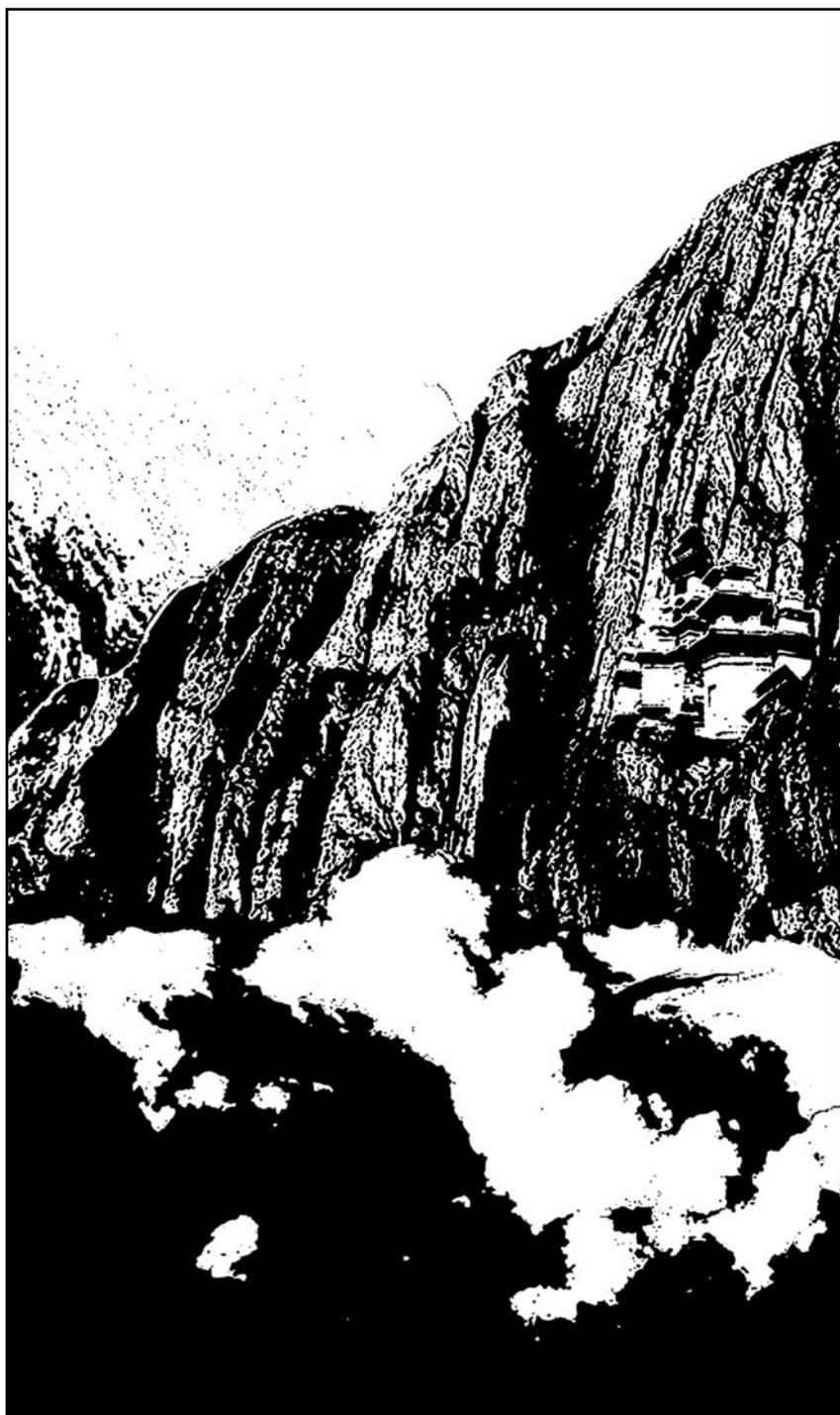
Dans votre fuite, vous n'avez pas remarqué que le nénuphar sur lequel vous aviez posé le pied était pourri et réduit en lambeaux par les habitants du fleuve, et au lieu d'une surface souple, vous plongez complètement dans le fleuve !

Vous nagez de toutes vos forces et de votre volonté de vivre vers la surface et vers la berge au **319**, mais pendant ce temps, le DRAGON DES FLEUVES aura avancé de 2 nouveaux crans supplémentaires, sauf si vous possédez encore la Bénédiction de Dagan, auquel cas vos branchies et vos mains palmées s'épanouissent à nouveau dans l'élément liquide et vous emmènent en un éclair au **319**.

78

Antinoma vous piste jusque dans votre cachette, profitant de la confusion qui s'ensuit, et vous félicite d'un rire clair de votre habileté de félin. Vous vous engagez dans un boyau sans rail à l'opposé exact de l'entrée de la mine, s'enfonçant dans les ténèbres.

Rendez vous au **59**.



*76 Là, au cœur des Montagnes,
se dresse un mystérieux Monastère.*

Vous suivez le sentier dont le trait de sable tirant entre les hautes herbes s'enfonce délicatement sous votre foulée. Cette sensation molle, ajoutée aux perceptions cotonneuses de votre environnement, vous donne plus que jamais le sentiment diffus de rêver éveillé, une impression manifestement partagée par Antinoma.

Contournant une haute dune, vous devinez sans mal la destination de votre chemin : il finit par s'enrouler à quelques pas autour d'un grand arbre, large comme dix hommes et évasé comme un verre de bon vin, et dont l'écorce rude est creusée de sillons anciens. A mi-hauteur, une grande plate-forme de planches de bois coupe la progression des branches, et sur celle-ci, une curieuse maison de bois aux hauts murs peints d'étoiles de couleurs, aux fenêtres rondes et aux innombrables carillons de bois qui chantent dans la brise légère.

Avec soulagement monte en vous la certitude que vous vous trouvez enfin devant la dernière étape de votre voyage, car qui d'autre qu'un Mage pourrait vivre dans une si insolite baraque dans un si insolite pays ?

Dernière étape, certes, mais non sans une ultime épreuve : la plate-forme vous est manifestement hors d'atteinte, d'une hauteur de bâton trop haute ! Antinoma contourne l'arbre sans trouver ni cloche ni échelle et vous vous demandez si ce lieu est véritablement habité.

Il est fort probable que votre consoeur ne souhaite pas endurer l'enfer des Ailes Mystiques pour vous propulser sur un endroit que vous pouvez presque toucher en sautant, alors que comptez vous faire ?

Vous pouvez tenter d'interpeller l'habitant de ce lieu en criant au **183**, mais également vous débrouiller pour y grimper.

Dans ce cas, si vous êtes en possession d'une corde, cela ne devrait pas être trop difficile en vous rendant au **235**.

Mais si ce n'est pas le cas, il va falloir grimper tout seul sur ce grand arbre au **251**.



79 Une curieuse maison de bois aux hauts murs peints d'étoiles de couleurs, aux fenêtres rondes et aux innombrables carillons de bois qui chantent dans la brise légère

80

Vous passez le restant de la journée à vous relaxer au soleil ardent des montagnes, malgré la fraîcheur de l'atmosphère, tirant de l'eau et mâchant quelques racines que vous déterrez dans le potager. Vous attrapez sans mal une tortue que vous faites rôtir à la tombée de la nuit sur un feu vif dressé au milieu de la cour : sa chair, semblable à du poulet pour le goût, est tout simplement délicieuse.

Tombe la nuit et montent des étoiles bouleversantes de beauté. Vous transportez quelques braises dans un foyer à l'intérieur et vous blottissez contre votre feu, vous protégeant du froid pour la nuit. Cet agréable moment de paix dans votre vie de batailles vous fait gagner 5 points d'endurance.

Au matin, alors que vous rassemblez vos affaires, vous remarquez que l'on a soigneusement plié une cape de fourrure épaisse, brodée d'une lune dorée, près de vous. Vous pouvez prendre ce vêtement avec vous si vous le souhaitez, puis sortir de ce bien accueillant monastère au **249**.

81

Antinoma vous félicite en murmurant :

« La Nuit est tienne, cher confrère. As-tu jamais songé aux métiers d'espion ou d'assassin ? »

Et pourquoi pas de cambrioleur ?

Mais effectivement l'ombre est vôtre et vous vous engagez avec discrétion dans un boyau sans rail à l'opposé exact de l'entrée de la mine, s'enfonçant dans les ténèbres au **266**.

82

Un nuage de libellules s'envole alors que vous posez pied sur la rive verdoyante d'un large fleuve aux eaux calmes. Si calmes, en fait, que ce ne serait pour quelques brindilles dérivantes à sa surface que vous croiriez à un étang, et d'immenses nénuphars, larges comme des tables de salon, ponctuent les eaux opaques de leurs placides périmètres.

Vous pouvez tenter l'aventure de poser le pied sur l'une de ces curieuses plateformes flottantes au **284**, ou bien longer la rive vers le nord au **15**.

83

Devant cette charge effroyable, vous voyez les villageois claqueter des dents et pleurer de frayeur, mais vous contenez leurs émotions avec des harangues rassurantes, et surtout...vous leur demandez de ne pas agir.

Et l'inévitable arrive : aveuglés par leur rage, presque en même temps, les huit orcs passent au travers du camouflage et tombent dans les tranchées ! Quelques cris de souffrance vous indiquent que les épieux ont fait des victimes et des cris de joie s'élèvent dans le village alors que la fureur gagne le visage d'Achzavit ! Mais la guerre n'est pas encore gagnée, et cinq d'entre eux se dressent, ensanglantés, hors des tranchées, et reprennent cette fois ci pesamment et prudemment leur approche.

Avez-vous demandé au village de tailler des arcs et des flèches et de s'y exercer ? Si oui, rendez vous au **291**.

Sinon, rendez vous au **181**.

84

Quel est le point du Dieu Araignée que vous avez atteint ?

S'il s'agit de son ventre de glaise, allez au **257**.

Si vous avez visé l'un des yeux de rubis, allez au **48**.

Si vous avez visé un engrenage roulant de la tête ronde, rendez vous au **213**.

Si votre cible était une articulation de glaise de ses pattes, rendez vous au **138**.

Peut être avez-vous tiré au hasard, confiant dans votre bonne étoile ? Si c'est le cas, Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez vous au **30**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez vous au **142**.

85

Alors que vous avancez la main vers le coffre, Antinoma la repousse avec son bâton.

« Minute...cet objet est empreint d'un dispositif magique... »

Elle laisse tomber un des Poignards de lancer sur le coffre et une gerbe d'éclairs bleus vient le rejeter en arrière avec une force qui le fait se ficher sur le poteau de bois. Vous l'avez échappé belle !

Tentant de soulever le fermoir avec son bâton, Antinoma constate qu'il est verrouillé...oh, probablement pas le type de serrure qui pourrait résister à un bon coup de poignard tel qu'on vous l'a appris à la guilde des voleurs, mais disposez vous d'un poignard en os qui vous permettrait une telle opération ? Si oui, rendez vous au **4**.

Sinon, vous pouvez préparer votre nuit au campement au **104**.

86

Vous comprenez que vous vous trouvez à nouveau dans le Temple d'Inanna, au cœur de la Vallée des Larmes.

Les immenses arcades menant sur les multiples univers de la création s'ouvrent, béantes, sur des océans de noirceur dont la vision vous terrifie.

Vous courez sur l'herbe tendre, bondissez au dessus des torrents pour rejoindre Manès qui vous attend, cette fois-ci sans surprise et animée d'une tristesse visible.

« Je suis navrée qu'en dépit de tes remarquables efforts, la vision de l'avenir ne change pas : l'orage s'étend sur le monde inéluctablement. »

Vous prenez quelques instants pour reprendre votre souffle, et lui demandez le chemin pour retourner à Tansanli, de l'autre

coté de la Porte. Manès se concentre et cherche avec intensité dans les strates de sa conscience alors que les brumes s'enroulent de l'autre coté de l'arène, et qu'un terrible assaillant s'y dessine.

« La sortie se trouve de l'autre coté d'un labyrinthe dont les murs sont le temps et l'espace. Pour la rejoindre, choisis le bois, l'arrondi, l'arbre, la clef et la salamandre. Pour te perdre à jamais, choisis la terre, l'aigu, la roue, le froid et le dragon. Va, maintenant, et ne crains rien, un des Cinquante va protéger sa fuite ! »

Elle vous indique une arche où tourbillonne une brume magique puis se lève et se dresse, altière, dans votre dos. Vous fuyez ventre à terre et plongez dans les brumes, priant pour que Manès soit suffisamment puissante pour mettre fin à votre effroyable poursuivant. Rendez vous au **125** du volume 3 de votre aventure : *Radiance Céleste*.

87

Comme des tigres en cage, les flammes de la prairie se contournent et s'élançant sans pour autant s'approcher de vous ; dans cette obscurité aveuglante de contrastes, vous ne discernez pas vraiment les alentours. Antinoma vous déclare laconiquement que, simplement, vous êtes à Biga.

Une pluie dense tombe enfin du ciel obscur et vient dompter l'incendie, tandis qu'à l'abri d'une grande bâtisse au toit plat Antinoma allume un feu de son sort d'Étincelle. Songeuse, elle vous explique :

« Biga, l'ancienne capitale de l'Osmanlie. Après la chute du dernier empire, elle fut désertée, probablement maltraitée par les nouvelles puissances, mais tout m'a l'air solide. Ce n'est pas simplement la robustesse légendaire des constructions de l'Osmanlie, sens-tu cher confrère ? Il y a comme *l'esprit* du Khan qui soutient ces murs et hante ces lieux. »

Appuyé sur l'encadrement du seuil, vous écoutez la pluie, le regard dans l'obscurité avalant ces flammes, et songez aux destins des empires déchus. Vous avez la possibilité, si vous le souhaitez, de prendre un repas en consommant l'une de vos provisions et récupérer 3 points d'endurance.

Comme pour les autres occasions, Antinoma peut partager son repas avec vous suivant les mêmes règles.

Epuisée par les événements de la journée, Antinoma se laisse malgré elle vaincre rapidement par le sommeil, sans même s'en apercevoir. Allez vous monter la garde durant la nuit ?

Si oui, rendez vous au **262**. Si vous vous rapprochez du feu et vous laissez aller au sommeil vous aussi, rendez vous au **29**.

88

Vous étudiez attentivement comment procéder pour ne pas vous blesser dans votre chute, sans pour autant manquer votre but. Ce n'est pas gagné...vous rassemblez votre courage et vous vous préparez au grand saut.

Tentez votre Chance en ajoutant 3 au résultat des dés.

Si vous êtes chanceux, rendez vous au **190**.

Sinon, rendez vous au **20**.

89

Vous vous rappelez le carnet confié par Antinoma...oui, il y a peut être des indications sur cet endroit ou ces symboles, pensez vous en feuilletant fébrilement les pages usées.

Un chapitre ne manque pas d'attirer votre attention :

L'ANCIEN OSMANLIEN

L'écriture de l'ancien Osmanlien est restée longtemps un mystère pour les érudits car son extrême simplicité en faisait un objet de conjectures complexes. Beaucoup de symboles n'ont pas encore de significations rattachées, mais nous manquons d'objets d'études dans la mesure où les

relevés épigraphiques se trouvent dans les endroits les plus dangereux du monde.

Voici néanmoins les quelques connaissances que nous avons à ce sujet :

❖ *L'ancien Osmanlien se lit de droite à gauche, ligne par ligne de haut en bas.*

❖ *Il est composé de 5 glyphes identifiés dont la prononciation et l'écriture sont :*

☪ : nina

☩ : nana

☪☩ : ina

☪☩☪ : nanana

et enfin

☪☩☪☪ : *le glyphe sacré prononcé Inanna, représentant la déesse mère et ne pouvant pas être combiné avec d'autres.*

❖ *La plupart des mots de vieil Osmanlien sont composés de deux glyphes, exceptionnellement trois, tous attachés.*

❖ *Voici quelques mots simples en Osmanlien :*

Inanna : *la déesse mère des premiers hommes du monde*

inanina : *la direction de droite*

inanana : *la direction de gauche*

ninananana : *dans le but d'honorer / par crainte de*

ninanina : *à l'envers / inversé / de façon contraire à la normalité*

nananaina : *les hommes / les travailleurs*

nananana : *la terre / la maison / le foyer*

inaina : *avancer, progresser, aller de l'avant*

nanananina : *suivre un chemin / suivre un ordre / comprendre*

nananananana : *le soleil / la vie*

❖ *Toutes les combinaisons possibles des 4 glyphes ne recouvrent pas le champ lexical d'une société comme le fut la primitive Osmanlie. Nous supposons donc que des mêmes combinaisons pouvaient donner deux sens différents, à interpréter suivant un contexte ou une accentuation.*

Fort intéressant ! Voyons s'il vous est possible maintenant de tirer une quelconque information de ces mystérieuses inscriptions au **72**.

90

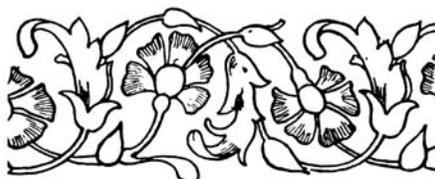
Vous vous retournez alors qu'Achzavit revient vers vous à petit trot. Elle démonte, puis vous lance avec défi :

« Après réflexion, je souhaitais ajouter ceci : depuis peu ma vie n'a été que l'impatience de te voir glisser sur la barque du Passeur des âmes. Aujourd'hui j'ai le même désir, mais, si tu l'acceptes, lorsque cela arrivera, je souhaite être à tes cotés dans cette barque. »

Vos oreilles bourdonnent alors que vous comprenez, le cœur battant de terreur et de surprise, que celle qui jura votre mort vous jure à présent une affection jusque dans celle-ci...elle ajoute encore, serrant votre bras comme le fond les guerriers frères de lames lors des serments martiaux :

« L'armée du Khan prend toutes les âmes valeureuses et les lames d'exception – et tu es l'une et l'autre, je m'en porte garante. Accompagne-moi et veillons l'un sur l'autre dans la gloire des batailles et l'ivresse de la conquête ! »

Achzavit...les traits fins et purs d'une elfe noire, un cœur dur et une légende cruelle qui éclot pourtant dans une sincérité de sentiments qui à elle-même doit lui paraître bien exotique... allez vous accepter la vie qu'Achzavit vous propose ? Si oui, rendez vous au **308**. Autrement, vous pouvez très diplomatiquement repousser la question à plus tard au **153**.



La potion de Grand Soin scintille d'une lumière pourpre dans les ténèbres, et, débouchant la fiole, vous en répandez le contenu sur les blessures de votre consoeur.

Par un prodige qui vous laisse stupéfait – et ce, malgré votre habitude des faits magiques et des phénomènes surprenants du Sombre Pays – les blessures cicatrisent à vue d'œil et son corps se détend à mesure que les effets de la potion apaisent toute douleur. Le doux arôme de la potion et les quelques gouttes tombant sur votre main suffisent à eux seuls à vous faire regagner 2 points d'endurance.

Antinoma, tremblante encore du fantôme de la douleur s'évanouissant, se redresse sur un coude, rajuste sa tunique et vous sourit en remerciement :

« Les Ailes Mystiques...mais devenir un être-oiseau et modifier son corps entraîne – en particulier pour les femmes – des douleurs pratiquement mortelles...un manque de muscle au niveau du torse... »

Elle manque de s'évanouir et vous la soutenez, puis vous la relevez, et c'est l'occasion d'une brève étreinte pour savourer le bonheur d'être encore en vie. La potion de Grand Soin l'a fait renaître et elle chasse définitivement le spectre de la douleur de son esprit.

Invoquant une flamme mystique, celle-ci éclaire une porte haute comme dix hommes, une porte à double battant de pierre sans autre ornement qu'un vernis rouge de runes anciennes et contournées.

« La langue du Peuple Nok... »

commente Antinoma, déchiffrant idéogramme par idéogramme, carnet à la main.

L'ABYSSE DE LAVE DRESSA SON MUR DE MILLE FEUX INFERNAUX
MAIS NOUS CREUSÂMES AU DELÀ
L'ABYSSE DE NÉANT DRESSA SON IMMENSITÉ DE TÉNÈBRES
MAIS NOUS CREUSÂMES AU-DELÀ
L'ULTIME ABYSSE NOUS MENA AU CENTRE DU MONDE
OÙ NOUS RENCONTRÂMES LE FLEAU DE TOUTE VIE
NOUS LUTTÂMES JUSQU'AU DERNIER POUR L'ENFERMER DANS CETTE PRISON.
VOUS QUI POUVEZ LIRE CES MOTS
VOUS ÊTES EN VIE PAR LA BRAVOURE ET LE SACRIFICE DU PEUPLE NOK.

Un mystère de l'Osmanlie qui s'efface...

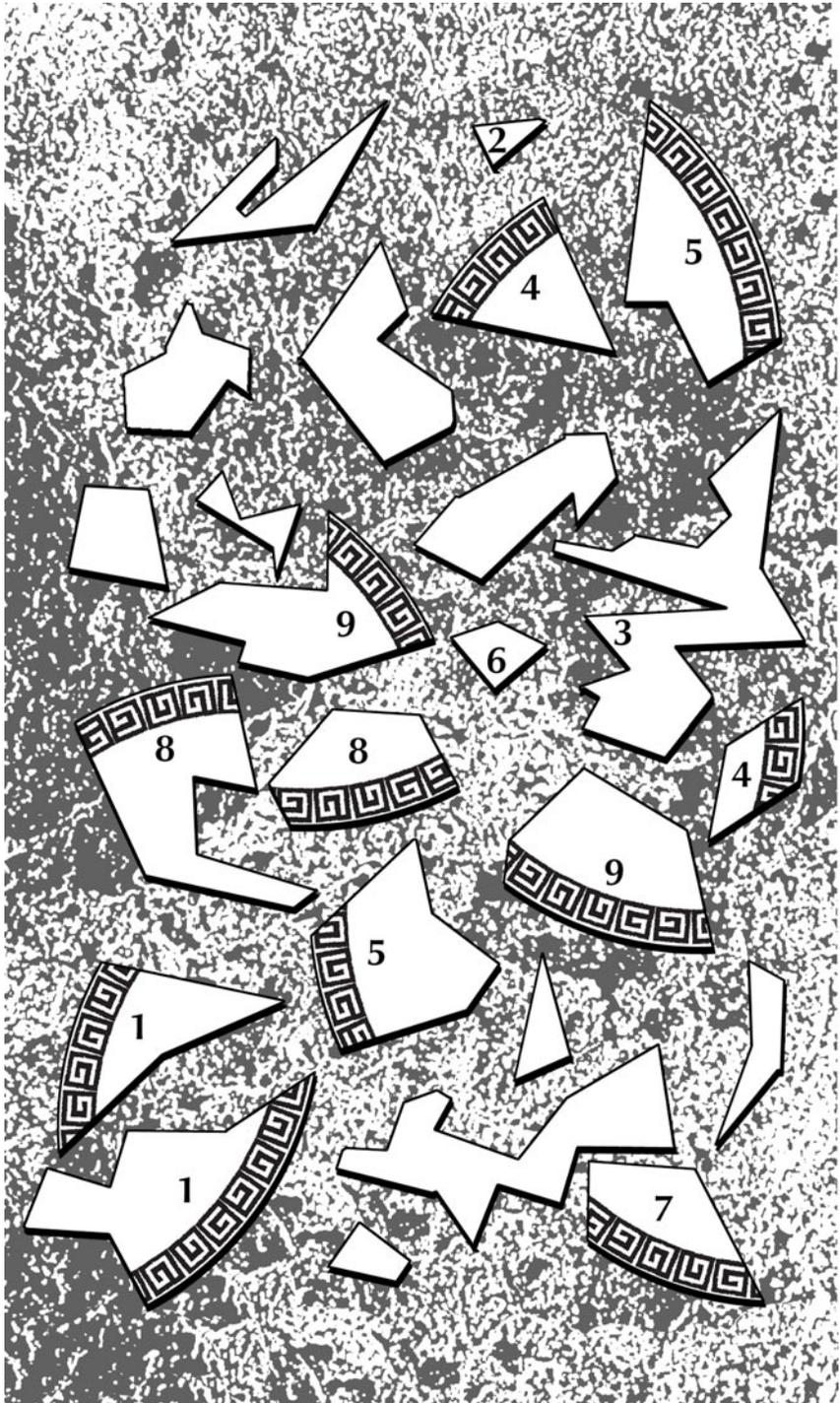
Antinoma se baisse sur une petite collection de morceaux de métal aimantés qui semblent s'emboîter, posés sur un autel en pierre à coté de la porte.

Elle vous déclare avec excitation qu'il s'agit peut être d'une clef pour l'ouvrir, mais vous vous affalez pesamment contre la porte. De toute façon, verrouillée ou non, seul un géant pourrait en pousser le battant... vous soupirez en songeant que vos seules alternatives dans ce piège à niais sont, soit d'ouvrir cette porte sensée contenir le Fleau de Toute Vie ou Basileus Sait Quoi D'autre, soit de plonger dans l'Ultime Abysse pour, au mieux, se faire dévorer par d'énormes lombrics géants.

Un jour comme un autre dans le Sombre Pays, en somme.

« Cette porte est notre seule voie de sortie, explique Antinoma. J'ai l'intuition que l'Haliaslanlar est à portée de main...tu vas me trouver bien imprudente, mais je suis certaine que si un danger réel se trouve derrière ces vantaux, et bien, nous pourrions les refermer. Il faut agir, courage ! »

Vous pouvez la laisser dans sa recherche, où jeter un œil par-dessus son épaule pour voir comment elle s'en sort avec l'assemblage qu'elle tente de faire. Regardez l'illustration ci-contre : il s'agit des pièces disponibles. Reconstituez l'ensemble et un numéro de paragraphe à trois chiffres vous apparaîtra, rendez vous ensuite au paragraphe correspondant à ce numéro.



92

Vous bondissez sur le nénuphar mais la réception est plus rude que prévue : un corps dur repose sous la plante que vous identifiez rapidement alors qu'un HIPPOPOTAME s'ébroue, vous faisant perdre l'équilibre !

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous avez l'agilité et le timing nécessaire pour bondir rapidement ailleurs au **284**.

Si vous êtes malchanceux, avancez le DRAGON DES FLEUVES d'un rang supplémentaire le temps que l'hippopotame s'enfuisse, alors que vous vous tenez agrippé au nénuphar, puis retournez au **284** fuir à nouveau.

93

Si une déesse doit écouter votre ultime demande, c'est bien Inanna, la déesse ancestrale des peuplades de l'Osmanlie, bienveillante envers tous, qu'ils aient accomplis exploits ou crimes.

Mais êtes vous bien toujours en Osmanlie, tombant sans cesse vers le Centre du Monde ? Vous vous le demandez, car nulle intervention divine ne se produit, et vous poursuivez votre mortelle chute au **220**.

94

D'une griffe négligente, Tamerlan indique à Antinoma :

« Jeune disciple, un plateau de pâtisseries nous attend un étage plus bas, auriez vous l'amabilité d'aller nous le chercher ? Ne revenez pas sans...*considérez cela comme une sorte de test...* »

Antinoma se dresse comme un sergent d'une armée en guerre et s'incline avant de quitter la pièce. Le Dragon vous lance un regard de soulagement qui sous entend « ah, enfin entre hommes », et vous le trouvez plutôt sympathique, finalement !

Mais une fois seul, il poursuit à nouveau :

« Voilà qui nous laissera seul quelques instants...le temps d'apporter une précision essentielle. Les prophéties disent effectivement que le Khan conquerra le monde et n'en laissera que des cendres. Toutefois, les prophéties sont la déduction des positions qu'occuperont les engrenages du monde...imagine l'univers comme une grande horloge.

Les dépositaires du Flux Mystique sont des engrenages actifs, ils font tourner les autres qui sont des engrenages passifs. Mais il y a également *toi*, avec ce Collet Mystique qui t'étreint, qui est ni vraiment passif, ni vraiment actif, et l'indécision de ta nature t'a exclu du schéma de l'horloge. En fait, il existe une chance très faible que toi puisses changer le destin du monde, car s'il doit être changé, il ne le peut l'être aujourd'hui qu'à travers quelqu'un n'étant pas pris en compte dans la mécanique du monde. A ce titre, j'avais songé moi-même à m'étouffer d'un sort de Collet Mystique, mais seul celui qui l'a lancé peut le défaire, ce qui m'amènerait dans une situation impossible puisque je n'aurais alors pas le Flux nécessaire pour annuler ce sort. Je te fais remarquer également qu'il n'est pas impossible que Peladan t'ait soumis à ce Collet Mystique à dessein, afin que peut-être tu puisses te faufiler dans la trame du temps à l'insu de Sémiramis...certainement des *plans dans les plans*, encore une fois. »

Il murmure encore « des plans dans les plans » de nombreuses fois, le regard dans le vide, alors que les bouffées de tabac s'enroulent en spirales parfaites, modelées par la puissance de sa pensée. Il conclut enfin :

« La vie ici est douce. Si tu veux t'engager sur un chemin qui te donnera peut-être une très faible chance de changer le destin du monde et de devenir la *radiance céleste* dans l'orage qui s'annonce, alors bois le Breuvage Noir et rejoins moi au cœur de la nuit. Face à cette très faible chance, la mort, et uniquement la mort, alors Breuvage Noir ou pas, je ne te tiendrai aucun grief de ne m'avoir pas rejoint en cette nuit. »

Antinoma revient, des traces de suie et quelques griffures cinglant son visage, un plateau de bois dans les mains rassemblant une montagne de douceurs et quelques fioles de verre ouvragé et coloré. Vous comprenez que l'anodine mission de Maître Tamerlan n'était pas de tout repos, particulièrement quand il explique :

« Oui, afin de prévenir vermine et rongeurs, mes meubles sont des golems et des dryades qui tiennent farouchement éloignés les étrangers. »

Vous n'en savourez que plus ces biscuits huilés à la pistache et à la pâte d'amande, ces gelées sucrées au goût de rose et ces pains au miel. L'on vous sert également, au choix, une boisson chaude, noire comme la nuit, à l'arôme irrésistible mais terriblement amère, ou un lait aigre allongé de miel.

Notez ce que vous buvez et mangez, puis rendez vous au **146**.

95

Sûr de vous, vous tendez la main vers le Masque d'Or.

Au contact, celui-ci se veine d'éclairs bleu et argent qui se jettent sur votre corps et aussitôt le consomment.

Voilà donc l'étrange fin de votre étrange voyage, perdu au milieu d'une contrée dont vous ignorez le nom, emportant avec vous la triste certitude de n'avoir pas été assez digne de vos maîtres pour posséder le Masque d'Or.

96

Un sentiment étrange s'empare de vous lorsque vous pénétrez dans cette nouvelle pièce à dix cotés : dix statues représentant des êtres absolument inconnus et improbables, comme des hommes à tête de dragon ou de libellule, d'autres encore si petits qu'ils vous arriveraient au genou, et enfin de minces silhouettes sans muscles, caricatures d'humains.

Une pensée fugace, lancinante, obsède votre esprit, une phrase sans cesse répétée qui est :

Lors des éons qui suivirent de nombreuses races apparurent et se rendirent maîtresses illégitimes du monde, les unes défaites par les autres dans un cycle sans fin.

Il vous reste maintenant à reprendre votre chemin.

Allez vous prendre à gauche au **53** ?

Aller droit devant vous au **265** ?

Aller à droite au **321** ?

Où revenir sur vos pas au **115** ?

97

Vous déclarez que malgré cet étalage de puissance, vous avez la ferme intention de mettre fin aux activités belliqueuses du Khan, dussiez vous le défier personnellement. Antinoma vous dévisage avec admiration et quelque crainte et le soleil d'or se fixe impassible sur vous :

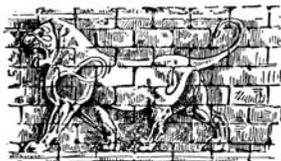
« Soit, je souhaite la meilleure chance à cette entreprise, car c'est, paradoxe, également la volonté du Khan. »

En dépit de votre fanfaronnade, vous reprenez confiance en vous par vos propres paroles et gagnez 1 point de Chance.

Le Mage prend quelque recul et déclare plus solennellement :

« Il suffit à présent. Notre armée vous recherche et ma complaisance pourrait me nuire. Je vous laisse une heure avant de lancer ma chasse contre vous. »

Pour sanctionner le sérieux de ses paroles, un éclair en arc, tombant à quelques mètres, vient vous aveugler et vous assourdir. Quand vous reprenez conscience, vous filez déjà plein nord au **311**.



98

Vous tracez le signe d'Ouverture et le coffre se déverrouille dans un déclic, enclenchant une décharge du dispositif magique de sécurité.

Dans le coffre, vous trouvez une poignée de cristaux violets, qui, si vous les brisez (même pendant un combat), vous donneront autant de points d'endurance que le résultat d'un dé (ou 5 points si vous avez reçu et bénéficiez toujours de la Bénédiction de Dagan). Dans une petite jarre, vous découvrirez suffisamment de fruits secs pour deux Provisions et une **GRAINE D'ELEMENTAL DE ROCHE**.

Si vous lancez à vos pieds cette grosse noix grise et poisseuse lors d'un combat, vous devrez Tenter votre Chance. Si vous êtes Chanceux, un **ELEMENTAL DE ROCHE** se jettera sur votre adversaire et le possédera avec hébétude pendant 5 Assauts durant lequel il ne pourra répliquer (ne lancez pas les dés pour calculer sa force d'attaque), avant que l'**ELEMENTAL** se désolidarise de son esprit et rejoigne les profondeurs. Si vous êtes Malchanceux, ce sera vous que l'**ELEMENTAL** possédera pendant 5 Assauts. Après cette utilisation, la graine aura disparu.

Prenez ce qui vous semble utile et retournez au **104** finir votre nuit.

99

Vous vous hissez à nouveau sur vos montures, qui accusent une réelle fatigue liée à la déshydratation. Quelle direction allez-vous suivre ?

Si c'est le nord est, rendez vous au **71**.

Si c'est le nord, rendez vous au **171**.

Si c'est le nord ouest, rendez vous au **271**.

100

Le sang sur votre arme et ce qui fut VOUS disparaît quand vous portez le coup fatal.

Soulagé de ne pas avoir à affronter votre propre cadavre, votre combat a néanmoins suscité une forte tension à mesure que vous infligiez des blessures mortelles à vous-même et vous perdez 1 point de Chance. Expirant profondément pour évacuer cette tension, vous franchissez l'extrémité du couloir pour vous retrouver dans un lieu aux proportions stupéfiantes.

Rendez vous au **194**.

101

Les trois jours passés vous ont donné l'occasion de vous restaurer et de vous reposer aux bons soins de vos hôtes : votre score d'ENDURANCE revient à son niveau initial. En revanche, vos nombreuses occupations vous ont vidé la tête de des divers détails de votre expédition et vous n'avez pu accomplir le rituel du Sit Shamsti.

Au matin du quatrième jour, des cris d'alarme vous font bondir de la table de bois brut sur laquelle vous preniez un petit déjeuner de lait de chèvre et de pain : *les hommes du Khan sont de retour !*

Allant au devant des villageois serrant houes et bûches dans leurs mains, vous vous campez aux limites du village, face au chemin disparaissant dans la forêt. En remontent une elfe noire, fine comme une épée, belle et douloureuse comme une nuit de solitude, une lame mince comme une flèche à son côté, et huit orcs taillés comme des ours, si grands et costauds que leurs armures ne sont que des morceaux de cuirs rapiécés et leurs armes aussi longues qu'une taille d'homme. Et cette elfe noire est de sinistre mémoire, puisque vous reconnaissez sans mal l'ex-amirale Achzavit, mise à pied par le Khan, et qui a juré vengeance envers vous !

Avez-vous demandé aux habitants du village de tendre des pièges dans la forêt ? Si c'est le cas, rendez vous au **155**.

Sinon, rendez vous au **261**.

102

Tirant Antinoma par le bras, retenant votre respiration, vous plongez dans l'eau d'un bassin, entraînant dans votre plongeon des nénuphars filandreux et touchez le fond en quelques brasses.

Malgré l'opacité de cette eau, vous distinguez nettement l'éclair argenté fondre sur le bassin et en déchirer les eaux : en un instant, l'éclair se mêle à l'eau, conducteur naturel de l'électricité, en éliminant toute vie animale par électrochoc.

Y compris, malheureusement, les vôtres.

103

Vous saisissez le fruit blanc et vous pensez sans trop y croire qu'il s'agit d'une Petite Ambrosie, une friandise des Dieux Anciens. Quoiqu'il en soit, ce fruit étrange a des propriétés peu communes : il peut être consommé à tout moment à titre de repas (et d'un délicieux repas, sucré et suave, qui vous fait sentir l'égal d'un Dieu !), et ensuite, lancez un dé. Si le résultat est de 3 ou plus, la Petite Ambrosie se régénérera d'elle-même pour être consommée plus tard. Sinon, vous pouvez Tenter votre Chance pour se faire régénérer le fruit (ou le laisser pourrir).

Cette étonnante découverte vous fait gagner 1 point de Chance et alors que vous tournez la tête pour vous emparer d'autres trésors, vous constatez avec déception que les autres statues ont disparu ! Vous vous inclinez une dernière fois avec sympathie devant le sanctuaire d'Inanna, puis reprenez le chemin principal et le suivez au **260**.

104

Ereinté, vous retournez le cadavre de l'orc du pied. Belle armure, et beau cimenterre, qui vous seraient fort utiles...si vous mesuriez trois mètres.

Avec délices vous plongez votre tête dans l'eau et profitez de la fraîcheur de la nuit. La tente militaire est surprenante d'ordre et de propreté pour un orc – fut-il possédé par un esprit d'huile

de roche – où une grande paillasse matelassée côtoie un écriteau et un porte encens raffiné.

Dans un coin, posé sur un coffre laqué de rouge, un Kobold blanc comme la neige s'agite dans une petite cage. Pendus sur le poteau soutenant la tente, quatre Poignards de Lancer(2), le cinquième fiché dans une feuille de papier qu'Antinoma arrache, lit avec un sourire placide et vous tend amusée : c'est l'avis de recherche que vous retrouverez avant le paragraphe 1.

Avec effroi, vous découvrez l'intérêt que vous porte (à tort, pensez-vous), l'armée du Khan !

Si vous souhaitez prendre un ou plusieurs des Poignards de lancer, traitez les comme des Poignards classiques. Vous pouvez également, s'il est précisé que votre adversaire est éloigné de vous, en lancer un (et le rayer provisoirement de votre Feuille d'Aventure) et lancer un Assaut avant le combat : si vous échouez, cela signifiera simplement que votre adversaire aura évité votre lancer, et dans ce cas, vous ne pourrez pas le récupérer après votre combat.

Souhaitez-vous, si vous ne l'avez pas déjà fait, libérer le Kobold bondissant de sa cage ? Dans ce cas, rendez vous au **23**.

Souhaitez-vous sinon, si vous ne l'avez pas déjà fait, ouvrir le coffre laqué ? Dans ce cas, rendez vous au **85**.

Sinon vous pouvez préparer à passer une nuit reposante dans cette petite oasis au **200**.

105

Le soir tombe comme une chape glacée vous gelant les membres, sans qu'aucun refuge envisageable ne soit discernable dans ces étendues de neige et de glaciers.

Il n'est pas question de dormir, la mort pouvant agréablement venir vous soulager de vos souffrances dans votre sommeil, et vous restez sur place, bougeant du mieux que vous le pouvez sans pour autant progresser plus haut de peur de tomber, perdu dans la pénombre, dans une crevasse dissimulée par la neige.

Il vous faut prendre un repas sans quoi l'effort nécessaire pour résister au froid et au sommeil vous ôtera 5 points d'endurance. Par ailleurs, cette nuit de survie contre le froid intolérable, meurtrissant votre dos de frissons continuels, vous fait perdre 4 points d'endurance. Inutile de dire que si vous ne possédez pas de manteau de fourrure dans lequel vous pourrez vous blotir, cette nuit vous sera fatale.

Le soleil teinte à nouveau tout de blanc au petit jour sans vous apporter un quelconque soulagement et vous reprenez affaibli votre ascension au **223**.

106

Alors que vous vous retournez pour voir comment progresse votre terrible poursuivant, un instant, il se fige gueule ouverte vers vous : l'occasion idéale, si vous possédez un Arc ou un Poignard de lancer que vous souhaitez sacrifier, de tenter une attaque.

Si vous voulez tenter l'attaque, lancez deux dés et comparez le résultat avec votre score d'habileté : si le résultat est inférieur, le Dragon des Fleuves se tortille en soulevant de grandes vagues et en hurlant de rage ; vous pourrez reculer la position du dragon des fleuves d'un cran sur la carte du **284**.

Si le résultat est supérieur, votre attaque passe en sifflant à côté de la tête du monstre sans pour autant ralentir sa progression. A présent retournez vous et poursuivez votre fuite au **284**.

107

La cabane est moisie d'humidité et grinçante des vers qui rongent continuellement murs et mobilier. Le vieillard vous montre une chaise d'un doigt tremblant et ravive un foyer qui réchauffe une marmite bouillonnante mais dont la vapeur n'émet aucune odeur.

Il touille le contenu avec le manche de sa hache en vous déclarant :

« C'est mieux, que vous soyez ici. Je veux dire, pas dans le Sombre Pays, l'Osmanlie. Par rapport à ailleurs. Comme Atina. »

Il explose d'un rire sauvage puis s'arrête soudainement et se concentre sur le bouillon comme s'il pouvait y voir l'avenir. Machinalement, il tend sa main vers un cafard rampant et le croque, puis continue :

« C'est mieux par rapport à plus loin. La Cité des Lames. Pas rigolo. Aucun homme ne reste homme sur la route des Lames. On devient des bestiaux. Voilà pourquoi y a plus de gibier nulle part. Parce que ca grouille déjà de bêtes féroces : les humains. Les autres, moi un peu, vous bientôt. Vous. Voyageur du Sombre Pays sur la route des Lames. Vous ne me demandez pas ce qu'on mange aujourd'hui ? »

Poliment, vous lui demandez ce qu'il y a au menu. Le vieillard se retourne vif comme l'éclair en levant sa hache et en criant :

« VOUS ! »

Tentez votre Chance.

Si vous êtes Chanceux, rendez vous au **57**.

Si vous êtes Malchanceux, rendez vous au **193**.

108

Vous dégainez et vous tenez prêt à bondir. Le **GOLEM DE SCHISTE** étend son bras vers vous et vous plongez lestement en évitant son assaut. Vous vous lancez contre son énorme pied et placez un de vos meilleurs assauts. Malheureusement, votre arme ricoche et manque de se briser contre le roc sans pour autant endommager le colosse.

Un peu découragé, vous énumérez vos possibilités au **61**.

109

Le guerrier s'effondre dans une indifférence générale, l'ensemble de l'audience participant à une orgie barbare et sanglante, s'entretenant à mains nues.

Vous vous baissez pour ramasser le Katana(4) mais Achzavit écrase votre main et sentence d'un regard mortel :

« Cette lame est pour *moi*, humain ! »

Vous serrez les dents en songeant qu'il serait bien imprudent de laisser une telle arme en possession d'un être aussi résolu et ayant juré votre mort, mais dans les épouvantables clameurs la grille se lève à nouveau dans un long roulement métallique et dans des rugissements à faire vibrer vos entrailles trois énormes TIGRES À DENTS DE SABRE bondissent dans l'arène. Achzavit rajoute dans un souffle :

« Laisse moi cette lame, car je vais te sauver la vie, humain !
Et fuis ! »

Elle saisit le Katana, le brandit au soleil dans un miroitement qui parcourt les allées de spectateurs, et l'abat prestement sur la chaîne qui vous lie, la brisant nettement, puis se rue vers les gigantesques félins.

Vous êtes libre !

Allez vous attendre dans l'arène au **307** qu'Achzavit achève les félins, ou tenter de grimper sur un bord au **69** ?

110

Vous exposez votre choix à Antinoma, et elle extirpe de sa propre besace un carnet de feuilles épaisses, tenu fermé par une lanière de cuir.

« La Voie de la Malice serpente dans la vallée des larmes, un ancien domaine qui fut le berceau des habitants de l'Osmanlie, et protégée par la déesse en pleurs Inanna. Feu mon maître Lithès a fait maintes recherches sur les mystères de cette vallée,

sur son ancienne civilisation, ses coutumes, son écriture...et tout a été consigné dans ce journal. Puisse-t-il vous venir en aide, et à l'occasion, complétez le ! »

Dans votre périple au cœur de la Vallée des Larmes, vous pourrez à tout moment, (et plus particulièrement lorsque vous serez devant une situation qui vous intrigue ou que vous ne pouvez interpréter) vous référer au Journal de Lithès s'il se trouve en votre possession en ajoutant le chiffre 17 au paragraphe en cours et vous rendre au numéro ainsi obtenu du paragraphe. (et espérer qu'il vous donne effectivement de précieuses informations !)

Après quelques derniers «au revoir» et «rendez vous au-delà des montagnes», vous partez de votre coté au nord-est, grim pant un chemin de pierres roulées brunes, bordé d'arbres de plus en plus touffus. Rendez vous au 67.



111

Vous plantez votre arme dans le sol en acquiesçant, et une lueur brillante passe dans les yeux noirs pétrole de votre interlocuteur. Il poursuit, presque exalté :

« Et c'est donc toi qui a vaincu l'armée qui résidait au fort des Renards, et qui a coulé la flotte de l'Amirale Achzavit ? »

Poursuivant ce que vous pensez être votre stratégie d'intimidation, vous acquiescez à nouveau, fermement. Une silhouette sombre s'élève alors au dessus de la sentinelle, s'étendant en tous sens, alors qu'elle hurle :

« PARFAIT, ALORS TON POUVOIR DE MAGE ME RENDRA BIEN PLUS PUISSANT QUE CETTE ENVELOPPE GROSSIERE ! »

La flaque d'huile mouvante se jette sur vous et prend possession de votre corps, alors que le soldat tombe à genoux, mort. Vous perdez rapidement conscience alors que l'élémental d'huile de roche habite votre esprit, et vous sombrez dans le néant avec la vague conscience de transpercer bien malgré vous le corps d'Antinoma avec une rage féroce.

112

Vous préparez votre poignard de lancer ou bandez votre arc en direction de l'énorme masse qui s'approche.
Visez ce qui vous semble un point faible puis attaquez !

ATLACH NACHA

DIEU DES PROFONDEURS

habileté : 13

Si vous échouez dans votre Assaut, l'araignée géante se baisse vers vous et hurle à nouveau en faisant tourner ses yeux de rubis. La déflagration vous vrille les tympanes en vous assommant, vous faisant perdre 4 points d'endurance.

Retournez alors au **117** réviser votre stratégie.

Si vous faites mouche, rendez vous au **84**.

113

Vous accostez, luttant contre un courant qui s'accélère, et vous tirez votre embarcation sur le rivage. Vous procédez à quelques étirements après cette longue navigation, et avisez une petite sente qui serpente entre les bambous.

Progressant dans la frondaison, vous êtes surpris de constater l'extrême rigidité des bambous : en fait, ils ont la consistance du métal, fichés dans le sol comme des épieux indestructibles ; vous vous souvenez des cours de Péladan et de l'existence de

bambous-lances, une plante qui intègre les minéraux ferreux du sol dans sa structure. Difficile d'envisager de sortir du sentier tracé par les herbes de bambous qui se dressent autour de vous, et vous rebroussez souvent chemin lorsque vous vous retrouvez face à une impasse.

Avez-vous vaillamment défendu le village des anciens exilés de la Voie de la Malice il y a quelques jours ?

Si c'est le cas, rendez vous au **232**.

Sinon, rendez vous au **240**.

114

Pausanias comprend votre décision, car selon lui, la route de la victoire est pavée de décisions amères. Pour ce soir, sa maison est la vôtre, et vous passez le reste de la nuit dans la Paix promise par Achzavit ; une nuit de tel silence et de telle plénitude qu'il vous semble percevoir le chant cristallin des étoiles.

Personne ne vint vous tirer du lit, mais tous attendaient dans un respect sacré votre réveil, le village entier devant la maison de Pausanias. Vous pouvez, si vous le souhaitez, réaliser dans le silence respectueux de l'assemblée le rituel du Sit-Shamsti.

On vous propose toute la nourriture que vous pourrez emporter (vous pouvez si vous le souhaitez emporter autant de Provisions que peut contenir votre sac), et toute une troupe de chasseurs, de paysans et d'enfants marchent au-delà de vous dans une procession de fleurs jetées et de joie chantée.

Vient enfin le détour d'un chemin et le moment des adieux. Pausanias s'avance et vous dit :

« Ce chemin mène aux monts du Gonen, mais sur ta route se dressera un précipice infranchissable : le Canyon des Larmes. Il existe un moyen de passer : car sous l'œil coule la larme et dans la larme se trouve la voie. Il te faudra ceci pour passer. »

Pausanias vous tend un grappin de métal tordu attaché à une solide corde de chanvre que vous pouvez emporter si vous

avez suffisamment de place. Si jamais vous veniez à joindre le Canyon des Larmes, vous aurez la possibilité de découvrir cette entrée secrète en ajoutant 49 au paragraphe où vous serez alors. Les adieux sonnent leurs derniers couplets, pendant lesquels des pères de famille vous bénissent et des jeunes filles vous implorent de revenir un jour pour elles, puis vous reprenez la route confiant au **172**.

115

Cette nouvelle pièce, percée de trois nouvelles ouvertures en plus du couloir obscur que vous venez de traverser, est close de neufs murs et renferme en son sein une immense statue d'un Dragon des Mers que vous devinez être Lo-Tan, le vassal de Dagan en personne.

Une pensée fugace, lancinante, obsède votre esprit, sans cesse répétée :

Les richesses et les beautés innombrables de ce monde attirèrent les avatars des Dieux.

Il vous reste maintenant à reprendre votre chemin.

Aller vous prendre à gauche au **287** ?

Aller droit devant vous au **96** ?

Aller à droite au **310** ?

Où revenir sur vos pas au **164** ?

116

En quelques minutes, vous rejoignez une clairière où se dresse un grand rocher de pierre bleue. De la frondaison tombent des puits de lumière où dansent des insectes colorés, et de petites idoles de pierre sculptée, si anciennes que tout détail a été lavé par le temps, gardent les alentours de leur mine austère.

Le roc est sculpté comme un demi-visage aux traits fins, un visage triangulaire, vaguement humain mais doté des traits géométriques que l'on attribue aux dieux. De l'œil unique de ce visage tombe un torrent qui vient se perdre vers le sud dans les ténèbres de la forêt.

Le long de la chute à divers degrés se trouvent des bambous coupés recueillant l'eau, et une fois rempli, basculant pour se vider à nouveau dans un bruit sec caractéristique.

De haut en bas, les bambous sont disposés ainsi :

Le premier porte le nom de *Justice* et fait une paume de long.

Il est situé bien trop haut pour que vous puissiez l'atteindre.

Le deuxième porte le nom de *Sagesse* et fait cinq paumes de long. Il est également hors de votre portée.

Le troisième porte le nom d'*Honneur* et fait deux paumes de long. Le quatrième porte le nom de *Tempérance* et fait trois paumes de long. Le cinquième porte le nom de *Compassion* et fait six paumes de long.

Avec ces longueurs différentes, ils se remplissent tous à un rythme différent et cela donne un rythme chaotique pas désagréable à entendre. Néanmoins, vous comprenez que vous êtes confronté à une sorte d'énigme et qu'il vous faut synchroniser ces bambous pour les faire résonner en même temps, simplement en agissant sur les trois qui vous sont accessibles.

Si vous souhaitez tenter l'expérience, vous pouvez empêcher les trois bambous du bas de se remplir en les bouchant de votre main au moment opportun, puis en les laissant se remplir après un certain temps. En appelant « instant » le temps qu'il faut au bambou de *Justice* pour se remplir et en supposant qu'au début de l'opération le bambou de *Sagesse* est vide, notez le nombre d'« instants » que vous attendrez avant de laisser l'eau rentrer dans le bambou d'*Honneur*, de *Tempérance* et de *Justice*.

Ces trois chiffres formeront les centaines, les dizaines et les unités d'un nombre que vous devrez diviser par quatre et vous rendre au paragraphe correspondant.

Si vous n'obtenez rien de probant ou ne souhaitez pas tenter l'expérience, vous pouvez retourner au **36** poursuivre votre chemin.

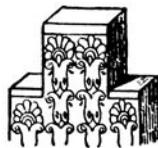
Dans le silence, les deux vantaux s'écartent sensiblement, dévoilant un rai de lumière dansante qui vient vivement éclairer les tréfonds de l'Ultime Abysses; et arracher des cris de douleur aux DHOLES plus bas : s'ouvre à vous une caverne de grande proportion, à moitié baignée de magma ardent et bouillonnant, jaillissant de l'enfer. Et au milieu de celle-ci, vrombissant de fureur, une immense araignée de métal et de roc, dont le corps pourrait enjambrer le Palais de Cyaxare : huit yeux de rubis aux facettes irrégulières, une tête ronde de rouages grinçants, de grandes pattes de quartz brillant articulées par des jonctions de glaise, cette horreur titanesque, c'est ATLACH NACHA, le Dieu des Profondeurs en personne !

Après un hurlement si puissant qu'il en remue des vagues de magma, Atlach Nach avance pesamment son corps resté inactif des millénaires vers ses délicieuses et fraîches proies.

Antinoma vous déclare tremblante qu'elle ne possède aucune magie contre les Avatars des Dieux...est ce votre cas ?

La plate-forme coté Abysses vous donne peu de latitude, et ce sera bientôt la chute, ou la mort dans les crocs du Dieu-Araignée, par contre, la caverne s'étend en longueur et peut être une crevasse pourra vous accorder un peu de répit. Mais entre cet hypothétique refuge et votre position, un colossal ennemi s'avance...

Allez vous jouer sur votre rapidité en contournant le Dieu Araignée par sa droite, sur un endroit de la caverne noyé dans la lave où serpente un petit chemin au **50**, sur sa gauche dans une partie de la caverne dégagée de tout magma au **147**, foncer sous le ventre de l'araignée au **203**, ou encore tenter de l'attaquer sur des points vitaux, pour peu que vous possédiez une arme vous permettant d'agir à distance au **112** ?





117 Cette horreur titanesque, c'est ATLACH NACHA, le Dieu des Profondeurs en personne !

118

La prairie enflammée dans votre dos semble dresser ses braises jusqu'au ciel opaque, et devant vous se profilent les contours d'une cité obscure. Antinoma se tourne vers vous pour vous crier l'identité de ce lieu mais ses paroles sont avalées par un coup de tonnerre formidable et assourdissant, et avec effroi, deux autres éclairs, bien plus larges et brillants que les deux précédents, tombent du ciel et partent à nouveau à votre poursuite !

A court d'idées, Antinoma se jette à bas de sa monture qui poursuit sa route, fuyant les flammes et le bruit de cet orage maléfique.

Quant à vous, souhaitez-vous également abandonner votre panthère en vous rendant au **299** ou poursuivre votre route vers la cité au **281** ?



119

Moins que rassuré (vous étiez le premier à trembler, lorsque tout jeune, planqué sous une table de taverne, un barde narrait des histoires de spectres en jouant avec les ombres des flammes), vous vous présentez en bredouillant.

L'apparition blanchâtre au visage dissimulé sous sa capuche croise les doigts sur son ventre et vous déclare :

« Etranger, dis maintenant la raison de ta présence en ce lieu. »

Vous pouvez vous enfuir en tremblant au **249**, ou répondre à l'apparition. Vous pouvez dévoiler l'objet de votre mission, c'est-à-dire rejoindre votre maître en Haliaslanlar, au **45**, ou prétendre au contraire être un agent du Khan en route vers les mines du Gonen au **279**. Enfin, vous pouvez déclarer être simplement un voyageur perdu en quête d'un toit au **135**.

120

Ce nénuphar est bien moins développé que les autres et s'enfonce sous votre poids alors que vous y posez le pied.

Lancez deux dés et comparez le résultat avec votre score d'habileté : si le résultat est supérieur, vous perdez pied et basculez sur le nénuphar qui soutient néanmoins le poids de votre corps, quelques centimètres sous l'eau.

Toutefois, le temps de vous relever, le Dragon des Fleuves aura progressé d'un rang supplémentaire sur la carte du **284** !

Si le résultat est inférieur, vous maintenez votre équilibre au prix de petits pataugements et de moulinets de bras sans pour autant perdre du temps dans votre fuite.

Retournez au **284** pour poursuivre votre progression.

121

Vous expliquez calmement qu'il n'est pas dans les coutumes des représentants de Tarna de venir en aide aux condamnés, particulièrement lorsque leur exil est sensé surseoir à la mort, et non créer un petit paradis où d'aucun pourra vivre dans la paix de son crime impuni.

A ces mots, le silence s'abat sur le village - même les oiseaux semblent suspendre leur vol - et les visages blêmissent. Un homme tire un couteau et s'approche de vous en menaçant de vous égorger, mais d'autres le retiennent et vous vous en tirez avec de simples crachats, puis des coups qui vous jettent au sol ; et tandis qu'on vous lie pieds et poings liés, le chef du village vous déclare :

« Tu parles bien légèrement de crimes pour des actes qui datent du grand-père de ton grand-père, quand ce qui était permis est maintenant défendu, et ce qui était puni est à présent autorisé. Pour des injustices, des décisions politiques, et même, oui, même des fautes qui ont été rachetées par le prix du travail pour bâtir ces maisons et ces familles. Merci de nous avoir rappelé la générosité d'esprit de ceux de Tarna, et, si nous survivons, *nous tâcherons de ne pas l'oublier à nouveau.* »

On vous cagoule la tête d'un sac et l'on vous pousse, à force de coups, sur un chemin qui vous semble beaucoup trop long. Ces coups répétés et ces malédictions qui pleuvent sur votre nom vous coûtent 5 points d'endurance et 3 points de Chance.

Après un énième passage à tabac on vous laisse agoniser sur un terrain plat. A force de contorsions vous dénouez finalement vos liens et retirez vos entraves.

Vous êtes sur une route menant vers le nord-est ; soulageant vos poignets meurtris, vous vous levez et empruntez la route qui vous mène au **172**.

122

Vous expliquez que, convaincu par la puissance de l'Osmannie, vous cherchez à prêter allégeance au Khan.

Antinoma semble exploser de déception devant ces paroles traîtres et le Mage penche la tête et malgré le flou de sa voix déformée par la puissance de son flux mystique, vous percevez quelque contrariété :

« C'est tristement surprenant, mais la liberté, c'est aussi la liberté de s'asservir. »

Un malaise de culpabilité vous assaille et vous perdez 2 points de Chance. Le Mage prend quelque recul et déclare plus solennellement :

« Il suffit à présent. Notre armée vous recherche et ma complaisance pourrait me nuire. Je vous laisse une heure avant de lancer ma chasse contre vous. »

Pour sanctionner le sérieux de ses paroles, un éclair en arc, tombant à quelques mètres, vient vous aveugler et vous assourdir. Quand vous reprenez conscience, vous filez déjà plein nord au **311**.

123

Votre victime s'effondre comme un fagot sec ; vous n'êtes pas très fier de votre acte – alors que le monde, prétend-on, est sur le point de tomber dans les griffes du mal, vous ne trouvez rien de mieux que d'assassiner sans crier gare la première rencontre de votre chemin. Êtes vous le symbole de cette perdition inéluctable ?

Ces sombres pensées vous font perdre 1 point de Chance.

Le vieillard n'a rien sur lui sinon une tunique en haillons et une Hache(3) ancienne mais encore bien aiguisée. Sa bicoque n'est guère plus nantie : un bocal d'herbes et d'insectes se bat avec un crâne blanc comme un soleil de midi, les meubles sont moisissés d'humidité et grinçant des vers qui y creusent leurs galeries. Après quelques minutes vous repartez, dégoûté de la vacuité de votre acte, sur le chemin qui mène au **266**.

124

Un groupe de chauve-souris géantes, larges comme des condors, s'avance placidement vers votre position. Remarquant leur vol très régulier, contrairement à leurs cousines de taille normale, et leur destination qui semble être la même que la vôtre, vous vient une idée saugrenue mais peut être réalisable : peut-être pourriez vous vous accrocher à l'une d'entre elles pour qu'elle vous porte jusqu'au bord de l'Abysse !

Si vous souhaitez mettre ce plan désespéré à exécution, rendez vous au **231**. Sinon, reprenez votre course au **35**.

125

Vous voici dans un gigantesque Colisée dont les arcades posées à même les parois montent si haut que vous en perdez la notion des distances ; loin, très loin au dessus de vous, des puits de lumière viennent se réfracter dans des milliers de cristaux et colorer de teintes sans cesse changeantes de grandes taches mouvantes.

La plupart de ces arcades rayonnent d'une obscurité terrible à voir, comme si les avatars de la destruction y avaient élu domicile. Contrastant avec ces terribles visions, des cascades chantantes tombent de certaines arcades, sont avalées par d'autres, ainsi que des rivières de plantes et de fleurs, et parfois même des oiseaux ou des insectes aux couleurs exquises. Une herbe rase couvre un terreau agréable à la foulée, parfois rompu d'un torrent rieur ou d'une pierre gravée de runes incompréhensibles et polie par le temps.

Une voix cristalline et aimable vous parvient :

« Quel est le nom de ce sentiment...ah, de la *surprise*. »

Vous avisez une silhouette féminine au centre du Colisée, assise avec nonchalance sur un roc sculpté, une main dans une sorte de bénitier. A mesure que vous vous en approchez, courant ventre à terre, elle continue :

« Quelle délicieuse et incomparable sensation que la *surprise*. Tout don porte son fardeau, et le devin a l'intuition des prophéties avant qu'elles n'en soient, puis est certain des faits à venir par le biais de la matérialisation de celles-ci. Si bien que les faits deviennent à ses yeux finalement sans intérêt ni importance, n'étant que le reflet de la prophétie, et les prophéties, hélas, sont immuables. Hélas, car un orage terrible et éternel gronde sur toutes choses en ce monde, et nulle prophétie n'apporte un rayon de soleil. »

Vous vous apercevez que la silhouette est composée d'eau liquide comme un ELEMENTAL D'EAU bien qu'elle affecte en tout point la silhouette d'une femme, qui fixe des yeux emplis de tristesse sur vous. Elle poursuit encore, suave :

« Mais alors que des siècles passèrent selon les rouages parfaits d'une mécanique que je ne connais que trop, vous voici en visiteur inattendu – vous voici tout court, car votre existence m'était

même passée inaperçue ! Hélas, je suis navrée qu'en dépit de vos remarquables efforts, la vision de l'avenir ne change pas : l'orage gronde et s'étend sur le monde...inéluçtablement. »

Vous prenez quelques instants pour reprendre votre souffle, comprenant que vous vous retrouvez devant Manès la Prophétesse, maîtresse des maîtres d'Antinoma, et lui demandez le chemin pour retourner à Tansanli, de l'autre coté de la Porte. Manès se concentre et cherche avec intensité dans les strates de sa conscience alors que les brumes s'enroulent de l'autre coté de l'arène, et qu'un terrible assaillant s'y dessine.

« La sortie se trouve de l'autre coté d'un labyrinthe dont les murs sont le temps et l'espace. Pour la rejoindre, choisis le bois, l'arrondi, l'arbre, la clef et la salamandre. Pour te perdre à jamais, choisis la terre, l'aigu, la roue, le froid et le dragon. Va, maintenant, et ne crains rien, un des Cinquante va protéger sa fuite ! »

Elle vous indique une arche où tourbillonne une brume magique puis se lève et se dresse, altière, dans votre dos. Vous fuyez ventre à terre et plongez dans les brumes, priant pour que Manès soit suffisamment puissante pour mettre fin à votre effroyable poursuivant. Rendez vous au **125** du volume 3 de votre aventure : *Radiançe Céleste*.

126

Alors que le soir tombe et que vous considérez avec angoisse comment vous allez lutter durant celle-ci contre le froid grandissant, un curieux relief vient aiguïser votre attention : quelques pas de plus et vous discernez sans trop y croire les contours d'une baraque de bois fatiguée, construite à flanc de montagne !

Le cœur bondissant de joie et de soulagement, vous vous en approchez et êtes pris à la gorge par une odeur animale puissante et écoeurante : nul feu ne semble brûler à l'intérieur, et

pourtant il en émane une telle chaleur que la neige fond sur une petite distance autour d'elle. Allez vous pousser la porte et pénétrer à l'intérieur au **54**, ou décider de prudemment vous en éloigner au **317** ?

127

Lançant votre premier Assaut, votre arme passe au travers du FANTOME et celui disparaît aussitôt en un courant d'air qui vous glace le dos. Peu rassuré, vous vous empressez de quitter cet endroit hanté au **249**.

128

Achzavit achève le sauvage en lui brisant le sternum, puis vous échangez un regard entendu. La foule accueille avec joie votre survie alors que des crochets sont lancés sur le cadavre qui est ensuite traîné dans le public.

Vous n'avez pas le temps de spéculer sur les enjeux de votre victoire alors que la grille s'ouvre à nouveau et laisse passer cette fois-ci deux guerriers, l'un armé d'une chaîne rouillée et l'autre d'un long bâton. Achzavit vous laisse choisir votre adversaire : elle s'occupera de l'autre.

Allez vous combattre l'homme à la chaîne au **133**, ou l'homme au bâton au **39** ?

129

Alors que vous vous retournez pour voir comment progresse votre terrible poursuivant, un instant, il se fige gueule ouverte vers vous : l'occasion idéale, si vous possédez un Arc ou un Poignard de lancer que vous souhaitez sacrifier, de tenter une attaque.

Si vous voulez tenter l'attaque, lancez deux dés et comparez le résultat avec votre score d'habileté : si le résultat est inférieur, le Dragon des Fleuves se tortille en soulevant de grandes vagues et en hurlant de rage ; vous pourrez reculer la position du dragon des fleuves d'un cran sur la carte du 284. Si le résultat

est supérieur, votre attaque passe en sifflant à coté de la tête du monstre sans pour autant ralentir sa progression.
A présent retournez vous et poursuivez votre fuite au **284**.

130

Rassemblant votre concentration, vous sondez les rares flux mystiques passant sur ce territoire pour trouver de l'eau. Lancez un dé.

Si votre résultat est 1, 2 ou 3, rendez vous au **27**.

Si votre résultat est 4, 5 ou 6, rendez vous au **301**.

131

Vous êtes en chute libre dans l'obscurité totale – ou presque, car, de temps à autre, des plaques de lichen phosphorescent passent à grande vitesse et disparaissent au dessus de vous.

Les premières minutes, votre cœur s'arrête, plaqué contre votre poitrine, soumis à l'accélération intense de la chute libre, et quand vous reprenez conscience, l'horreur de votre situation vous fait hurler d'effroi jusqu'à ne plus avoir d'air dans les poumons, mais vous tombez encore et encore, sans qu'il ne semble avoir de limite – jusqu'aux confins de la terre ?

Autour de vous, des sbires du Khan tombés en même temps que vous s'écrasent sur des aspérités du mur. Mais l'un d'entre eux, cimenterre à la main, oriente son corps pour chuter vers vous, lame dégainée : quoi, vous allez mourir, et celui-là veut vous tuer *avant* ?

Si vous êtes persuadé de votre mort, vous pouvez vous laisser poignarder par votre adversaire, mais vous pouvez également le combattre dans votre chute :

LYNASSI SOLDAT D'ELITE

EN CHUTE LIBRE habileté : 10 endurance : 7

A chaque assaut, lancez un dé :

Si vous faites 1 ou 2, le soldat est au dessus de vous et a l'avantage de sa position, vous pouvez rajouter 2 au calcul de sa force d'attaque.

Si vous faites 5 ou 6, vous êtes au dessus du soldat et vous pouvez ajouter 2 à votre force d'attaque.

Si vous faites 3 ou 4, vous êtes au même niveau l'un et l'autre, mais trop loin pour croiser le fer, vous pouvez néanmoins attaquer le Lynassi avec une arme à distance. Inutile de préciser que si vous utilisez des poignards de lancer, vous ne les retrouverez pas !

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez abandonner le cadavre flottant en chute libre de votre adversaire et poursuivre votre plongée dans les ténèbres au **42**.

132

L'assemblée accueille chaleureusement votre suggestion, agitant leurs hachettes et leurs houes joyeusement, et dans la minute qui suit ils sont déjà en route vers la forêt. Les arbres les plus droits sont élagués et abattus par les plus costauds, trainés par des cordes, plantés dans les tranchées creusées par les femmes, et même les enfants nouent les brins de chanvre qui serviront aux attaches ; ce travail se poursuit dans les chants de l'Ancienne Tarna tandis qu'en maître d'œuvre vous veillez à la rectitude de l'ouvrage.

Et rien n'est impossible à force de courage, et en un jour entier, épuisés mais fiers de leur réalisation, les habitants du village se retranchent derrière une vaillante palissade de troncs hétéroclites et solides que clôt une porte fermée d'un lourd tronc.

Notez que la réalisation de la palissade a pris un jour entier.

Si cela fait déjà trois jours que vous êtes dans le village, rendez vous au **101**. Sinon, alors que tous regagnent fourbus leurs maisons pour prendre du repos, vous méditez sur la prochaine action à prendre, que vous pourrez dès l'aube demander à la foule amassée autour de vous dans la grange au **167**.

133

Le guerrier fait tourner sa chaîne au-dessus de sa tête, mal assuré, et tourne autour de vous alors qu'Achzavit, combattant tant bien que mal son adversaire, tire votre bras enchaîné.

GUERRIER

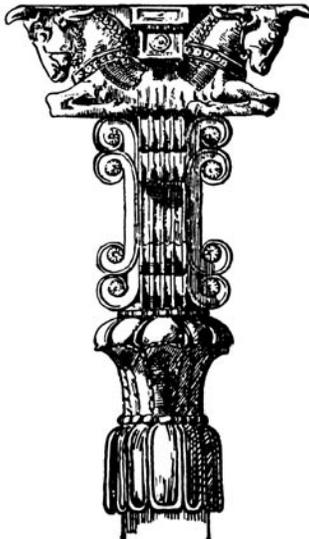
A LA CHAINE

habileté : 7

endurance : 9

Ses attaques sont lentes et vous semblez avoir le dessus, malgré le fait que vous soyez à mains nues et handicapé dans vos mouvements par Achzavit. Toutefois, si vous perdez deux Assauts consécutifs, votre adversaire aura réussi à enserrer sa chaîne autour de votre cou et vous perdrez 2 points d'endurance supplémentaires par étouffement par Assaut jusqu'à ce que vous soyez vainqueur d'un Assaut.

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez récupérer une Chaîne(1) et placer votre Bonus d'Arme du Chaîne à 0 au lieu de -1 suite au combat que vous venez de mener. Par ailleurs la règle d'étouffement énoncée ci-dessus est maintenant valable pour vos adversaires lorsque vous combattrez avec une Chaîne. Reprenez votre souffle et rendez vous au **168**.



Un coin de la grotte a été taillé avec attention. Notamment, un panneau de pierre haut comme un homme, séparée en trois parties (haut, milieu et bas).

Ces panneaux peuvent tourner sur eux-mêmes, dans un seul sens, présentant une de leurs trois faces. En les faisant tourner prudemment, vous notez que le panneau du haut représente sur chacune de ses faces respectivement une tête de renard, une tête de dragon et une tête de salamandre. De même, le panneau du milieu représente le corps d'un renard debout, le corps d'une salamandre et le corps d'un dragon ailé. Enfin, le dernier panneau représente la queue d'un dragon, la queue d'une salamandre et la queue d'un renard.

Par ailleurs, vous notez que lorsque vous tournez la face du haut de deux crans, la face du milieu tourne d'elle-même d'un cran, lorsque vous tournez la face du milieu de deux crans, la face du bas tourne d'elle-même d'un cran, et enfin lorsque vous tournez la face du bas de deux crans, celle du haut avance d'un cran.

Vous avez l'intuition que le réarrangement des panneaux pourrait débloquent votre situation, bien que vous n'ayez pas d'information claire sur la nature des symboles représentés.

Après vos diverses expériences, le panneau a la représentation suivante : en haut une tête de renard, au milieu un corps de renard et en bas une queue de dragon.

Avisant vos possibilités, décidez vous de :

- tourner la face du haut une fois, la face du bas deux fois puis la face du milieu deux fois ? Dans ce cas, rendez vous au **24**.
- tourner la face du haut une fois, la face du bas une fois et la face du milieu deux fois ? Dans ce cas, rendez vous au **176**.
- tourner la face du haut deux fois, la face du bas deux fois et la face du milieu deux fois ? Dans ce cas, rendez vous au **316**.
- tourner la face du milieu quatre fois, la face du bas une fois et la face du haut une fois ? Dans ce cas, rendez vous au **238**.

135

« Je doute que vous soyez réellement perdu, tant il est difficile de trouver, même avec une carte, l'emplacement de cet endroit. Néanmoins, votre accoutrement et votre équipement trahit un manque de préparation bien grand pour ces régions hostiles que sont les contreforts du Gonen. Passez la nuit en paix dans notre monastère si vous le souhaitez, voyageur, et que vos foulées soient légères au lendemain. »

L'apparition s'évanouit et une petite brise agite des carillons de bois qui résonnent harmonieusement dans le silence des nuages. Souhaitez vous réellement passer la nuit en ce lieu ? Si c'est le cas, rendez vous au **80**.

Sinon, vous pouvez quitter rapidement le monastère au **249**.

136

Le spectre baisse sa garde.

« Messire ! Je me rends ! Le Khan m'a dit qu'avant tout, je dois préserver ma vie ! Alors ! Vous pouvez prendre ce puits, Messire ! »

Antinoma fait remarquer à juste titre que l'homme rhino est déjà mort.

« C'est bien possible Ma Dame ! Si vous me permettez de m'exprimer, Ma Dame ! Le sergent a toujours dit que j'étais pas très futé, Ma Dame ! Et que j'oublierais de mourir le jour où je devrais, Ma Dame ! »

Vous le laissez au garde-à-vous et vous plongez le seau dans le puits. Lorsque vous le remontez, votre cœur se serre d'une intense déception : en fait d'eau, vous n'avez remonté que du sable sec... vaincu par le désespoir, vous vous écroulez avec Antinoma au pied du puits, le corps asséché, alors que le soleil couchant teinte de rouge les alentours. D'une voix éraillée par

la soif, Antinoma demande de quoi sont mort les soldats de cet avant-poste, et l'homme rhino s'exclame :

« Je crois qu'ils sont morts de soif, Ma Dame ! »

Vous perdez alors connaissance, vaincu par le désert. Dans votre détresse physique, vous avez de brefs éclats de conscience peuplé d'étoiles mouvantes, et de la sensation indistincte que l'on grogne, que l'on vous transporte, vous attache et vous tire, jusqu'à ce qu'enfin, un temps indéfinissable plus tard, on vous renverse un seau d'eau sur le visage. Vous buvez avec délectation cette eau et reprenez conscience, les muscles endoloris. A vos cotés, un orc deux fois plus grand que vous, suintant d'une substance noirâtre, un cimenterre grand comme un homme à la ceinture, portant les couleurs du Khan, et autour de vous, une oasis de quelques palmiers et d'herbe rase entourant un point d'eau près d'une tente militaire. Dans l'obscurité, vous devinez quelques créatures longeant la barrière d'un corral. L'orc se penche sur vous et vous déclare sans ambages d'une voix asséchée par le désert :

« C'est toi, le Mage de Tarna ? »

Vous échangez un regard lourd de sens avec Antinoma. Allez-vous l'attaquer sur le champ, en vous rendant au **217** ? Vous pouvez également poursuivre la conversation, en disant que vous êtes bien le Mage de Tarna, au **111**, ou au contraire prétendre le contraire au **179**.

137

Alors que vous vous retournez pour voir comment progresse votre terrible poursuivant, un instant, il se fige gueule ouverte vers vous : l'occasion idéale, si vous possédez un Arc ou un Poignard de lancer que vous souhaitez sacrifier, de tenter une attaque.

Si vous voulez tenter l'attaque, lancez deux dés et comparer le résultat avec votre score d'habileté : si le résultat est inférieur,

le Dragon des Fleuves se tortille en soulevant de grandes vagues et en hurlant de rage ; vous pourrez reculer la position du dragon des fleuves d'un cran sur la carte du **284**. Si le résultat est supérieur, votre attaque passe en sifflant à coté de la tête du monstre sans pour autant ralentir sa progression. A présent retournez vous et poursuivez votre fuite au **284**.

138

Cette articulation est manifestement un point faible du Dieu-Araignée, mais elle est si dense en glaise que votre flèche vient s'y planter droit sans toucher aucun point sensible, et en retour **ATLACH NACHA** fonce sur vous et tente de vous balayer, mais en vain : vous plongez de coté juste à temps pour éviter une fin tragique.

Vous relevant, prenez vite une décision le cœur battant en retournant au **117**.

139

Bien qu'une distance considérable vous sépare à présent de la Cité des Lames de sinistre mémoire, vous ne pouvez, et ce malgré le soir se répandant comme une tache d'encre rose, puis noire, sur les environs, vous empêcher de progresser encore quelques temps vers le nord.

La fatigue (ainsi qu'un estomac douloureusement vide) vous rappelle néanmoins à l'ordre, et vous remarquez sous un rocher entouré d'arbres, un coin sec de terre tassée qui pourrait vous fournir un abri rudimentaire pour la nuit. Allez-vous mettre ce projet à exécution au **41**, ou poursuivre votre marche vers le nord au **233** ?

140

Vous interpellez le **GOLEM**, mais pour toute réponse celui-ci avance une main gigantesque pour vous saisir. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur à votre score d'**HABILETE**, vous plongez de coté suffisamment rapidement pour éviter sa prise.

Sinon, il vous saisit la jambe et vous la broie avant que vous puissiez vous extirper de sa poigne, perdant dans d'insoutenables douleurs 6 points d'Endurance et 2 points d'habileté, ainsi qu'une claudication bien handicapante.

Prenant quelques distances, vous retournez au **61** pour opter pour une nouvelle stratégie.

141

Vous tranchez dans l'eau de la silhouette, mais celle-ci se recompose aussitôt, et arbore un sourire radieux.

« Décidément...de plus en plus surprenant ! »

Vous tranchez encore et encore, mais Manès n'est pas un **ELEMENTAL D'EAU** ordinaire pour avoir acquis sa notoriété légendaire, et vos efforts sont vains. En dépit de la distraction que vous lui offrez par vos gesticulations, le Mage considère bien vite votre cas comme sans intérêt, et, d'un geste, ôte tout liquide de votre corps en une cascade soudaine qui vient alimenter son Masque.

Mourir aux mains d'un Mage des Cinquante, voilà l'étonnante fin de votre aventure.

142

Rendez vous au **257**.

143

Antinoma pose un pied pas très sûr sur une planche grinçante accrochée à la stalactite et celle-ci se brise soudainement : vous plongez votre bras vers elle pour retenir sa chute, et in extremis vous la hissez de votre côté.

Devant vous, la plate-forme pourrie d'humidité finit de se décrocher et tombe dans une chute éternellement silencieuse. Pendant ce temps, le feu progresse d'un cran supplémentaire.

Vous relevez Antinoma encore tremblante de peur et reprenez votre fuite au **35**, mais noircissez la case et revenez en arrière, car le chemin n'est pas praticable de ce côté.

144

Tamerlan adopte une mine grave.

« Je ne vais pas tracer dans l'air le Sort du Souffle du Dragon. Ce Sortilège terrible a autrefois été lancé ici, dans l'Haliaslanlar, alors que de riantes collines peuplées s'étendaient d'ici à l'horizon... un mal nécessaire, hélas, puisque son application et sa terrible puissance déchainée ont retourné à la raison le premier Khan de l'Histoire. Afin que je ne puisse jamais oublier le malheur associé à ce sort, j'ai élu domicile en ces lieux, où j'essaye de restaurer la flore et la faune... avec de maigres résultats. »

Tamerlan vous enseigne néanmoins le terrible sort de Souffle du Dragon, anihilant toute vie que vous pouvez embrasser du regard, et réduisant à néant tout relief, tuant jusqu'au Mage l'ayant invoqué pour peu qu'il ne possède pas de protection très puissante contre la Magie.

Le chiffre associé à ce Sortilège Ultime est 66.

Tamerlan ferme ensuite son ouvrage et vous invite à le suivre au **324**.

145

Vous plongez sous la main de pierre géante qui passe au dessus de vous dans un souffle de vent puis vous vous hissez sur le pied du GOLEM.

De nombreuses aspérités de schiste sur son corps vous permettent de le graver, et d'ici, vous pouvez tenter de grimper jusqu'à sa cuisse. Si vous souhaitez tenter l'opération, il va vous falloir esquiver à nouveau la main géante qui vient vous balayer : lancez deux dés et comparez le avec votre habileté. Si le score est inférieur à votre habileté, vous grimpez lestement au

204. S'il est inférieur, vous pouvez Tenter votre Chance et être Chanceux pour esquiver la main et grimper également au **204**, sinon, rendez vous au **73**.

Si l'escalade du monstre ne vous tente pas, vous pouvez bondir sur le sol au **61** pour envisager un autre plan.

146

Vous finissez votre dîner sucré et la maison résonne de grincements, alors que Tamerlan explique qu'elle s'agrandit d'elle-même de deux nouvelles pièces pour vous héberger.

Il vous souhaite le bonsoir aussitôt ensuite, comme pour vous forcer à le quitter, ce que vous faites après l'avoir salué avec respect.

En montant à l'étage, guidé par un golem de bois obséquieux mais muet, votre intimité n'a rien de complice, Antinoma ne vous cachant pas son fort sentiment de déception de se sentir trahie par vos mensonges. Elle vous prenait pour un de ses pairs, quand vous n'étiez qu'un voleur, et s'aperçoit que l'héroïsme et la stratégie qu'elle avait vus en vous n'étaient que pure chance et lâcheté, au mieux une certaine débrouillardise acquise par une vie de roublardise.

Elle vous en claque la porte au nez, vous laissant à l'exploration silencieuse de votre propre chambre, petite mais propre comme au premier jour, et aux murs tapissés de soieries et de velours. Vous vous asseyez sur le lit, et la somme d'émotions de votre périple, ajoutée aux deux jours de veille et à vos nombreuses blessures vous tombent dessus comme une masse. Vous vous allongez en promettant juste un petit repos pour méditer, mais dans la brise de nuit, la maison se balance doucement et le sommeil vous semble si puissant face à votre esprit et vos muscles fatigués...

Avez-vous bu le Breuvage Noir servi lors du dîner ? Si c'est le cas, rendez vous au **248**. Sinon, rendez vous au **56**.

147

Vous tirez Antinoma par la main et courez devant vous, face à l'Araignée Divine. Celle-ci parcourt votre trajet d'un rayon ardent émanant de ses yeux qui vient fondre la roche derrière vous dans des bouillonnements et des grincements.

ATLACH NACHA

DIEU ARAIGNEE

ATTAQUE RAYONS ARDENTS

habileté : 8

Le bonus d'arme n'intervient pas dans cet Assaut. Si vous le perdez, les rayons vous frappent et carbonisent vos vêtements en brûlant atrocement votre corps et lui faisant perdre 4 points d'endurance.

Vous poursuivez votre fuite en bondissant autour des colossales pattes de l'araignée qui tente de vous balayer :

ATLACH NACHA

DIEU ARAIGNEE

ATTAQUE LATERALE habileté : 13

Là également, le bonus d'arme n'intervient pas dans cet assaut. Si vous manquez votre assaut, la patte vous balaye et vous brise le corps en vous faisant perdre 5 points d'endurance.

Si vous avez eu le malheur de perdre votre assaut en faisant un double, vous roulez à portée de son regard ardent qui vient vous brûler la peau et vous faire perdre 4 points d'endurance supplémentaires.

Retentez l'assaut jusqu'à ce que vous puissiez passer au **16**, ou retournez au **117** pour envisager une autre tactique.

148

Haussant les épaules, vous poursuivez votre chemin sur les berges du fleuve, mais lorsque le soir tombe, la terre fait place à la boue quand vous arrivez à la lisière d'une mangrove qui vient

absorber le fleuve : les arbres plongent leurs grandes racines dans un sol sans consistance et bientôt liquide où vont se nicher les poissons. Dans la pénombre, vous revenez sur vos pas et établissez un campement de fortune à la lueur de la pleine lune. C'est le moment de vous restaurer si vous le souhaitez en consommant l'une de vos provisions et gagnant ainsi 3 points d'Endurance.

Le sommeil vous gagne bien vite après cette marche continue et vous sombrez dans un repos réparateur.

A votre réveil, vous avez la déplaisante surprise de constater qu'une araignée des fleuves vous a piqué de part en part et de gros furoncles purulents suintent sur vos bras...sans grande conséquence, si ce n'est une irritation brûlante qui vous provoquera une perte de 1 point d'Endurance par jour jusqu'à ce que vous trouviez un moyen de vous soigner. Cette mésaventure vous fait oublier le rituel du Sit-shamsti si vous aviez l'intention de le pratiquer. Par ailleurs, si vous n'avez rien mangé la veille, votre faiblesse vous fait perdre 3 points d'endurance.

Pestant contre le mauvais sort, vous remontez la rive du fleuve jusqu'aux embarcations afin de pouvoir passer la mangrove. Rendez vous au **322**.



149

Vous ne pouvez pas faire prudemment un pas de plus dans cette obscurité palpable. Antinoma élève une petite lumière, mais celle-ci est comme absorbée par les ténèbres environnantes, comme si une main obscure venait tenter de l'écraser; alors Antinoma laisse couler son Flux Mystique et la lumière prend de la hauteur et s'enflamme en un brasier ardent, laissant spec-

tacle à votre incroyable situation : le boyau depuis lequel vous avez émergé est une petite ouverture dans une falaise de roche qui s'élève aussi haut que bas dans les ténèbres sur une distance considérable, peut être aussi lointain qu'un horizon vertical. Et que ce soit vers le haut ou vers le bas, seulement de la roche, du silence, et la noirceur des profondeurs insondables. Quant à un bord opposé au petit surplomb qui s'avance dans le vide et sur lequel vous vous tenez...vous n'en voyez point, en dépit de la forte distance que perce le soleil souterrain créé par Antinoma.

Vous tournez en rond dans le silence, dépité par ce piège aux proportions dépassant l'imagination, quand une rumeur régulière vous tire de vos pensées...un cours d'eau souterrain ? Non, un roulis, non, des pas, des milliers de pas et des grognements, des paroles et des cris en noire-langue : une horde grouillante est à vos trousses et déboule dans le chaos dans le boyau que vous avez suivi !

Inspirant pour puiser en vous les dernières étincelles de courage dans un océan de désespoir, vous dégainez et vous vous campez fermement au bord du gouffre en demandant ironiquement si Antinoma connaît un sortilège qui vous permettrait de voler au-dessus du vide. Antinoma pose sa main sur votre épaule et vous déclare :

« J'ai peut-être un sortilège, mais son application n'est pas sans inconvénients...et prend quelque temps à se lancer. La situation l'exige néanmoins... »

Elle se place derrière vous, entre votre protection et le gouffre, et trace le Signe Magique d'un Sort Mystérieux dont le chiffre associé que vous pouvez noter sur votre Heptagramme Magique est 25. Aussitôt, vous percevez son Flux Mystique s'échapper d'elle comme une rivière et l'envelopper alors qu'elle se courbe en deux sous le choc.

Mais votre attention est immédiatement détournée ailleurs : une escouade de gobelins piaillants levant cimenterres noirs se ruent sur vous. La pointe du surplomb est si étroite que seuls

deux d'entre eux peuvent vous faire front à la fois, et dans leur empressement, certains tombent même dans le précipice en hurlant sans fin.

Défendez Antinoma du mieux que vous le pourrez en livrant combat !

GOBELIN

GARDE DES FORGES habileté : 7 endurance : 6

GOBELIN

CHEF D'ESCOUADE habileté : 7 endurance : 7

Vous les combattez alternativement l'un et l'autre. Si vous gagnez un Assaut en faisant un double aux dés lors du calcul de votre Force d'Attaque, votre coup sera si puissant que vous aurez poussé le Gobelin dans le vide.

Lorsque vous en aurez fini avec ces deux adversaires, rendez vous au **219**.

150

Le passage dégagé, vous plongez sans attendre dans la tumultueuse rivière souterraine. Dans ses flots rapides, vous êtes bringuebalé comme par une main gigantesque, vous accrochant l'un à l'autre, puis à nouveau séparés, cognés contre les parois lissées par le torrent millénaire.

Trois, quatre, cinq fois vous pensez mourir noyé sous les flots, mais à chaque fois vous émergez quelques instants, le temps de regonfler vos poumons brûlants de douleur à l'occasion d'une bulle d'air coincée contre le plafond.

Puis la main du torrent vous saisit et vous entraîne le long d'un boyau de ténèbres qui vous paraît sans fin : dans le chaos et la peur, vous ne résistez pas longtemps, et mourrez lentement noyé au Centre du Monde.

151

Vous tirez le carnet confié par Antinoma de votre besace, pensant qu'il pourra peut être vous éclairer sur la situation. Effectivement, après quelques recherches vous tombez sur un petit paragraphe sur les symboles en ancienne Osmanlie :

Si les esprits protecteurs sont trop nombreux et appartiennent de façon trop personnalisée à chaque tribu pour tirer des conclusions générales sur la signification de tout un chacun, on peut noter néanmoins deux représentations particulièrement significatives : en tout premier lieu la Salamandre, animal porte-bonheur et de bon augure, souvent sculpté sur les entrées des habitations ou sur les médallions donnés aux nouveaux nés ; cette forte identification vient certainement du mythe commun comme quoi la salamandre fut le premier visiteur du monde et le prépara à la venue de l'homme. Au contraire, le dragon ailé représente le malheur, les proscrits, le tabou, la peur et la mort : sculpté sur une pierre tombale, il condamnait le trépassé à l'enfer. Il est fort probable que cette aversion soit due au fait que les dragons ailés nichant dans les pics du Gonen trouvaient à l'époque une nourriture abondante dans les tribus des premiers humains d'Osmanlie !

Ces informations en tête, vous pouvez reprendre la manipulation du panneau de pierre au **134**.

152

Face à votre mort certaine, une sérénité profonde s'empare de votre être alors que vous puisez dans votre mémoire les bons souvenirs qui ont émaillé votre vie. Il y a ces moments tranquilles où la lumière de la lune passait au travers du toit branlant d'un grenier où vous passiez vos nuits, les saucisses brûlantes chapardées et débordantes de graisses que vous dévoriez étant petit, et puis même, un court instant, peut-être, la mine paisible de vos parents que vous n'avez jamais vraiment connu...

Mais aussi la graine de fierté et d'amour-propre qui a éclot en vous quand Cyaxare, main sur votre épaule, vous chargea de gagner le Kutahya, l'autre graine de respect dans les dernières

paroles qui vous furent offertes par le Capitaine de la Garde, et encore, encore, Antinoma, celle qui a tant d'estime, de confiance et d'affection pour vous...où qu'elle soit maintenant, votre dernier vœu soit qu'elle se porte bien.

Vous gagnez 1 point de Chance (2 si vous avez pratiqué la méditation transcendentale avec Batuo) et poursuivez le cœur apaisé votre chute vers la mort au **220**.

153

Vous expliquez avec sincérité que vous êtes lié par un serment vous obligeant à vous rendre en Haliaslanlar. Imprégnée du respect que le lien du serment impose vis-à-vis des Dieux (une notion relativement floue et malléable selon votre point de vue), Achzavit accepte avec élégance et se hisse à nouveau sur son destrier.

Elle vous lance alors qu'elle galope pour vous fuir plus vite :

« Marche au nord sans t'arrêter, tu trouveras avant le cœur de la nuit un temple d'Innana où aucun mal ne pourra t'atteindre ! Et prends soin de toi ! Qui sait, nos routes se croiseront peut être à nouveau ! »

Sa fine silhouette disparaît derrière une colline piquée de buissons et de sapins et vous reprenez la route au **139**.

154

Quelques heures d'ascension relativement aisée, et les premiers flocons commencent à tapisser votre piste alors que l'air chaud de votre haleine s'envole en volutes blanches. Plus bas, c'est une mer de nuages de tous cotés, et la douceur absorbante de la neige vous donne l'impression d'être dans un monde de silence et de solitude.

Vous grelottez dans la fraîcheur de l'altitude.

Plus haut encore, et le tapis de neige vous arrive aux chevilles, puis aux genoux, ralentissant significativement votre progression. Il n'est plus question de sentier ni même de piste, mais