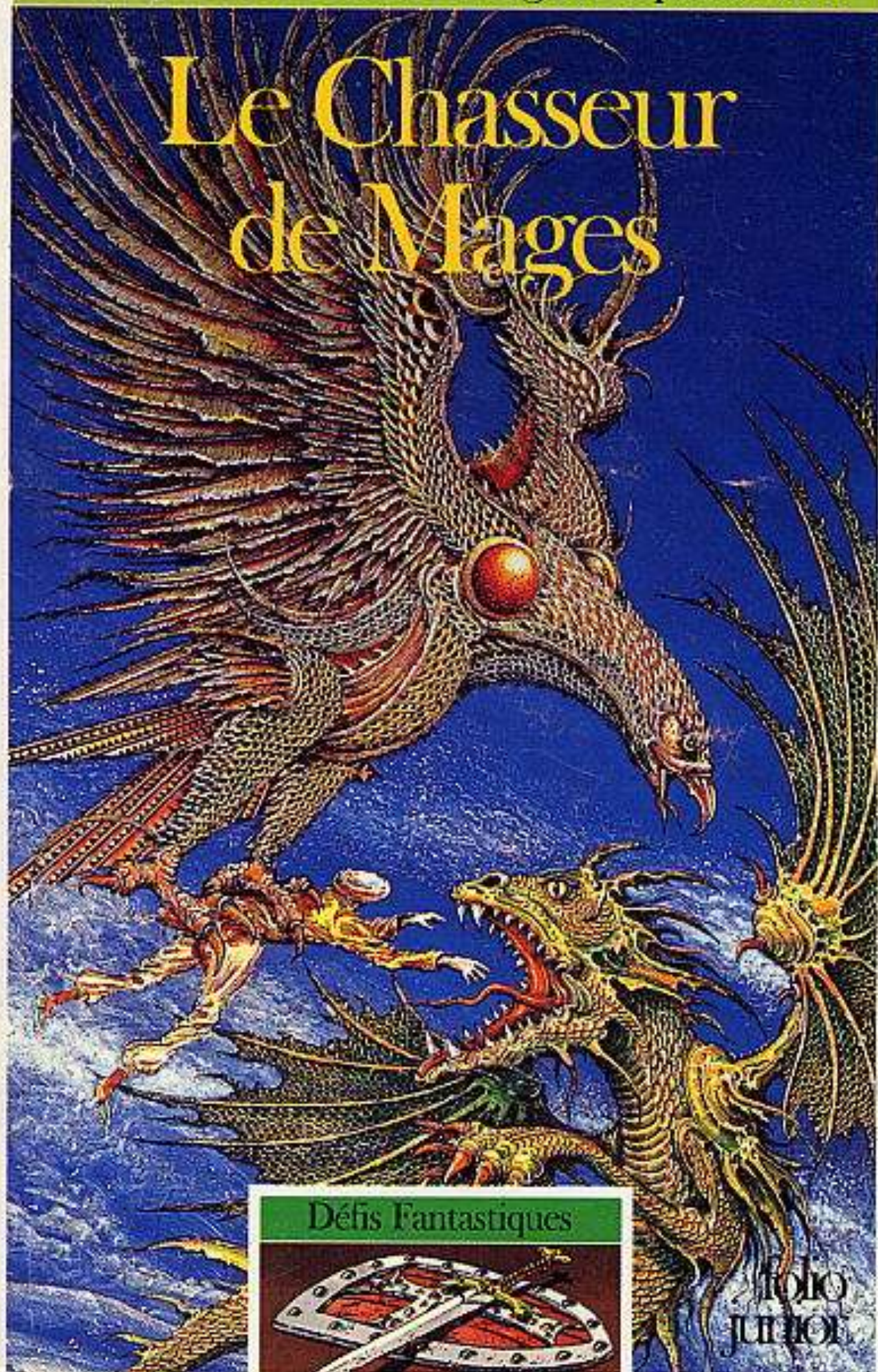


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Chasseur de Mages



Désirs Fantastiques



JOJO
JUNIOR

Titre original : *Magehunter*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques

© Paul Mason, 1995, pour le texte © Russ Nicholson, 1995, pour les illustrations © Éditions
Gallimard Jeunesse, 1995, pour la traduction française

Paul Mason

Le Chasseur de Mages

Défis Fantastiques/56

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Ross Nicholson



Gallimard



Vénérable Traité de chasse aux Mages

Au fil d'une longue carrière consacrée à pourchasser le mal et fustiger les Démons, j'ai éprouvé l'efficacité des techniques que je livre ici. La combinaison de deux d'entre elles, ou plus, viendra à bout de la sorcellerie la plus puissante.

Vaincre un Mage

1. Faire porter à un Mage (ou à un Sorcier) des vêtements en tissu non teint le rattache à la terre.
2. Une balle d'argent pur troue la peau du Mage.
3. Une épée qui a été en contact avec le sang du Mage peut le blesser.
4. Un Mage ligoté avec une corde de cheveux humains ne peut ni se libérer ni user de magie.
5. Un Mage ne peut se protéger de sa propre magie.

Détecter un Mage

1. Les Mages ne mangent pas de poisson.
2. Les Mages doivent toujours porter un morceau d'étoffe rouge près du corps, sinon ils perdent la moitié de leurs pouvoirs.
3. Les petits oiseaux tombent malades et meurent à proximité d'un Mage.
4. Quand on leur demande d'où ils viennent, les Mages mentent toujours.
5. Le corps d'un Mage plongé dans l'eau double de volume.

Traquer un Mage

1. Si on trace le symbole sacré sur le sol et qu'on y lance une pierre, elle tombe dans le quart de cercle indiquant la direction où se trouve le Mage le plus proche.
2. Une aiguille de boussole qui a été trempée dans le sang d'un Mage pointe toujours dans la direction de celui-ci et la vitesse à laquelle elle oscille indique son degré de proximité.
3. Toutes les cent unième empreintes laissées par un Mage sont une empreinte de chat.
4. Un chien nourri exclusivement de viande de chèvre pendant une semaine peut lever la piste d'un Mage.
5. Si l'on fait un feu en plein air le treizième jour de la pleine lune, les flammes pointent dans la direction du Mage le plus proche.

Prenez garde, car les Mages et les Sorciers sont invulnérables aux armes normales et peuvent user de ruses pour tromper même le plus vaillant des Chasseurs de Mages. Si on accepte un manteau offert par un Sorcier, on tombe en son pouvoir. Faites preuve de discernement, et que le Bien triomphe !



Chasseur de Mages

Les Chasseurs de Mages, ces hommes qui ont juré de débarrasser leur pays des ignobles pratiquants de la magie noire, sont légion. Mais vous êtes *le* Chasseur de Mages, maître incontesté de cette discipline si particulière. Parrainé par le Margrave Metchner, grand pourfendeur du mal, vous avez conduit d'innombrables Mages et Sorciers devant la justice - et au bûcher ! Orayan l'invocateur de Démons, You-rial de Rachesbourg, Saloma la fiancée du Mage des ténèbres... tous ces tristement célèbres Mages et Sorcières sont tombés tour à tour entre vos mains. L'un après l'autre, vous les avez enfermés dans un cercle de miroirs, affaiblis d'une balle en argent tirée par votre fidèle pistolet, ligotés à l'aide d'une corde de cheveux humains et traînés au château du Margrave. Grâce à vous, le monde a été débarrassé de leur influence néfaste.

Votre dernier adversaire en date est Mencius qui les bat sans doute tous en noirceur et perversité. Quand cette aventure commence, vous venez de le capturer...

Règles du jeu

Avant de vous lancer dans ce qui s'annonce comme la mission la plus téméraire de votre carrière, vous devez déterminer vos forces et vos faiblesses. Pour cela, munissez-vous de deux dés. Ils vous permettront de calculer les points dont vous disposerez au départ en matière d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. Nous vous conseillons de noter vos points sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez aux pages 10-11. Inscrivez-les au crayon ou faites des photocopies de ces pages, afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habileté, Endurance et Chance

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

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et notez ce résultat dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*.

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

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, de **CHANCE** et d'**ENDURANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons d'écrire vos chiffres très petits dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais votre *total de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais votre *total de départ*, sauf en de très rares occasions qui seront signalées.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général. Plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force,

votre forme physique et votre capacité de résistance aux coups et aux blessures. Plus ils sont élevés, mieux c'est. Si jamais votre total d'**ENDURANCE** tombe à zéro cela signifie que vous êtes mort. Vous devrez dans ce cas créer un nouveau personnage et recommencer cette aventure. Vos points de **CHANCE** indiquent si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Puissent les dieux du hasard vous sourire et vous accorder un généreux total de **CHANCE** !

Combats

On vous demandera souvent, au long des pages de ce livre, d'affronter des créatures de toutes sortes. Il faudra alors mener le combat de la manière suivante :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire dans une case vide des Rencontres avec les Créatures, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous devez combattre une créature. Le combat se déroule ainsi :

1. Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'**HABILETÉ**. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée : passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé : passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature : réduisez son total d'**ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre **CHANCE** pour tenter d'aggraver la blessure (voir p. 15).

5. La créature vous a blessé : réduisez votre total d'**ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez recourir à votre **CHANCE** pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir p. 16).

6. Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de **CHANCE**, si vous en avez fait usage. Procédez au deuxième Assaut en reprenant les étapes de 1 à

7. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro, ce qui signifie la mort.



Fuite

Dans certains paragraphes, on vous proposera de Prendre la Fuite lors d'un combat, s'il tourne en votre défaveur. Sachez cependant que si vous vous enfuyez, votre adversaire arrivera à vous frapper dans le dos, vous infligeant ainsi une perte de 2 points d'**ENDURANCE**, car tel est le prix de la lâcheté... (Notez que vous pourrez recourir à la **CHANCE** pour minimiser les effets de cette blessure, voir p. 16). Attention : vous n'aurez le droit de Prendre la Fuite que si cette possibilité est expressément signalée dans le paragraphe où vous vous trouvez.

Chance

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre dépendra entièrement de votre **CHANCE**. On vous demandera alors de *tenter votre Chance*. Procédez de la manière suivante : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou

égal à votre total de **CHANCE**, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point à votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être Malchanceux. En certaines occasions, vous pourrez récupérer quelques points de **CHANCE** mais, à moins que le texte ne vous y autorise, vos points de **CHANCE** ne pourront jamais excéder leur total de départ.

Utilisation de la Chance dans les combats Lors des combats, vous pouvez librement faire appel à la **CHANCE** pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature ou pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes Malchanceux, la blessure que vous avez causée à votre adversaire n'est en fait qu'une écorchure bénigne et vous devrez remettre 1 point à son total d'**ENDURANCE**. Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Remettez 1 point à votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez et vous perdez 1 point supplémentaire d'**ENDURANCE**.



Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Votre **HABILETÉ** ne variera pas énormément au cours de votre aventure et vous en serez informé par le texte. Elle ne pourra pas

s'élever au-delà de son *total de départ*, à moins que cela ne soit clairement indiqué. Votre **HABILETÉ** étant la mesure de vos capacités au combat, elle pourra être réduite si, par exemple, vous êtes blessé, ou si vous perdez votre arme (si vous vous battez à mains nues, votre **HABILETÉ** sera diminuée de 2 points pour toute la durée du combat).

Endurance et Provisions En revanche, votre **ENDURANCE** ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous nourrissant. Chaque Repas vous permet de récupérer 4 points d'**ENDURANCE** et, à certains moments indiqués dans le texte, votre faim sera telle que vous devrez prendre 1 Repas pour éviter de perdre de l'**ENDURANCE**. Vous ne pouvez faire que 1 Repas à la fois. A moins d'instructions spécifiques, votre **ENDURANCE** ne pourra jamais dépasser son *total de départ*. Vous emportez avec vous des provisions et une gourde pleine d'eau qui vous permettront de faire 5 Repas. Chaque fois que vous en consommerez un, déduisez-le du total figurant dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure* et ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE**. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat. Recourez toutefois à vos vivres avec parcimonie, car vous avez une longue route devant vous !

Chance

Votre total de **CHANCE** variera lui aussi au cours de votre aventure, notamment quand vous *tenterez votre Chance*. Vous pourrez également recevoir des points supplémentaires de **CHANCE** si vous bénéficiez d'un coup de chance ; inversement, en cas de malchance ou d'erreur grave de votre part, vous devrez peut-être rabaisser votre total de **CHANCE**. De tels cas seront signalés dans le texte et les instructions vous seront données. N'oubliez pas que votre **CHANCE**, à l'instar de votre **HABILETÉ** et de votre **ENDURANCE**, ne peut s'élever au-delà de son total de départ, sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Équipement

Vous ne faites pas partie de ces Chasseurs de Sorciers qui trimballent avec eux une véritable cargaison d'armes et d'outils divers, mais il y a tout de même certains objets de base. Vos vêtements sont taillés dans un tissu non teint ou dans du cuir, ce qui atténue légèrement l'effet des sortilèges qu'on peut vous lancer (de plus, le contact avec un tissu non teint affaiblit les Sorciers). Pour arme, vous choisissez un pistolet avec ses munitions : une boîte de poudre et trois balles, dont une en argent. Pour les duels, vous vous servirez de votre grand sabre, avec lequel vous avez déjà pourfendu bien des adversaires. Les miroirs sont des objets très utiles, quand on a affaire à des Sorciers. Vous en possédez 12 que vous gardez dans les nombreuses poches de votre pourpoint de cuir. Vous disposez également d'une aiguille de boussole ; d'une corde de cheveux humains dont vous vous servez pour ligoter les Mages que vous capturez. Inscrivez tous ces objets dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Vous n'êtes pas particulièrement riche. Lancez un dé et écrivez le nombre obtenu dans la case Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*.

Compagnon

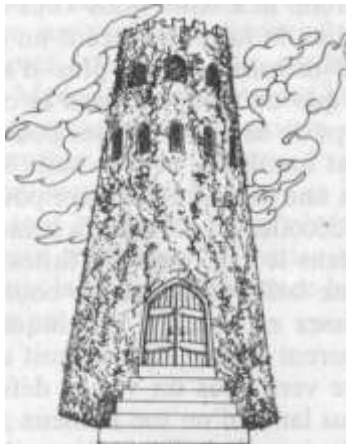
Il se peut que vous vous fassiez un compagnon au cours de votre aventure. Si tel est le cas, vous aurez peut-être besoin de noter les totaux d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** de ce nouvel allié. Utilisez pour cela la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*. Consignez également son équipement au bas de votre case Équipement. En règle générale, vous avez accès à tous les objets que possède votre compagnon mais, si vos chemins se séparent, vous devrez bien sûr les rayer de votre *Feuille d'Aventure*.

Capture dans un cimetière

La fin de la poursuite approche et votre proie est désespérée. Priant qu'elle ne sacrifie aucune victime innocente dans son ultime fuite, vous courez à toutes jambes le long du sentier, malgré vos poumons qui brûlent et l'obscurité de cette nuit sans lune. Soudain, vous apercevez la silhouette de votre ennemi, Mencius, qui s'encadre dans la grille du cimetière. Il tourne la tête, vous voit et pousse un hurlement d'outre-tombe. Tel un renard traqué, Mencius cherche une issue mais vous lui avez ôté toute possibilité de fuite en traçant un cercle sur le sol avec vos miroirs : il n'a plus d'autre choix, maintenant, que de pénétrer dans le cimetière où repose le corps de sa mère. Là, ses pouvoirs de sorcellerie seront annihilés, et il le sait. Mencius bat des bras dans une dernière tentative pour s'envoler. Il parvient à décoller du sol mais, à peine a-t-il gravi d'un mètre dans le ciel que vous faites feu et vous l'abattez d'une balle en argent. A bout de souffle, vous franchissez en courant les cinquante mètres qui vous séparent encore de l'endroit où gît Mencius. Il relève vers vous un visage déformé par le mépris et vous lance d'un ton haineux : - Je te maudis jusqu'à la fin de l'éternité. Et j'aurai ma revanche !

Ce n'est pas la première menace de ce type que vous entendez et vous êtes toujours bien vivant, aussi ne perdez-vous pas de temps à lui répondre. En un tour de main, vous le ligotez avec votre corde de cheveux humains. Si vous parvenez à ramener Mencius au château du Margrave avant l'aurore, il pourra être définitivement éliminé le lendemain. Malheureusement, la chance n'est pas de votre côté. Sur le chemin du retour, votre cheval fait un faux pas. Mencius, que vous avez jeté tout ficelé en travers de la selle, se met à ricaner et vous avez beau savoir qu'il n'a pas pu provoquer l'incident, il arrive à vous ébranler les nerfs. Pis encore, votre cheval boîte maintenant, ce qui vous contraint à mettre pied à terre et à le guider par les rennes sur tout le reste du trajet. Lorsque vous arrivez au château, il est déjà presque

midi. Une terrible nouvelle vous attend : le Margrave Metchner, qui a toujours soutenu votre cause et mis son immense pouvoir au service de la lutte contre les Mages, s'est éteint dans la nuit. Dans la confusion des préparatifs de funérailles, votre arrivée passe presque inaperçue et vous ne pouvez être sûr que les gardes qui se sont emparés de Mencijs pour le mener au cachot suivront correctement vos instructions. En tant que sujet du Margrave, vous êtes tenu d'apporter votre soutien à son successeur, le jeune et irresponsable Reinhardt, tout au long de la cérémonie. Vous venez de faire triompher la justice en capturant Mencijs, mais la journée s'annonce bien morose... Rendez-vous au [1](#).





1. *Après une cérémonie qui dure plusieurs heures, un ultime banquet est donné en l'honneur du Margrave dans la grande salle du château.*

1

Les funérailles ont lieu aussitôt. Comme le veut la tradition, l'héritier du défunt arbore un costume de deuil rouge, tandis que toutes les autres personnes présentes ont des tenues en tissu non teint, ce qui ne vous pose aucun problème car vous ne portez, de toute façon, que cela et du cuir brut. Vous prenez place dans le cortège funéraire et vous accompagnez à pas lents le cercueil jusqu'à la chapelle du château. Après une cérémonie qui dure plusieurs heures, l'assemblée regagne la grande salle du château où un ultime banquet est donné en l'honneur du Margrave. Dès le second plat, le jeune Reinhardt, pâle dans son costume pourpre, se lève et prend congé des convives. Vous aimeriez bien quitter cette fête lugubre, mais la courtoisie vous l'interdit. Tout à coup, le château se met à trembler. Des cris fusent et vous vous levez d'un bond, sentant le sol se soulever sous vos pieds. Un bloc de pierre se détache du plafond et les invités se réfugient sous la grande table de chêne. Si vous décidez de faire une entorse à l'étiquette pour foncer aux geôles du château, rendez-vous au [87](#). Si vous restez où vous êtes, rendez-vous au [234](#).

2

Vous montrez la blessure à votre compagnon de table qui en suffoque de surprise. Il vous fait sortir de la taverne et vous conduit à un petit bâtiment, au bout de la rue. A l'intérieur, il s'entretient quelques instants avec un individu au regard perçant. Si vous avez une blessure par balle, rendez-vous au [298](#). Si c'est Reinhardt qui a été blessé par balle, rendez-vous au [381](#).

3

Reinhardt pousse des hauts cris quand l'oiseau vous soulève de terre, mais cela ne sert à rien, bien sûr. Ça lui apprendra à ne jamais vous venir en aide lors d'un combat ! Écrivez « abandonné » à côté du mot Compagnon, sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [251](#).

4

La végétation, rare et brûlée par le soleil ne rappelle en rien les forêts sombres et humides de votre terre natale. En moins d'une demi-heure de marche, vous êtes inondé de sueur mais, heureusement, vous pouvez éteindre votre soif à la rivière. Vers le milieu de la matinée, vous apercevez au loin des volutes de fumée qui s'élèvent dans le ciel. Vous vous approchez avec précaution pour découvrir un petit village. Les maisons semblent faites de boue séchée et les habitants portent des vêtements bizarres mais au moins sont-ils humains et, à en juger par les apparences, pacifiques. Vous entrez tous deux dans le village en tendant les bras pour quémander de la nourriture et de l'aide. A votre grande consternation, les villageois se contentent de vous dévisager en écarquillant les yeux puis ils se mettent à baragouiner dans une langue que vous n'avez jamais entendue de votre vie. Si vous persistez à essayer de vous faire comprendre d'eux, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [369](#).

5

Un faisceau de lumière aveuglante parcourt la lame de votre épée. Le Manuel émet un sifflement et vous êtes aussitôt traversé par une décharge qui vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE. Si vous avez réduit à zéro l'ENDURANCE du Globe Scintillant, rendez-vous au [215](#). Sinon, rendez-vous au [286](#) pour reprendre le combat.

6

Vous demandez si quelqu'un a aperçu un homme qui vous ressemble, car l'aspect physique de Reinhardt est bien plus proche du vôtre que de celui de n'importe lequel de ces autochtones au teint mat. Vous avez de la chance : un vieillard vous répond aussitôt que l'étranger que vous cherchez a traversé la ville la veille. Il est presque certain qu'il se dirigeait vers la capitale, Kalimuhr. Il conclut que l'homme parlait kal bien mieux

que vous, ce qui n'est pas sans vous intriguer. Vous décidez néanmoins de suivre cette piste et le vieillard est ravi de vous fournir quelques informations sur Kalimuhr. Rendez-vous maintenant au [348](#).

7

Vous brandissez votre sabre, bien décidé à l'assommer si ses pouvoirs de sorcellerie vous empêchent de le blesser véritablement. A votre surprise, la lame le prend par surprise et s'enfonce profondément dans sa poitrine, à la hauteur de la troisième côte. Son incantation s'arrête net et il s'écroule au sol, inerte. Si vous avez une Cicatrice Chauca, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [384](#).

8

Il vous est impossible de soutirer une information valable sans parler la langue de ces gens, en revanche vous vous faites vite remarquer par vos tentatives infructueuses. En désespoir de cause, vous vous mettez à arpenter les rues, en quête de quelque chose qui puisse vous aider. Là aussi, vos efforts sont vains. Inscrivez le mot « célébrité » sur votre *Feuille d'Aventure* (s'il n'y figure pas déjà) puis tracez-y une croix et rendez-vous au [241](#).

9

Vous ramassez du bois mort et vous construisez un bûcher funéraire. La tâche est aisée car il y a du petit bois en abondance et le corps de Mencius est rapidement dévoré par de hautes flammes. Vous regardez le feu en réfléchissant à votre prochaine action. Rendez-vous au [336](#).

10

Le crabe a une chair savoureuse et nourrissante ; si vous souhaitez en manger un peu, rendez-vous au [359](#). Sinon, allez-vous continuer à longer la plage sur la gauche (rendez-vous au [64](#)) ou partir sur la droite (rendez-vous au [220](#)) ?

11

En fouillant le nid, vous trouvez un véritable trésor : 67 pièces d'or, sept bijoux (colliers et bracelets), et un diamant gros comme une balle de pistolet. N'oubliez pas d'inscrire votre butin sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, il vous reste à descendre de ce sommet élevé... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [94](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [278](#).

12

Deux fois déjà dans votre vie, vous avez dû aspirer de votre corps le venin de cette espèce de serpent et le poison d'un insecte démoniaque que le Mage Orayan vous avait envoyé. (Vous avez d'ailleurs eu plus tard le plaisir de voir ce dernier brûler sur le bûcher.) Vous connaissez donc la méthode à suivre, il s'agit juste de garder votre sang-froid pour l'appliquer correctement. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [191](#). Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [212](#).

13

A votre grande surprise, la porte du haut s'ouvre sur Reinhardt qui se précipite vers vous. Ravi de vous voir, il vous raconte comment ses hôtes ont été bons et généreux envers lui, le couvrant de cadeaux après l'avoir sauvé des dangers du désert. Reinhardt vous fait entrer dans la grande salle de la tour et vous offre à son tour plusieurs présents de valeur : une élégante ceinture noire, un glaive incrusté de pierres précieuses, une cape brodée. Si vous les acceptez, rendez-vous au [77](#). Si vous les refusez, rendez-vous au [213](#).

14

En avançant à tâtons dans le noir, vous posez le pied sur une portion du sol qui s'enfonce lentement de quelques centimètres. Vous entendez un déclic, suivi d'un chuintement de pierre contre

de la pierre... Une énorme dalle s'abat sur vous, écrasant pour toujours vos chances de succès.

15

Vous attrapez Reinhardt par la peau du cou et vous plongez à la renverse dans la rivière. La créature grogne mais n'ose pas vous suivre, alourdie comme elle l'est par son armure. Le fort courant vous entraîne sur plusieurs centaines de mètres et vous remarquez au passage l'endroit où vous étiez arrivés. Lorsque vous parvenez enfin à vous extirper de la rivière, vous vous effondrez tous deux sur la berge. Pantelants, vous vous séchez au soleil brûlant avant de vous remettre en route. Rendez-vous maintenant au [245](#).

16

Avec force gestes et les quelques phrases que vous connaissez, vous parvenez à faire comprendre aux gens que vous êtes à la recherche d'un Sorcier. Vous avez de la chance : un vieillard à la barbe blanche hoche vigoureusement la tête. Il vous explique que l'homme en question se trouve en dehors de la ville et propose de vous conduire auprès de lui. En chemin, vous essayez de faire la conversation avec le vieillard, mais vous vous heurtez constamment à la barrière de la langue. Après avoir marché deux bonnes heures dans les collines, vous atteignez une vallée abritée, avec une caverne, qui vous est familière. Le vieillard appelle « Khâsim ! » puis il vous dit quelque chose dont vous ne comprenez qu'un seul mot : « Mage ». Comme personne ne répond, l'homme vous dit de l'attendre et disparaît dans la grotte. Peu après, il en ressort, livide et tremblant de tout son corps. Jetant des regards inquiets alentour, il vous fait signe de le suivre. Si vous partez avec lui, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin seul, rendez-vous au [357](#).

17

En fouillant les dépouilles des gardes, vous trouvez un trousseau de clés, apparemment en verre ou en cristal. Vous retournez en courant au cachot et vous libérez Reinhardt. Maintenant, allez-vous remonter par le tunnel (rendez-vous au [240](#)) ou vous y enfoncer plus avant (rendez-vous au [179](#)) ?

18

Une tache claire, sur la berge de la rivière, attire votre regard. C'est un tas de vêtements. Lorsque vous les prenez en main, vous vous rendez compte qu'il s'agit de votre maillot et votre haut-de-chausses en tissu non teint. Vous devez être sur la piste de votre proie ! Ce qui est bizarre, c'est que les vêtements sont tout tailladés, comme si on avait voulu les déchirer en morceaux. Mais ils sont faciles à raccommoder et valent certainement mieux que votre attirail actuel. Inscrivez «vêtements non teints» dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [110](#).



19

Vous chargez la balle, vous visez et vous tirez. Vous faites mouche, mais la magie de Mencius est plus forte encore : la balle ricoche contre sa peau comme sur une paroi d'acier trempé et va se fiche dans le mur. Mencius n'a même pas cillé. Rendez-vous au [91](#).

20

Vous êtes devenu un Chasseur de Sorcières si expérimenté que vous enchaînez les gestes sans réfléchir. Le temps de deux respirations, vous trempez la lame de votre épée dans le sang du

Sorcier et vous la lui envoyez à la gorge. Au contact de son propre sang, il perd son invulnérabilité aux armes humaines et la lame le décapite. Vous regardez alors votre épée, pour découvrir avec stupeur qu'elle s'est mystérieusement transformée en une élégante rapière à la garde incrustée de pierres précieuses. Vous-même, vous vous sentez étrangement différent : pour la première fois, vous remarquez que vous portez des vêtements rouges. Vous détachez la corde de cheveux humains du corps de Mencius. Votre problème le plus urgent, pour l'instant, est de disposer de ce dernier. Une fois cela réglé, vous pourrez partir à la recherche du jeune Margrave. Vous allez :

Enterrer le corps

Rendez-vous au [132](#)

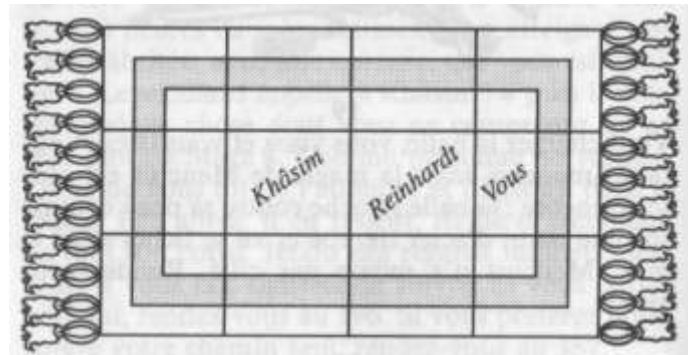
Le brûler

Rendez-vous au [345](#)

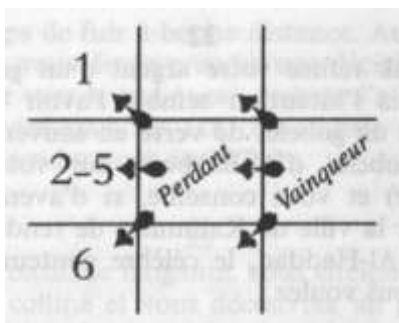
Le jeter dans la rivière

Rendez-vous au [200](#)

21



Ce dessin représente le tapis volant. Khâsim est assis à la place désignée par son nom, vous êtes tout au bout du tapis et Reinhardt est devant vous. Lui et vous allez vous battre selon les procédures habituelles, mais auxquelles s'ajoutent les règles suivantes. Celui qui perd l'Assaut doit reculer d'une case. Pour savoir dans quelle direction, lancez un dé puis consultez le tableau ci-dessous.



Le vainqueur de l'Assaut devra aller se placer dans la case située devant le perdant, comme l'indiquent les flèches. (Si le vainqueur se trouve sur la gauche du dessin, il suffit d'inverser les directions). Si le perdant est poussé hors du tapis, il tombera dans le vide. Si l'un de vous se retrouve dans la case occupée par Khâsim, le tapis tout entier se mettra à trembler. Il faudra alors lancer deux dés pour vous et deux dés pour Reinhardt. Vous devrez l'un et l'autre obtenir un résultat inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ** pour vous en tirer sain et sauf. Avec un lancé de dés supérieur au total d'**HABILETÉ**, vous ou Reinhardt êtes éjecté du tapis. Indiquez vos déplacements à tous deux au crayon ou à l'aide de jetons. Vous n'êtes pas obligé d'employer la totalité de votre **HABILETÉ** à chaque Assaut. Avant de lancer les dés, décidez du montant d'**HABILETÉ** que vous souhaitez mettre en œuvre. Reinhardt vous attaquera toujours avec toute son **HABILETÉ**. Comme d'habitude, vous pouvez recourir à la **CHANCE** pour essayer de modifier le résultat. Si vous êtes vainqueur sans qu'aucun de vous ne soit éjecté du tapis, rendez-vous au [209](#). Si Reinhardt tombe, rendez-vous au [72](#). Si c'est vous qui tombez, ou si vous tombez tous les deux, rendez-vous au [60](#).

22

Al-Bakbouk refuse votre argent d'un geste de la main, mais l'intention semble l'avoir touché. Il vous offre un gobelet de verre en souvenir (inscrivez le Gobelet d'Al-Bakbouk sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous conseille, si d'aventure vous passez par la ville de Kalimuhr, de rendre visite à son frère Al-Haddad, le célèbre conteur. Maintenant, si vous voulez :

Faire quelques achats

Rendez-vous au [248](#)

Retrouver la piste

Rendez-vous au [322](#)

Prendre la direction de Kalimuhr

Rendez-vous au [348](#)

23

Les courtisans qui restent se rabattent vers vous. Il est hors de question de les affronter tous. Votre seule chance de salut consiste à Prendre la Fuite. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [292](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [197](#).



24

La corde de cheveux humains est bien trop précieuse pour l'abandonner ici. Vous liez donc les poignets du Sorcier avec un bout et vous coupez le reste pour l'emporter avec vous. Il parviendra probablement à se dégager mais cela devrait vous donner le temps de fuir à bonne distance. Au sortir de la caverne, vous devez prendre une décision. Allez-vous partir vers le sud-ouest, comme l'a suggéré le Mage (rendez-vous au [118](#)) ou choisir une autre direction (rendez-vous au [327](#)) ?

25

Après une escalade fatigante, vous atteignez le sommet de la colline et vous découvrez un panorama qui s'étend sur plusieurs kilomètres à la ronde. Côté nord, vous ne distinguez que des montagnes qui paraissent de plus en plus hautes. Côté sud, le scintillement de la mer ondoie au loin. Enfin, en direction de la route, vous distinguez les contours d'une ville, visiblement plus grande que celle dont vous venez d'être expulsé. Si vous décidez de longer la route, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez vous diriger vers la côte, rendez-vous au [393](#).

26

Repoussant les cadavres sur le côté, vous poussez Reinhardt au fond de l'alcôve puis vous vous plaquez contre le mur dans l'espoir de devancer votre ennemi. Les bruits se rapprochent. Vous choisissez votre moment avec soin et vous bondissez en faisant tournoyer votre épée. Une tête tombe et votre seconde attaque blesse grièvement une autre créature, mais les dés sont pipés, hélas... Vos agresseurs sont six, six tueurs impitoyables qui ont l'habitude de se battre dans l'obscurité. Conscient que c'est là votre dernière bataille, vous luttez avec le courage d'un loup. Trois créatures souterraines tombent encore sous votre lame avant que vous ne succombiez, assailli de toutes parts. Votre mort est glorieuse, mais Mencius a échappé à la justice.

27

Grâce à votre excellent sens de l'orientation, vous partez droit vers la ville, en pensant que, lorsque vous en serez proche, vous trouverez forcément une route. Effectivement, avant la tombée de la nuit, vous parvenez à la hauteur d'une voie assez large et vous ne tardez pas à croiser quelques-uns des habitants de cet étrange pays. Leurs vêtements amples et colorés vous paraissent aussi bizarres que les sons gutturaux de leur langue, cependant, les cinq hommes que vous rencontrez, visiblement marchands de leur état, semblent vous prendre en sympathie. Ils vous offrent

de la nourriture, que vous dévorez avec un appétit féroce, et vous proposent de passer la nuit dans leur camp. Vous acceptez non sans une certaine méfiance qui s'avère injustifiée puisque vous vous réveillez le lendemain matin sain et sauf, pour vous voir convié à un petit déjeuner roboratif. Vous parvenez à faire comprendre aux marchands que vous vous dirigez vers la ville et, comme ils s'y rendent également, vous décidez de faire le voyage de compagnie. Au cours de ces quelques jours de marche, vous apprenez deux ou trois expressions de la langue locale, mais vous êtes encore bien loin de pouvoir comprendre et vous exprimer. Quand vous arrivez enfin aux portes de la ville, vous êtes étonné par l'architecture audacieuse de Kalimuhr. Le chef des cinq marchands vous offre une outre de vin, en cadeau d'adieu. (N'oubliez pas d'inscrire l'Outre de Vin sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [100](#).

28

- A quoi bon tous ces efforts ! soupire Reinhardt. Tu vois bien que tes fameuses techniques de chasse aux mages ne mènent nulle part !

Sur ces mots, il tourne le dos et s'éloigne. Vous envisagez un instant de l'abandonner à son sort et de regagner la ville, mais le bon sens l'emporte : vous le rattrapez en courant aussi vite que la chaleur étouffante vous le permet. Vous cheminez ensuite tous deux jusqu'à la tombée de la nuit sans apercevoir le moindre signe de civilisation. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si le mot « bandage » y est inscrit, rendez-vous au [53](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [84](#) si la case Échange est cochée, et au [321](#) si elle ne l'est pas.

29

Mencius peut toujours se protéger mais il est devenu vulnérable à votre arme.

MENCIUS HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 8

Vous allez combattre Mencius de la façon habituelle, à une différence près : il ne vous attaque pas avec une arme mais avec sa magie. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à la sienne, cela signifie que vous réussissez à le toucher et que vous lui infligez la perte habituelle de 2 points d'**ENDURANCE**. En revanche, si votre *Force d'Attaque* est inférieure ou égale à la sienne, vous n'avez pas trouvé d'ouverture. Dans les deux cas de figure, il vous foudroie d'un éclair magique à chaque Assaut. Au premier Assaut, cet éclair vous fait perdre seulement 1 point d'**ENDURANCE** à cause de votre Amulette, mais l'effet protecteur de celle-ci est ensuite épuisé et vous perdez alors 2 points d'**ENDURANCE** à chaque éclair. Si vous réduisez le total d'**ENDURANCE** de Mencius à 2 ou moins, rendez-vous au [124](#) si le mot « reflet » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, rendez-vous au [174](#).

30

La créature vole lentement, ce qui vous donne le temps d'armer votre pistolet, de viser avec soin et de faire feu (rayez 1 balle de votre *Feuille d'Aventure*). Elle s'abat lourdement sur le sol et vous courez vers sa dépouille inerte : le fauve ailé est bel et bien mort. Allez-vous retourner aux ruines et fouiller sa tanière (rendez-vous au [311](#)) ou vous diriger vers la mer (rendez-vous au [264](#)) ?

31

Vous mentionnez le nom d'Al-Nashar à plusieurs passants, mais ils se contentent de hausser les épaules sans répondre. Dépité de ne pas parvenir à le trouver, vous vous engagez dans la principale artère de la ville et vous débouchez sur une grande place où se

tient un marché très animé. Sur le côté de la place se dresse une énorme tour, perchée sur la falaise qui domine la mer. Si le mot « piste » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [349](#). Sinon, rendez-vous au [267](#).

32

Vous vous concentrez à nouveau et vous lancez la pierre dans le cercle. Elle tombe pile au centre, pour rebondir dans une direction tout à fait inattendue. Voilà une indication forte et claire ! En traçant une ligne entre le centre du cercle et la pierre, vous déterminez le cap qu'il faut prendre : vers un groupe de rochers bien spécifique, situé très haut à flanc de la montagne. Malgré le soleil qui vous éblouit, vous progressez tous deux bon train et vous découvrez bientôt un sentier qui monte dans la direction voulue. Rendez-vous au [52](#).

33

Vous ouvrez prudemment la boîte. Elle est vide. - Rends-moi mon bien, s'exclame Mencius. Apporte-le à la tour Rangor ce soir et je t'accorderai une mort douce et rapide.

Sur ces mots, le Sorcier s'éloigne. On vous a déjà fait proposition plus alléchante... Si vous décidez d'aller tout de suite à la tour Rangor, rendez-vous au [312](#). Sinon, inscrivez le nombre « 312 » sur votre *Feuille d'Aventure*, car vous savez désormais où trouver Mencius : si on vous propose d'aller le trouver, il suffira de vous rendre au 312. Rendez-vous maintenant au [241](#).

34

Le globe s'illumine un instant d'une lumière presque aveuglante. Puis, tout aussi brusquement, vous vous retrouvez plongé dans une obscurité totale. Toute sensation quitte d'abord vos bras et jambes, puis votre corps. Serait-ce la mort ? Un souvenir vous taraude mais vous n'arrivez pas à savoir lequel... jusqu'au moment où une lumière vive vous éblouit : c'est une torche et vous êtes dans une cellule. A la profonde fissure qui déchire le

sol, vous comprenez que vous êtes retourné, Dieu sait comment, au château du Margrave. Vous êtes sain et sauf mais vous avez échoué dans votre mission et vous allez maintenant devoir porter le poids de cet échec jusqu'à votre dernier jour.

35

Premier impératif, vous procurer un chien. Vous vous rendez au marché du centre-ville et vous finissez par dénicher, dans le labyrinthe des étalages, un éleveur d'animaux qui propose un chien tout à fait adapté à vos besoins. Malgré l'obstacle de la langue, vous n'avez pas de mal à communiquer votre désir d'acheter l'animal mais l'éleveur en demande 5 pièces d'or ! C'est une vraie fortune, cent fois la valeur réelle du chien... Si vous disposez de cette somme et si vous décidez d'acheter le chien, rendez-vous au [338](#). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer un tel prix, rendez-vous au [184](#).

36

Vous introduisez la balle en argent dans le barillet, vous armez et vous faites feu. La balle atteint le reflet en pleine poitrine. Il titube et baisse les yeux vers la blessure. Puis, avec un hurlement de harpie, il tend tout son corps comme un arc. Stupéfait, vous voyez la balle jaillir de la plaie et fuser vers vous, pour se planter dans le gras de votre bras (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). La créature paraît certes affaiblie par cet effort, mais vous n'avez aucun moyen d'évaluer en combien de temps elle recouvrera ses forces. Vous comprenez qu'il s'agit en fait de Mencius qui s'est transféré par magie dans un autre corps. Si vous voulez tenter de l'achever, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez profiter de son état d'hébétude pour Prendre la Fuite, rendez-vous au [376](#).

37

Vous ramassez des branches et du petit bois et vous faites un feu en plein air. Une fois qu'il a bien pris, vous observez les flammes attentivement. Elles semblent s'infléchir légèrement pour pointer en direction d'un col à flanc de montagne. Si vous prenez la

direction indiquée par les flammes, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez grimper au sommet de la montagne pour avoir une meilleure vue, rendez-vous au [395](#).

38

La créature se bat à coups de crocs et de griffes sans cesser de grommeler de son étrange râle quasi humain.

LION D'OR HABILETÉ: 9 ENDURANCE: 14

Si vous réduisez le total d'ENDURANCE du Lion d'Or à 3 ou moins, rendez-vous au [157](#).

39

- Mon histoire est une parabole qui démontre qu'on a intérêt à se mêler de ses affaires, à Hazah. Ceux qui veulent interférer dans les agissements des puissants connaissent une fin terrible. Sache donc qu'au temps de l'ancien souverain de Kalimuhr, la Califesse Carolina, le pays fut affligé d'un désastre abominable. Bythos, un redoutable sorcier venu d'un autre monde, complota avec Sige le silencieux, du Grand Conseil, pour s'emparer du pays et renverser le souverain sacré de Hazah. Tandis que l'armée était mobilisée sur les frontières nord pour arrêter une invasion venue de Bei-Han, les troupes de Buthos, composées d'hommes du peuple dont il avait subjugué l'esprit par magie, déferlaient de l'est vers la ville. Qui aurait pu les arrêter ? Le vaillant Ramadès, bien sûr, mais il était parti en quête de nouvelles aventures. Juste au moment où tout espoir semblait perdu, Ramadès revint et... Brusquement, Al-Fakik pique du nez. Quelques secondes plus tard, un léger ronflement se fait entendre. Vous lui donnez un petit coup de coude, et il se réveille en sursaut.

- Bas les pattes, voyou ! s'écrie-t-il. Tu t'imagines que tu peux me voler mon argent, hein ?

Il sort un couteau et le brandit sous votre nez.

Allez-vous Prendre la Fuite ? En ce cas, si le mot « piste » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [205](#). S'il ne l'est pas, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au 241. Si vous préférez, vous pouvez affronter Al-Fakik.

AL-FAKIK HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [386](#).

40

Les gardes vous toisent avec mépris et vous craignez un instant qu'ils ne vous défient au combat, mais ils vous font signe de passer d'un geste dédaigneux. Vous franchissez les portes de la ville et vous avancez par les rues grouillantes de monde. Les gens vous paraissent bizarres, avec leur peau sombre et leurs habits de soie qui seraient chers chez vous même pour la bourse du Margrave. Ils parlent une langue qui vous est parfaitement incompréhensible. Si vous souhaitez arriver à quelque chose, il va falloir inventer un moyen de communication. Voulez-vous partir tout de suite à la recherche de Mencius (rendez-vous au [198](#)) ou prendre d'abord le temps de vous adapter à ces lieux (rendez-vous au [293](#)) ?

41

Vous retournez en courant dans la chambre où vous aviez discuté avec le voleur mais il a disparu en emportant son butin. Si vous décidez de vous cacher pour attendre son retour, rendez-vous au [390](#). Si vous fouillez la chambre pour prendre des objets d'une valeur équivalente à ce qu'il vous a volé, rendez-vous au [218](#).

42

Vous n'êtes pas équipé pour mener une bataille magique d'un tel niveau. Mencius, qui paraît plus puissant que jamais, envoie sortilège sur sortilège à son adversaire. Vous le contournez pour l'attaquer par-derrière mais il vous surprend du coin de l'œil.

D'un geste quasi désinvolte, il décoche un éclair de feu qui vous carbonise instantanément.



43

Des volutes de fumée verte montent du sol et envahissent la pièce. Toussant et crachant, vous interrompez le sortilège et vous ouvrez grand la porte... juste au moment où passe un escadron de gardes ! Le sergent ordonne à ses hommes de vous attraper et vous êtes traîné *manu militari* devant le Chambellan qui est apparemment devenu le nouveau souverain du territoire. Malheureusement, vous ne vous êtes jamais bien entendu avec cet individu.

- Nous l'avons pris en flagrant délit de sorcellerie, déclare le sergent qui vous a arrêté et nous avons trouvé ceci en sa possession.

Avec un regard éloquent, il tend le Manuel de Mencius au Chambellan qui feuillette quelques pages avec une grimace de dégoût.

- As-tu quelque chose à dire avant que la sentence ne soit prononcée ? demande-t-il d'un ton hautain. Vous tentez d'expliquer que vous vouliez traquer le

Mage qui a enlevé le seigneur Reinhardt, mais vous laissez les mots mourir sur vos lèvres car vous vous rendez compte que le Chambellan est sourd à tout ce que vous pourriez dire.

- Il est bien connu que ceux qui sont exposés à la pratique de la magie noire succombent souvent à son attrait, reprend-il. Nous

ne pouvons nous permettre aucune exception. Malgré ton passé méritoire, tu seras exécuté à l'aube.



44

Vous achevez le Mage-Araignée d'un coup en plein cœur. Une vague de joie vous envahit : encore un Sorcier qui tombe sous la main du plus grand pourfendeur du mal ! En fouillant rapidement sa tanière, vous avez la surprise de découvrir une médaille en argent gravée du Symbole Sacré qui porte, de surcroît, au revers, une prière rédigée dans votre langue ! Malheureusement, les Sorciers n'ont pas peur des Symboles Sacrés. Vous décidez cependant de vous emparer quand même de celui-ci. Inscrivez le Symbole Sacré et tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [241](#).

45

Les Squelettes s'approchent en faisant tournoyer leurs cimenterres. Un ricanement sadique vous parvient de la pièce du haut : Mencius se réjouit de vous voir pris à son piège. Mais c'est compter sans le brave Kurt qui se jette en grognant vers les Squelettes massés au pied de l'escalier. Ils tombent tous à la renverse, effrayés par la férocité de votre fidèle chien. Si seulement vous pouviez vous tailler un chemin jusqu'aux marches... Mais il faut d'abord livrer bataille.

PremierSQUELETTE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

SecondSQUELETTE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5

Tandis que vous affrontez ces deux Squelettes tour à tour, les autres reviennent à la charge. Kurt finit par succomber sous les

coups des lames de bronze et, si vous avez un Compagnon, il tombe lui aussi. (Inscrivez le mot « perdu » dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*.) Si vous venez à bout des deux Squelettes en 8 Assauts ou moins, rendez-vous au [392](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).



46

Une épaisse fumée jaillit tout à coup de votre Bague de Rubis et prend la forme d'une énorme et terrifiante créature humanoïde. Sans vous laisser le temps de réagir, celle-ci vous soulève comme un fétu de paille et s'envole vers le bateau, pour vous lâcher aux pieds du personnage aux habits colorés. Vous ne distinguez toujours pas son visage, juste deux yeux intelligents qui vous regardent avec une pointe de malice. Il vous adresse quelques paroles dans une langue qui échappe à votre entendement, puis claque des doigts. Le géant de la bague disparaît. Rendez-vous au [300](#).

47

Vous découvrez rapidement que le souverain actuel de Kalimuhr est BasiahAlboudour. Son palais se trouve au centre de la ville, près d'une immense statue qui représente une femme armée d'une épée à chaque main. Allez-vous demander à être reçu par son Altesse BasiahAlboudour afin de l'avertir de la menace de Mencius ? En ce cas, si le mot « bain » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [197](#). Sinon rendez-vous au [162](#). Dans le cas où vous souhaitiez seulement vous renseigner, rendez-vous au [284](#) si le mot « tôt » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [356](#) s'il ne l'est pas.

48

- A propos, dit votre drôle d'hôte, je suis Khâsim l'Indigne. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour t'aider dans ta mission. Si vous avez la Clé des Chaînes, rendez-vous au [180](#), Si vous avez une Cicatrice de Chauca, rendez-vous au [367](#). Si vous n'êtes dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au [396](#).

49

Le tunnel se prolonge après une série de portes percées d'ouvertures à barreaux. Un homme presse son visage contre la grille de la première porte. Vous vous approchez et vous reconnaissez avec effroi Reinhardt, blême et les traits tirés par le désespoir et l'angoisse ! Rendez-vous au [109](#).

50

- Mencius ! vous écriez-vous.

-Ah ! tu n'es pas au courant, répond votre déconcertant bienfaiteur.

Il claque à nouveau des doigts et la créature humanoïde se matérialise devant lui.

- Génie, un miroir ! ordonne-t-il.

L'instant d'après, vous vous retrouvez avec un miroir sous le nez, à contempler le visage de Reinhardt.

- Ça fait partie des effets secondaires qui peuvent se produire quand on pénètre dans cette bulle d'existence. Vos corps ont été échangés. Mencius est maintenant à Kalimuhr et il occupe ton corps. A propos, je reprends ma bague, si ça ne te fait rien. L'étrange personnage claque encore une fois des doigts et la Bague de Rubis s'envole de votre poche pour se poser au creux de sa main. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [368](#).

51

Vous sommer Kurt de renifler les alentours et de chercher une piste. Au bout de dix minutes à peine, il en a trouvé une et se met à tirer sur sa laisse. Il vous guide au fond d'une petite rue, au pied d'un escalier qui s'enfonce en sous-sol, sur le côté d'un bâtiment délabré. Vous vous y engagez avec prudence et, suivant Kurt, vous débouchez dans une cave sombre, faiblement éclairée par des taches de lumière qui tombent des trous du plafond. Votre sixième sens vous avertit d'un danger immédiat. Vous relevez la tête, juste à temps pour apercevoir, plaqué au plafond, un homme maigre et chauve, aux yeux enfoncés. Kurt se met à gronder et l'homme se laisse tomber sur vous. Ses mouvements évoquent ceux d'une araignée, mais vous découvrez rapidement qu'il est vulnérable à votre arme.

MAGE-ARAIGNÉE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 10

Kurt est bien décidé à en découdre, lui aussi, et il infligera une perte de 1 point d'**ENDURANCE** par Assaut au Mage-Araignée. Si vous réduisez le total d'**ENDURANCE** de ce dernier à 1 point, il vous supplie de lui laisser la vie sauve. Si vous décidez de l'épargner, rendez-vous au [339](#). Sinon, rendez-vous au [44](#).

52

Le sentier finit par s'enfoncer dans une vallée abritée dont vous appréciez la fraîcheur après avoir marché si longtemps sous un soleil cuisant. Tout au fond de la vallée, une volute de fumée s'élève d'un trou dans la paroi de pierre. En dessous, vous distinguez une ouverture sombre, sans doute une grotte. Vous vous approchez avec prudence et vous jetez un coup d'œil dans l'obscurité. Vous ne pouvez en être certain, mais il vous semble entendre un son ténu, une voix humaine peut-être, qui s'arrête abruptement. Vous faites un pas à l'intérieur, désireux de vérifier si vous rêvez ou si vous avez bien aperçu un bref scintillement. Effectivement, une lueur dansante surgit, facilement reconnaissable comme la flamme d'une torche. Vous apprêtant à

agir, vous attendez avec curiosité. Le porteur de la torche s'avère être un vieillard à la peau sombre, la tête enroulée dans une étoffe. Il vous adresse quelques paroles incompréhensibles puis s'immobilise, l'air perplexe, quand vous lui demandez qui il est. Au bout d'un moment, il vous fait signe de l'attendre en levant la main et s'éclipse dans le noir. Quand il revient, quelques minutes plus tard, il tient un livre à la main. Calant la torche contre un support dans la paroi de pierre, il feuillette rapidement l'ouvrage. Il trouve la page qu'il cherchait et il se met à marmonner en gesticulant avec sa main libre. C'est un Sorcier et il est en train de prononcer un sortilège ! Allez-vous l'attaquer immédiatement (rendez-vous au [81](#)) ou attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [324](#)) ?

53

Vous installez votre bivouac pour la nuit. Reinhardt, épuisé par cette journée de marche, se met aussitôt à ronfler. Vous vous couchez à votre tour, mais le sommeil vous échappe. Fixant le ciel étoilé, vous cherchez vainement une constellation connue. Au bout d'un moment, vous dérivez dans un demi-sommeil à travers lequel vous voyez vaguement quatre silhouettes, enveloppées dans de grandes capes, avancer à pas de loup vers vous. C'est seulement lorsqu'elles se baissent vers Reinhardt et que vous apercevez l'éclat d'une lame, que vous vous rendez compte qu'elles ne font pas partie de vos rêves ! Debout d'un bond, vous dégainez votre épée et vous profitez de l'effet de surprise pour transpercer le cœur d'une des créatures, puis vous vous tournez vers ses lugubres compagnons. Vous allez les affronter tour à tour.

ÉVENTREUR VOILÉ HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes toujours aux prises avec l'Éventreur après 4 Assauts, notez ses totaux d'**HABILITÉ** et d'**ENDURANCE** et rendez-vous au [307](#). Si vous êtes vainqueur en 4 Assauts ou moins, affrontez les deux Éventreurs Voilés restants l'un après l'autre.

DeuxièmeÉVENTREUR HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

TroisièmeÉVENTREUR HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [160](#).



54

- Jaddar n'eut pas le temps de décocher une autre flèche magique que déjà Al-Azrad se propulsait vers lui, sous la forme d'un serpent. Ce fut une bataille épique...

Al-Haddar raconte son histoire de façon si vivante et avec des gestes si expressifs, que vous avez l'impression d'y participer. Soudain, il se jette sur vous en s'exclamant :

- Et qui va l'emporter, le serpent ou l'homme ?

AL-AZRADLE SERPENT HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Le combat se déroulera selon les procédures habituelles mais, si vous êtes vaincu, vous n'en mourrez pas. .Si vous êtes vainqueur, regagnez les deux tiers des points d'ENDURANCE perdus durant le combat et rendez-vous au [294](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [151](#).

55

Votre compagnon de table se montre disposé à vous enseigner sa langue. Il vous apprend qu'il se nomme Al-Bakbouk et fait preuve d'une grande curiosité d'esprit. Quand vient l'heure de quitter la taverne, il vous offre l'hospitalité. Au fil des jours suivants, que vous passez chez lui, vous acquérez quelques bases de vocabulaire et de syntaxe (inscrivez « kal de base » sur votre *Feuille d'Aventure*). Al-Bakbouk est très généreux, certes, mais

vous savez bien que vous devrez prendre congé de lui, tôt ou tard. Si vous partez sans lui donner le moindre cadeau, rendez-vous au [315](#). Sinon, vous pouvez, si vous le souhaitez, lui offrir de l'argent (rendez-vous au [22](#)) ou, si vous possédez l'un ou l'autre, un Bijou (rendez-vous au [372](#)) ou une Bague de Rubis (rendez-vous au [161](#)).

56

Vous vous asseyez tous deux sur le tapis, non sans éprouver une désagréable sensation de ridicule. Jusqu'au moment où le tapis décolle ! Il flotte gentiment dans l'air quelques instants puis, quand Khâ-sim ordonne : « A Kalimuhr ! » il démarre à la vitesse d'un faucon qui fond sur sa proie. Rendez-vous au [93](#).

57

Inscrivez le mot « piste » sur votre *Feuille d'Aventure*. Comment allez-vous faire pour retrouver un jeune homme aussi capricieux et imprévisible que Reinhardt ? Si vous maîtrisez le « kal » ou au moins le « kal de base », vous pouvez vous mettre en quête d'un conteur (rendez-vous au [323](#)). Sinon, rendez-vous au [205](#).

58

Au bout d'un moment, vous perdez la volute de vue, mais vous trouvez un sentier qui semble aller dans la bonne direction. En le longeant, vous pénétrez dans une vallée abritée où vous apercevez à nouveau la colonne de fumée qui s'élève d'un trou dans la paroi de pierre. C'est l'entrée d'une grotte. Un homme étrange, vêtu d'une robe rouge et soyeuse et coiffé d'un turban vert émeraude, émerge de la caverne. Quand il vous voit, il vous adresse quelques paroles incompréhensibles puis s'immobilise, l'air perplexe, quand vous lui demandez qui il est. Au bout d'un moment, il vous fait signe de le suivre et s'éclipse dans le noir. Le temps que vous atteigniez l'entrée de la grotte, l'homme a disparu dans l'obscurité. Quand il revient, quelques minutes plus tard, il tient un livre en main. Calant la torche contre un support dans le mur, il feuillette rapidement l'ouvrage. Lorsqu'il a trouvé

la page qu'il cherchait, il se met à marmonner en gesticulant avec sa main libre. C'est un Sorcier et il est en train de prononcer un sortilège ! Allez-vous l'attaquer immédiatement (rendez-vous au [99](#)), ou attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [262](#)) ?

59

Vous êtes en train de réfléchir à une façon efficace de l'attaquer quand des mains vigoureuses vous empoignent : certains occupants du quartier ont dû flairer vos mauvaises intentions. Le Magicien sort de sa tente en entendant le tumulte et se met à discuter avec les hommes dans une langue que vous ne reconnaissez pas. Ce n'est pas l'idiome local et encore moins votre langue. Quand ils ont fini, le Magicien se tourne vers vous en brandissant une longue baguette noire et les occupants de la tente vous lâchent. Maintenant que vous le voyez de près, vous vous rendez compte que le Magicien n'est pas Mencius, mais vous allez devoir l'affronter quand même !

SABAHABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, les hommes vous laissent partir. Apparemment, le combat s'est déroulé selon leur sens de l'honneur. Rendez-vous au [241](#).

60

Vous tombez vers le sol lointain, les bras et les jambes ballottant de façon désordonnée dans le vide, les oreilles et les poumons prêts à exploser sous la pression croissante. La terre se rapproche de plus en plus, et... Rendez-vous au [214](#).

61

- Je peux t'aider de différentes façons, explique Khâsim. Tout d'abord, je peux te doter d'une protection contre sa magie.

Il vous tend une amulette pendue à une chaîne, que vous passez à votre cou (inscrivez l'Amulette Magique sur votre *Feuille d'Aventure*).

Je ne te garantis pas qu'elle te protégera complètement, mais elle sera efficace en cas d'attaque directe. Ensuite, je peux te recommander une extrême prudence. Parce que notre monde est très riche en magie, le pouvoir de Mencius s'accroît de jour en jour et, de plus, il en sait certainement déjà long sur Kalimuhr. Pour finir, conclut Khâsim en déroulant un petit tapis aux couleurs criardes, je peux t'emmener à Kalimuhr vite et discrètement... Nous décollons dans une demi-heure !

Rendez-vous au [353](#) si vous avez en votre possession l'un ou l'autre des objets suivants : un Turban, la Robe du Vizir, le Gobelet d'Al-Bakbouk, ou si vous êtes accompagné du chien Kurt. Sinon, rendez-vous au [188](#).

62

Cette horrible impression de chute sans fin, de tourbillon vorace... une fois de plus, vous éprouvez le violent malaise de l'échange corporel. C'est vous, maintenant, qui pressez votre visage aux barreaux de la porte d'un minuscule cachot.

- Sors-moi de là, vite ! lancez-vous à Reinhardt.

- Tu rêves ! répond le malotru. Je n'ai pas du tout envie de me battre avec les gardes ! Je m'en vais d'ici, et fissa !

Reinhardt part en courant vers la droite dans le tunnel et vous ne le revoyez plus jamais. Quant à votre propre sort, vous ne le découvrez que trop vite. Les Elfes Obscurs qui vous ont capturé font de vous leur esclave et vous allez passer les dernières années

de votre misérable existence sous terre, à leur service. Maigre réconfort, vous ne résisterez pas longtemps à cette épreuve.

63

Si vous avez été mordu par le Scorpion, rendez-vous au [181](#). Si vous êtes arrivé à le tuer sans qu'il vous morde, rendez-vous au [242](#).

64

Vous longez la plage sur environ un kilomètre et vous remarquez qu'il y a de plus en plus de galets. Contournant un promontoire, vous découvrez une grande baie. La plage s'étend encore sur une certaine distance puis se termine au pied de hautes falaises abruptes. Au large, un petit voilier cingle vers la côte, par-delà les falaises. Si vous choisissez de rebrousser chemin, rendez-vous au [287](#). Si vous voulez tenter d'escalader les falaises, rendez-vous au [114](#).

65

'La créature vous toise d'un œil suffisant quand vous l'attaquez mais cette arrogance fait place à un étonnement mêlé de dépit car vous lui portez un coup bien placé. Vous êtes rapidement pris dans un corps à corps enragé.

DÉMON DE LA BAGUE HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 16

Si vous êtes vainqueur, inscrivez le mot « génie » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [169](#).

66

Vous enfoncez la balle d'argent dans le barillet, vous visez avec soin et vous faites feu. Le projectile atteint Mencius en plein front. Il vous regarde fixement, la balle fichée au milieu du front comme un troisième œil. Ses traits se déforment sous l'effet de la fureur, ou est-ce son agonie ? Soudain, la balle jaillit hors de sa

tête, laissant un trou rond dont les bords se referment lentement. Mencius demeure parfaitement immobile. Son regard brûlant est toujours rivé sur vous, mais vous évitez de le croiser. - Ça suffit ! s'écrie-t-il d'une voix vibrante de colère. J'avais pensé t'octroyer une mort intéressante, mais maintenant, je te refuse même ce privilège !

Mencius lève les bras au-dessus de sa tête en poussant un hurlement de loup puis il pointe les deux index vers vous et décoche une boule de pouvoir magique crépitante. Si vous portez une Amulette Magique, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [186](#).

67

Rayez de votre *Feuille d'Aventure* les objets suivants : le pistolet, 3 balles, la boîte de poudre, votre épée, vos vêtements non teints, les miroirs, l'aiguille de boussole et les pièces d'argent. Barrez également tous vos Repas. En plus de tout ce que vous avez pu acquérir depuis que vous avez franchi le portail magique, vous possédez maintenant les objets suivants : une rapière, des habits rouges et soyeux, des bijoux, une corde de cheveux humains et 10 pièces d'or. Votre total d'**HABILETÉ** est diminué de 3 points et votre total d'**ENDURANCE** de 6 points (ces pertes sont définitives, à moins qu'on ne vous informe de façon précise que vos aptitudes reviennent à leur niveau précédent). Si vous cherchez un moyen de changer de corps avec Reinhardt, rendez-vous au [276](#). Si vous souhaitez vous mettre en route, rendez-vous au [175](#).

68

Vous regagnez la ville en longeant la rivière. Vous avez réglé son compte à un Sorcier mais votre principal ennemi court toujours. Vous avez sûrement intérêt à le chercher dans la plus grande ville de la région car vous savez que Mencius aime les foules. En interrogeant quelques passants, vous apprenez le nom de cette ville : Kalimuhr. Rendez-vous au [348](#).

69

Le corps du Génie explose en un mur de flammes puis se réduit en une colonne de fumée qui monte haut dans le ciel avant de se dissiper totalement, sans laisser la moindre trace. Vous êtes de retour à votre point de départ, mais vous avez au moins appris les rudiments de la langue locale. De surcroît, vous tenez une piste, maintenant : Al-Bak-bouk vous a parlé de la cité de Kalimuhr qui devrait attirer Mencius comme un aimant. Si vous voulez le traquer, c'est là que vous allez le chercher. Vous commencez par regagner la ville. Al-Bakbouk, très heureux de vous revoir, vous demande de lui raconter votre histoire. Vous lui expliquez ce qui vous est arrivé puis, en cadeau d'adieu, vous lui offrez la Bague de Rubis, inutilisable mais toujours précieuse. Rendez-vous au [372](#).

70

Vous prononcez le sortilège avec facilité. A mesure que vous dites les paroles magiques, les paupières de Mencius s'alourdissent et sa respiration se fait bruyante. Pour finir, il reste immobile, debout, la tête pendante. Vous avancez d'un pas et il redresse alors brusquement la tête, vous dévorant d'un regard brûlant de haine. - Petit amateur, va ! persifle-t-il. Rendez-vous au [91](#).

71

Vous passez maintenant un tour de corde autour du cou du Sorcier. Redoutant les conséquences de ce geste, il vous regarde avec des yeux effrayés. L'homme a l'air pitoyable et faible, mais vous savez combien les Sorciers peuvent être rusés. Vous cherchez un moyen de surmonter la barrière des langues, mais il faudrait avoir les deux mains libres pour faire des signes, ce qui est bien sûr hors de question. Si vous avez la Clé des Chaînes, rendez-vous au [355](#). Si vous avez une Cicatrice de Chauca, rendez-vous au [104](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucun de ces deux cas, rendez-vous au [265](#).

72

Reinhardt n'est plus : qui pourrait survivre à une chute d'une telle altitude ? Écrivez le mot « disparu » dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure* et rayez également tous ses objets. - Je suis désolé pour ton ami, dit Khâsim, mais nous devons quand même nous occuper de Mencius.

Comme vous vous êtes battu sans vous servir d'arme, vous récupérez les deux tiers des points d'ENDURANCE perdus durant le combat. Rendez-vous maintenant au [93](#).

73

Écrivez le mot « célébrité » sur votre *Feuille d'Aventure*. Une fois à la taverne, Al-Bakbouk s'empresse de raconter votre exploit à la ronde. La plupart des auditeurs paraissent sceptiques, mais cela n'empêche pas un cercle d'admirateurs de se former autour de vous. Pas de chance, parmi ces hommes, un grand malabar aux petits yeux vifs et hargneux profite de l'occasion pour vous défier au combat.

MALABARHARGNEUX HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous réduisez le total d'ENDURANCE du malabar à 1, rendez-vous au [137](#).

74

Choisissant vos interlocuteurs avec prudence, vous vous renseignez discrètement sur les nouveaux venus en ville. On vous parle de plusieurs personnages étranges, mais il y en a un, en particulier, qui semble bien correspondre à l'aspect physique qu'arbore actuellement Mencius. Ses vêtements sont paraît-il excentriques, tout comme la couleur de ses cheveux. Il s'est établi en ville sous le nom de Saba et anime régulièrement des séances de magie dans le Bazar, un quartier de la ville exclusivement fait de tentes qu'habitent les commerçants les plus modestes. Au cas où vous souhaitiez continuer à glaner des renseignements,

rendez-vous au [136](#) si le mot « tôt » figure sur votre *Feuille d'Aventure*. S'il n'y figure pas, rendez-vous au [233](#). Si vous préférez foncer dare-dare au bazar pour chercher Saba, rendez-vous au [364](#).



75

Dans les poches de vos beaux vêtements rouges, vous trouvez 10 pièces d'or ainsi que des Bijoux qui, à vue de nez, doivent en valoir bien plus. Une clé gît par terre, à vos pieds. Vous la reconnaissez : c'est celle des chaînes de Mencius. Vous la ramassez et vous la glissez dans votre poche. Rayez tous les objets de la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, sauf une rapière, des vêtements rouges, et la Clé des Chaînes que vous venez de ramasser. Comme trésor, vous possédez des Bijoux et 10 pièces d'or. Votre total d'**HABILETÉ** est diminué de 3 points et votre total d'**ENDURANCE** de 6 points (ces pertes sont définitives, à moins qu'on ne vous informe de façon spécifique que vos aptitudes reviennent à leur niveau précédent). Si vous avez mal à la cheville, rendez-vous au [187](#). Sinon, rendez-vous au [336](#)

76

Devant vous, un nuage de poussière signale qu'un groupe de cavaliers approche. Quelques instants plus tard, vous distinguez deux chevaux montés par des hommes revêtus d'armures en plaques de métal. Lorsqu'ils arrivent à votre hauteur, ils s'arrêtent et vous interpellent. Si vous maîtrisez le « kal », ou au moins le « kal de base » (consultez votre *Feuille d'Aventure* pour vous en assurer), rendez-vous au [211](#). Sinon, rendez-vous au [399](#).

Comment avez-vous pu oublier ainsi les règles de base de la chasse aux Sorciers ? « Reinhardt » lance la tête en arrière et part d'un grand éclat de rire, un rire proprement satanique.

- Espèce d'imbécile ! s'exclame-t-il. J'ai changé de corps avec ce vermisseau de Reinhardt, c'est un effet secondaire du lien. Je t'avais bien dit que j'aurais ma revanche ! Je la tiens, maintenant. Tu vas m'obéir au doigt et à l'œil jusqu'à la fin de tes jours. Vous sentez les vestiges de votre volonté s'écouler comme les derniers grains d'un sablier. Mencius vous a pris au piège et vous êtes désormais son esclave.

Vous vous abritez dans une ruelle tranquille et vous tracez le Symbole Sacré dans la poussière. Après une brève méditation, vous ramassez un caillou et vous le lancez dans le cercle, ce qui vous donne une idée approximative de la direction à prendre. Vous longez la ruelle jusqu'au bout et vous parvenez... aux remparts. D'après l'oracle, le Sorcier se trouve hors de la ville. Vous courez vers la grande porte et vous quittez cette étrange cité en mettant le cap sur la direction indiquée par le caillou. Au bout de plusieurs heures de marche, la lumière décroît mais vous n'avez toujours pas aperçu la moindre trace de Mencius. Vous vous arrêtez pour bivouaquer. Exténué, courbatu de partout, vous sombrez vite dans un profond sommeil. Si vous avez une Sacoche de Sorcier en votre possession, rendez-vous au [286](#). Si vous portez une Cicatrice de Chauca ou de Snika, rendez-vous au [150](#). Enfin, si vous n'êtes dans aucun de ces cas, rendez-vous au [341](#).

Les Squelettes s'approchent en faisant tournoyer leurs cimenterres. De la pièce du haut vous parvient un ricanement sadique : Mencius rit de vous voir pris à son piège. Vous abattez avec force la Massue Sacrée et vous réduisez d'un seul coup deux

Squelettes en un tas d'os inertes. La seconde vague de Squelettes qui vous attaque se montre plus prudente. Si seulement vous pouviez vous tailler un chemin jusqu'aux marches...

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE	6	5
Deuxième SQUELETTE	6	5
Troisième SQUELETTE	6	5

Vous affrontez les Squelettes l'un après l'autre. Si vous venez à bout de vos trois agresseurs en 10 Assauts ou moins, rendez-vous au [392](#). Sinon, rendez-vous au [270](#).

80

Vous reprenez maintenant la route. Vous la longez pendant deux jours en vous nourrissant des baies et des racines que vous parvenez à trouver en chemin. Enfin, vous arrivez devant la ville. Vous franchissez l'impressionnante arche de pierre qui perce les remparts et vous débouchez dans un dédale de ruelles étroites. Rendez-vous au [100](#).

81

Si vous ne voulez pas attaquer le sorcier, rendez-vous au [341](#). Si vous voulez combattre, choisissez, bien sûr, une arme ou un objet en votre possession. Si vous décidez d'utiliser :

Une rapière	Rendez-vous au 237
Un pistolet	Rendez-vous au 330
Un sabre	Rendez-vous au 7
Une corde de cheveux humains	Rendez-vous au 155

82

Si vous disposiez de 2 Repas, vous devez les rayer de votre *Feuille d'Aventure*, sans pour autant regagner le moindre point d'ENDURANCE. Au bout de plusieurs longues minutes de marche, vous apercevez enfin un bâtiment et vous êtes si fatigué que vous y entrez tout de go, sans même frapper à la porte. A en juger par les tables et les chaises disposées dans la pièce, vous vous trouvez dans une auberge. D'ailleurs, un homme rondouillard et chauve surgit d'une sombre petite arrière-salle avec une assiette de nourriture, que vous dévorez, et un verre de vin, que vous avalez d'un trait. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Comme vous êtes actuellement son seul client, l'aubergiste vous traite avec les plus grands égards. Après une nuit de sommeil paisible et un excellent petit déjeuner, vous vous sentez revigoré. L'aubergiste vous demande 2 pièces d'or pour le gîte et le couvert qu'il vous a offerts. Rendez-vous au [295](#) si vous n'avez pas de quoi payer. Sinon, rayez 2 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure*. Vous quittez l'auberge et vous partez d'un pas vif vers un col. Une fois ce col franchi, vous redescendez à flanc de montagne, sentant votre optimisme revenir. Rendez-vous au [365](#).

83

- Et alors ? rétorque Al-Fakik. Que veux-tu que j'y fasse ?

Vous ne vous attendiez pas à une telle impolitesse de sa part. Voulez-vous lui demander de vous raconter une histoire (rendez-vous au [301](#)) ou lui dire que vous venez de la part de son frère (rendez-vous au [112](#)) ? Au cas où aucune de ces deux démarches ne vous séduise, rendez-vous au [205](#) si le mot « piste » figure sur votre *Feuille d'Aventure*. S'il n'y figure pas, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

84

Vous avez beau être habitué à la vie à la dure, vous avez commis l'erreur de ne pas tenir compte de la fragilité du corps que vous occupez. En vous allongeant sur la terre brûlée par le soleil, vous

vous apercevez que tous vos muscles vous font mal et l'horrible douleur que la balle irradie dans votre estomac vous cause une violente nausée. Ces dernières heures, Reinhardt, dans son propre corps, n'avait cessé de se plaindre et vous aviez fini par ne plus écouter ses gémissements. Vous le regrettez amèrement, maintenant... Vous agonisez sur ce sol cruel, fixant du regard des étoiles inconnues. Vous avez trop demandé à la frêle carcasse qui vous abrite et la vie vous quitte lentement. Les étoiles se brouillent, clignent une dernière fois, et s'éteignent pour toujours.

85

Votre corde est certes efficace pour ligoter les Sorciers, mais ce n'est pas une arme. Lorsque vous vous approchez de votre ennemi pour la lui passer autour des bras, il vous éclate de rire au nez.

- Je t'avais maudit jusqu'à la fin de l'éternité, dit-il. Maintenant, prépare-toi !

Avant que vous n'ayez le temps de réagir, une boule de feu jaillit de ses mains et vous frappe de plein fouet. Pendant quelques atroces secondes, vous sentez les flammes vous dévorer puis vous sombrez dans le néant.

86

Vous empoignez votre corde et vous ficelez rapidement le Sorcier, sans lui laisser le temps de résister.

- Laisse-moi la vie sauve, je t'en prie, supplie-t-il. Je n'ai rien d'intéressant à voler.

Vous resserrez davantage la corde et il laisse échapper un gémissement. Apparemment, non seulement la corde le maintient prisonnier, mais elle lui fait mal. Rendez-vous au [299](#).

87

Vous courez le long du couloir humide en serpentant pour éviter les pierres qui tombent. Plus vous avancez, plus les secousses augmentent et, soudain, le sol se fissure devant vous. Vous vous retenez de justesse au bord de la faille, puis vous la franchissez d'un bond. Moitié courant, moitié sautant, vous dévalez l'escalier qui mène aux cachots. Une volute de fumée verte s'échappe de la cellule du fond et vous entendez une voix qui psalmodie une incantation occulte. Le sol tremble sous vos pieds mais vous foncez jusqu'à la cellule et vous tendez le cou entre les barreaux pour voir ce qui s'y passe. Mencius se tient debout au milieu du cachot, ses chaînes sont jetées en tas à ses pieds et la corde de cheveux humains pend inutilement à son poignet. Reinhardt, comme pétrifié, est debout sur le côté, le regard fixe et la Clé des Chaînes encore figée dans sa main. Un gardien grelottant de peur s'est blotti dans un coin de la cellule et une fumée verte monte du sol. Mencius tourne lentement sur lui-même. Le sol se déchire avec un craquement assourdissant. Le Sorcier et Reinhardt, toujours envoûté, avancent lentement vers la fissure béante. Si vous vous apprêtez à tirer sur Mencius, rendez-vous au [166](#). Si vous le bousculez dans l'espoir de rompre le sortilège qu'il est en train d'activer, rendez-vous au [290](#)

88

D'un dernier éclair d'énergie, Mencius achève son adversaire mais il est visiblement affaibli par cet effort et il songe à fuir. Lorsqu'il s'aperçoit qu'il est pris dans un cercle de miroirs, il lève les bras en hurlant pour vous attaquer à votre tour. Si vous possédez un revolver et une balle en argent, rendez-vous au [268](#). Sinon, rendez-vous au [186](#).

89

Par des gestes éloquents, vous faites comprendre à votre compagnon que vous avez faim. Il fait signe à un serveur et, quelques instants plus tard, on vous sert un grand bol de

nourriture. Vous supposez, du moins, que c'en est, car ce ragoût brunâtre et cette pâte blanche ne ressemblent à aucun aliment que vous ayez jamais vu. Vous goûtez au ragoût et vous manquez vous étrangler, tellement il est piquant ! Mais, comme vous avez très faim, vous l'avalez quand même en calmant le feu des épices par quelques cuillerées de pâte blanche qui est fade et onctueuse. Vous regagnez 4 points d'ENDURANCE (sans toutefois pouvoir récupérer les points perdus lors de la traversée du portail magique à la poursuite de Mencius). Maintenant, souhaitez-vous apprendre les rudiments de la langue locale (rendez-vous au [55](#)), faire quelques achats (rendez-vous au [248](#)), ou aller trouver un guérisseur pour vous faire soigner, en cas de blessure par balle (rendez-vous au [2](#)) ?

90

Le sable est ferme et élastique sous vos pieds, un terrain idéal pour la marche. Vous passez devant l'étrange morne de sable en vous demandant comment il a pu résister aux vagues qui déferlent si près. Vous ne le comprenez que trop vite : brusquement, le monticule tremble et un énorme crabe émerge de la couche de sable. Basculant d'une patte à l'autre avec une étonnante vélocité, il se lance à votre poursuite. Vous pouvez prendre la fuite si vous le souhaitez : rendez-vous alors au [340](#). Sinon, affrontez-le.

CRABEGÉANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [10](#).

91

Vous avez laissé passer votre chance. Mencius achève son sortilège. Aucun éclair de feu magique ne jaillit de ses mains pour vous carboniser, non, mais il se met à grandir démesurément. En regardant autour de vous, vous comprenez soudain avec effroi que c'est vous qui êtes en train de rapetisser. En même temps, des poils noirs vous poussent sur tout le corps et vous sentez une queue s'allonger au bout de votre coccyx. En quelques secondes, votre transformation est totale. Avec un ricanement, Mencius se penche et vous prend dans ses bras :

- Mon petit rat, glousse-t-il. Quel sort idéal, pour toi...

92

Vous détachez le Sorcier avec précaution, prêt à agir s'il tentait quoi que ce soit. Mais il manifeste la même circonspection et, lorsqu'il bouge, c'est sans la moindre brusquerie. Avec des gestes clairs et précis, il désigne son livre, puis sa langue, en gesticulant comme s'il parlait. Il répète cette pantomime plusieurs fois, puis il écarte les bras le long du corps et sourit. Allez-vous le planter là et sortir de la grotte (rendez-vous au [253](#)) ou le laisser ramasser son livre et reprendre son sortilège (rendez-vous au [398](#)) ?

93

Le voyage ne dure que quelques minutes. Grâce au tapis sous vos pieds et aux nuages qui vous entourent, vous ne voyez rien du pays que vous survolez. En fin de course, le tapis descend en spirale, puis se pose doucement sur un toit-terrasse, dans une grande ville.

- J'ai protégé notre arrivée par un sortilège d'invisibilité, explique Khâsim mais, si je m'attarde, Mencius risque de détecter ma présence et de prendre la fuite. Je vais donc repartir tout de suite. Que la chance t'accompagne ! Sur ces mots, il s'élève à nouveau dans l'air. Le tapis disparaît à l'horizon à une vitesse phénoménale. Vous prenez le temps de dégourdir vos jambes

ankylosées, puis vous descendez par un escalier de pierre dans une rue animée. Rendez-vous au [100](#).

94

Dieu seul sait comment, vous parvenez à descendre le long de la paroi rocheuse. Arrivé à une corniche suffisamment large, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Soudain, un navire apparaît en contournant la montagne. Un navire ? En plein ciel ? Eh oui, pourtant. Un deux-mâts en bois flotte dans l'air vers vous, puis s'immobilise doucement à la hauteur de la corniche où vous êtes recroquevillé. Un personnage de petite taille, à l'accoutrement bariolé et au visage dissimulé par un grand capuchon, court au bastingage et fait glisser une planche vers vous. Si vous avancez sur la planche, rendez-vous au [201](#). Sinon, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [164](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [328](#).

95

- Tu pourfends l'oiseau de malheur à grands coups d'épée, et ses plumes noires et huileuses tombent en pluie autour de toi. A peine poses-tu le pied sur la première marche de l'escalier de la tour de l'Omniprésence qu'une voix, derrière toi, te rappelle. C'est Hanif El-din Hazan, le dévoué vizir du Calife de Khorazan. Ses vêtements sont sales, déchirés, et son visage couvert de poussière porte une vilaine plaie, à demi refermée seulement.

- Au nom de Hazah, implore-t-il, avant d'entrer dans la tour, aide-moi. J'ai fui Khorazan car un Sorcier maléfique a mis à ma place une créature magique qui me ressemble à s'y méprendre. Avec ton aide, je pourrais retourner au palais, tuer l'imposteur et remettre les choses dans l'ordre. Vous n'aurez peut-être jamais d'autre occasion de pénétrer dans la tour, aussi décidez-vous, plutôt que d'accompagner le Vizir, de lui donner un objet susceptible de l'aider dans son entreprise. Consultez votre *Feuille d'Aventure* et choisissez lequel des objets vous voulez lui donner (à condition bien sûr que vous en disposiez !) : le Symbole Sacré,

le Manuel de Magie, la Bague de Rubis, la Sacoche du Sorcier, le Jeton d'Or, la Robe du Vizir, l'Amulette Magique; le Pistolet et les Balles, un Couteau-Scie ou une Épée. Rayez de votre liste l'objet choisi et rendez-vous au [382](#).

96

Reinhardt ne vous aide guère, mais vous amassez assez de petit bois et de branches pour faire un feu. Lorsque les flammes s'élèvent, vous observez attentivement dans quelle direction elles pointent. C'est un peu difficile à déterminer avec certitude, mais il semble qu'elles obliquent vers le flanc de la montagne, en amont. Si vous souhaitez prendre cette direction, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez grimper au sommet de la montagne pour avoir une meilleure vue, rendez-vous au [388](#).

97

Au bout d'un moment, Kurt vous conduit devant un tas de pierres, plus précisément une grande dalle au milieu de cet apparent éboulis. Vous y découvrez une entrée secrète. Rendez-vous au [281](#).

98

Vous gravissez les marches d'un pas hésitant et vous frappez à la porte qui s'ouvre aussitôt. Vous pénétrez dans une vaste pièce, décorée et meublée luxueusement. Vous regardez alentour, personne. Vous apercevez alors votre reflet dans un grand miroir et, vous ne sauriez dire pourquoi, il vous paraît louche. Vous levez brusquement le bras droit... le reflet ne le fait pas. Au lieu de cela, il rejette la tête en arrière avec un ricanement aigu, puis il se met à psalmodier en gesticulant. Rendez-vous au [305](#).

99

Comment souhaitez-vous attaquer le Sorcier ? Choisissez, bien sûr, une arme ou un objet en votre possession. Si vous voulez utiliser :

Une rapière	Rendez-vous au 237
Un pistolet	Rendez-vous au 330
Un coup de sabre	Rendez-vous au 7
Une corde de cheveux humains	Rendez-vous au 391

100

Vous n'avez jamais vu une telle variété d'édifices que dans cette ville, et certains bâtiments présentent une architecture que vous n'auriez pas imaginée possible. Les habitants forment eux aussi un ensemble composite. Même s'ils sont bruns pour la plupart, il y en a de tous les genres : petits et grands, gros, maigres, riches, pauvres, avenants ou revêches. Vous apercevez même des créatures qui ne semblent pas humaines du tout. Cette diversité ne va pas vous simplifier la tâche. Si vous possédez une Bague de Rubis, rendez-vous au [57](#). A défaut de la Bague de Rubis, si vous portez une Cicatrice (Chauca ou Snika), ou si le mot «abandonné» figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [199](#). Si vous ne vous trouvez dans aucun de ces cas, rendez-vous au [241](#).



100. *Vous n'avez vu une telle variété d'édifices
que dans cette ville et les habitants forment
eux aussi un ensemble composite.*

Toute sensation quitte d'abord vos bras et jambes, puis votre corps. Serait-ce la mort ? Un souvenir vous taraude, mais vous n'arrivez pas à savoir lequel... jusqu'au moment où une lumière vive vous éblouit : c'est une torche, et vous êtes dans une cellule. A la profonde fissure qui déchire le sol, vous comprenez que vous êtes retourné, Dieu sait comment, au château du Margrave. Reinhardt est debout, à côté de vous. Il rayonne de bonheur d'être de retour, qui plus est dans son propre corps. Pour vous, le triomphe est nettement plus amer. Vous avez vaincu Mencius, certes, mais à quel prix ! Pour le restant de vos jours, vous voici contraint d'occuper le corps prématurément vieilli de votre ennemi abhorré. Le sacrifice en valait-il la peine ? Reinhardt vous couvre de richesses et de bienfaits, mais vous ne pouvez vous empêcher de penser que vous avez laissé passer bien trop d'occasions. Affaibli physiquement et moralement, vous devez renoncer à votre carrière de Chasseurs de Sorciers. Tout ce que l'avenir peut vous offrir, maintenant, c'est une retraite prématurée.

Vous réglez rapidement son compte au voleur. Balayant la pièce du regard, vous repérez un délicat Gobelet de Cristal incrusté de pierres précieuses. Si vous le prenez, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Quand vous sortez dans la rue, vous croisez un homme à dos d'âne qui vous regarde d'un drôle d'air. Vous passez outre et vous pressez le pas. Parvenu en ville, force vous est de constater que, si vous voulez retrouver la piste de Reinhardt en interrogeant les gens du cru, il faut pouvoir communiquer plus finement que par gestes, autrement dit, apprendre les rudiments de leur langue. Rendez-vous au [189](#) Si vous êtes déjà allé à la taverne, au [293](#) si vous n'y avez pas encore mis les pieds.

103

Vous ramassez un bout de bois avec lequel vous tracez le Symbole Sacré dans la poussière. Après une brève mais profonde méditation, vous ramassez une pierre et vous la lancez dans le diagramme. Elle tombe pile au centre, pour rebondir dans une direction tout à fait inattendue. Voilà une indication forte et claire ! En traçant une ligne qui part du centre du Symbole et traverse la pierre, vous déterminez le cap à prendre : un groupe de rochers bien particulier, situé très haut à flanc de la montagne. Espérant que Mencius n'ait pas pris trop d'avance, vous vous mettez en route. Vous progressez bon train malgré le soleil qui vous éblouit et vous découvrez un sentier qui monte dans la direction voulue. Rendez-vous au [52](#).

104

- Relâche-le ! crie une voix familière. Reinhardt surgit dans le tunnel, à quelques pas du Sorcier.

- C'est lui qui m'a sauvé la vie quand tu m'as abandonné au Chauca, explique-t-il avec fougue. Vous regardez à nouveau le Mage et vous desserrez très légèrement la corde. Lentement, le vieil homme porte la main sur votre Cicatrice de Chauca et chante une incantation : à la dernière note, la cicatrice s'efface de votre peau (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Y a-t-il un truc ? Le Sorcier vous montre maintenant son livre du doigt. Si vous décidez de le laisser ramasser son manuel et poursuivre son sortilège, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez resserrer la corde et l'étrangler sans tergiverser davantage, rendez-vous au [236](#).

105

Vous avez maintenant un chien (notez-le sur votre *Feuille d'Aventuré*) mais, comme il n'a pas été nourri à la viande de chèvre, il ne vous sera pas d'un grand secours pour retrouver la piste de Mencius. Si vous voulez essayer de glaner des renseignements en ville, rendez-vous au [318](#). Sinon, vous allez

devoir trouver la direction prise par le Sorcier en traçant un Symbole Sacré. Rendez-vous au [78](#).

106

Faire nourrir votre chien de viande de chèvre vous coûtera 2 pièces d'or et, si vous n'avez pas déjà un endroit où passer la nuit, il faudra déboursier 2 pièces d'or supplémentaires pour le gîte et le couvert. Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, rendez-vous au [267](#). Si vous achetez la viande de chèvre, rayez 2 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au paragraphe correspondant à l'endroit où vous allez dormir. Sinon, barrez encore 2 pièces d'or et décidez si vous voulez adopter un profil bas pendant l'élevage de votre chien (rendez-vous au [170](#)) ou continuer à fouiller la ville (rendez-vous au [261](#)) ?

107

Mencius a subi une transformation très bizarre : non seulement ses cheveux sont devenus poivre et sel, mais sa peau s'est ridée. Sa tête saigne, et du sang coule également de sa blessure au ventre. Pourtant, même si la balle en argent lui a transpercé la peau, vous savez que son pouvoir magique a dû lui permettre de refermer la plaie. Mencius a dû épuiser ses pouvoirs, car comment expliquer autrement que la plaie se soit rouverte ? Vous détachez la corde de cheveux humains, mais vous la gardez à la main, au cas où le Sorcier manifeste un regain d'énergie. Qu'allez-vous faire, maintenant, pour cette blessure : arrêter le flot de sang (rendez-vous au [379](#)) ou extraire d'abord la balle en argent (rendez-vous au [219](#)) ?

108

Vous vous retrouvez... face au visage de Reinhardt ! Vous croyez que l'homme vous montre un portrait, mais vous vous rendez soudain compte que c'est un miroir. Par Dieu sait quel mystère, vous occupez maintenant le corps de Reinhardt ! Mais, si vous êtes dans le corps de Reinhardt, alors le cadavre que vous avez laissé à la rivière doit être le sien... et son occupant attiré, le

Sorcier Mencius, parcourt en ce moment le pays sous vos traits ! Tout s'explique, maintenant : les habits que vous portez, la transformation de votre sabre en rapière précieuse. Une fois de plus, vous fouillez vos poches et vous y trouvez la confirmation de ce que vous venez de découvrir : vous avez sur vous toutes les affaires de Reinhardt. Votre matériel de chasse aux Sorciers est donc tombé aux mains de celui-là même que vous voulez capturer. Le jeune homme a attendu patiemment pendant que vous vérifiez vos affaires, mais la tâche qui vous attend maintenant, rechercher un sorcier redoutable, est autrement ardue et vous lui faites comprendre que vous n'avez plus besoin de son aide. Il vous raccompagne alors à la rue. Peu après avoir pris congé du jeune homme, vous vous apercevez qu'il vous a fait les poches ! Peut-être n'auriez-vous pas dû faire l'inventaire de vos richesses sous son nez. Il vous a volé votre argent, vos Bijoux et votre Bague de Rubis. Rayez tout cela de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez tenter de le retrouver pour lui reprendre votre bien, rendez-vous au [41](#). Si vous préférez vous lancer à la recherche de Mencius, rendez-vous au [198](#). Enfin, si vous jugez plus sage de commencer par acquérir une meilleure compréhension de cet étrange pays où vous avez débarqué, rendez-vous au [293](#) au cas où vous n'avez encore jamais mis les pieds à la taverne et au [189](#) si vous y êtes déjà allé.

109

- Sors-moi de là ! lance Reinhardt d'une voix pressante, les gardes au bout du tunnel ont la clé. Vous avez beau détester ce misérable ingrat, vous n'avez pas oublié avec quelle noblesse son père Metchner vous traitait. En souvenir de votre défunt bienfaiteur, vous remontez le tunnel en courant et vous attaquez par surprise les deux gardes que vous aviez croisés plus tôt.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HABITANT	DES TÉNÈBRES 8	6
------------------	----------------	---

Second HABITANT	DES TÉNÈBRES 7	6
-----------------	----------------	---

Vous les affrontez l'un après l'autre. L'obscurité vous handicape, aussi votre *Force d'Attaque* est-elle diminuée de 1 point pour tout le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [17](#).

110

En longeant la rivière, vous arrivez à la hauteur d'un chemin visiblement très fréquenté. Quelques instants plus tard, vous êtes en vue d'une ville. C'est du moins ce que vous supposez même si, chez vous, les villes ne sont pas entourées de murs comme celle-ci et n'ont pas de tours surmontées de dômes en forme d'oignon. Le chemin mène à une porte de l'enceinte, gardée par des individus à la peau brune et armés de cimenterres. Ils ont l'air de créatures humaines, ce qui vous rassure un peu. Si vous tentez de rentrer dans la ville, rendez-vous au [40](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [231](#).

111

Rayez votre projectile (balle ou diamant) de votre *Feuille d'Aventure*. Votre habileté au tir se confirme une fois de plus : votre ennemi est atteint en pleine poitrine. Avec un cri de surprise, il bascule pardessus bord et dégringole vers les rochers. Le bateau se met à trembler violemment puis il prend de la vitesse et fonce droit sur une paroi rocheuse, contre laquelle il vole en éclats. Inscrivez le nombre « **333** » sur votre *Feuille d'Aventure*. La prochaine fois que vous *tenterez votre Chance*, vous noterez le numéro du paragraphe où vous serez et vous vous rendrez ensuite au [333](#). Pour l'instant, rendez-vous au [365](#).

112

Quand il vous entend prononcer le nom de son frère, Al-Fakik bondit en arrière et vous toise avec des yeux injectés de sang. Ses manières changent du tout au tout. Il montre maintenant une sollicitude quasi servile à votre égard.

- Mais oui ! Mais oui ! Je vais t'aider, bien sûr ! Tu es nouveau au pays ? Ne t'inquiète pas, je vais te faciliter les choses.

Il vous fait sortir de sa cabane et vous montre un bâtiment du doigt.

- Cherche le grand homme avec un singe sur l'épaule. Il s'appelle Salim. Parle-lui d'Haroun-el-Haroun et que Hazah te garde !

Sur ces mots, il rentre en trotinant dans sa tanière. Si vous vous mettez en quête de Salim, rendez-vous au [394](#)» Sinon, au cas où le mot « piste » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [205](#). Dans le cas contraire, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

113

Des volutes de fumée verte montent du sol. Vous amorcez un mouvement de rotation mais vous ne parvenez pas à détacher le regard du sol. Soudain, la pierre se fissure et une faille profonde s'ouvre à vos pieds. Vous avancez d'un pas et vous basculez tête la première dans un abîme d'obscurité. Tandis que vous dégringolez sans fin dans le néant des autres dimensions, vous avez tout loisir de méditer sur votre tragique inconséquence : on ne joue pas impunément les apprentis sorciers... Votre carrière de Chasseur de Mages s'achève ici.

114

Vous vous approchez des falaises et vous repérez un étroit sentier qui court jusqu'à leur sommet. En l'empruntant, vous parvenez à un village de pêcheurs. D'abord un peu méfiants envers vous, les villageois vous offrent ensuite à boire et à manger, ce qui vous fait regagner 2 points d'ENDURANCE. Vos questions les laissent cois, mais ils finissent par vous faire monter à bord d'un bateau de pêche dont le propriétaire est un gaillard au franc-parler, de la même trempe que bien des marins que vous avez rencontrés au fil de vos aventures. Il vous amuse en vous apprenant des nœuds - que vous connaissez déjà pour la plupart. Au terme d'un voyage assez bref, vous accostez au port de la grande cité de Kalimuhr. Vous prenez congé de ce sympathique pêcheur et vous pénétrez dans le labyrinthe de ruelle. Rendez-vous au [100](#).

115

- Tu t'élances vers le lion et, d'un coup puissant, tu le décapites. Mais un croassement résonne alors à ton oreille. Tu tournes la tête et de grandes ailes noires te cachent le soleil... Rendez-vous au [151](#).

116

Votre problème, maintenant, consiste à nourrir le chien de viande de chèvre pendant une semaine. Heureusement, le marchand d'animaux vend également des chèvres, ce qui vous permettrait d'être certain d'avoir le bon type de viande. Malheureusement, une chèvre coûte 3 pièces d'or, et vous allez avoir besoin de 2 pièces d'or pour vivre pendant cette semaine car, comme vous l'avez déjà découvert, la vie est hors de prix dans ce pays. Si vous possédez un Gobelet de Cristal ou un Bijou, le marchand acceptera l'un ou l'autre à la place des 3 pièces d'or. Si vous achetez la chèvre avec des pièces d'or ou un Bijou, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence et rendez-vous au [193](#). Si vous l'achetez avec le Gobelet de Cristal, rendez-vous au [272](#). Enfin, si vous renoncez à acquérir la chèvre, rendez-vous au [105](#).

117

Vous pouvez vous ravitailler dans la cuisine de l'auberge, à concurrence de 4 Repas (si vous emportez des vivres, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Après avoir quitté l'auberge, vous grimpez le long d'un sentier à flanc de montagne et vous parvenez enfin à un col. Passé ce dernier, vous commencez à descendre prudemment de l'autre côté de la montagne. Rendez-vous au [365](#).

Vous grimpez au sommet d'une colline pour avoir une vue d'ensemble de la région. La côte se dessine à peu de distance et une ville dans sa courbe se blottit. Au moment où vous vous apprêtez à descendre, un coup de vent soudain manque vous renverser. Le soleil est brusquement voilé et vous entendez un bruit effrayant, semblable au claquement de mille et une voiles dans la tempête. Relevant la tête, vous découvrez avec effroi les griffes d'un rapace géant qui fonce droit sur vous.

RAPACEGÉANT HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 15

Si l'oiseau remporte 2 Assauts de suite, notez bien son total actuel d'ENDURANCE et rendez-vous au [352](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [27](#).

Vous avez tôt fait de trouver un conteur. A un coin de rue, un vieillard débraillé tient en haleine une foule bigarrée composée de gamins des rues, de boutiquiers pauvres et de clochards. L'histoire qu'il raconte est en substance la suivante : - Un jour, Boura-Bashar se rendit à une fête. Il portait ses vêtements de tous les jours et, quand il entra dans la salle, personne ne lui offrit de siège, personne ne lui adressa la parole. Alors Boura-Bashar rentra chez lui, mit ses plus beaux habits et s'en retourna à la fête. L'hôte l'accueillit chaleureusement, lui donna une place de marque et lui fit servir les meilleurs plats. Boura-Bashar posa alors son manteau sur la table et dit :

- Bon appétit, mon habit !

Les autres invités, stupéfaits, lui demandèrent ce qui lui passait par la tête.

- Quand je suis venu avec mes vieux vêtements, expliqua Boura-Bashar, tout le monde m'a ignoré. Maintenant que je porte mes beaux habits, vous m'offrez des vins fins et des mets de choix.

J'en conclus donc que ces égards s'adressent à mes habits, pas à moi !

Des rires discrets parcourent la foule. Si vous voulez interroger le conteur, vous devez déposer un peu d'argent dans sa sébile : rayez de votre *Feuille d'Aventure* le nombre de Pièces que vous lui donnez, puis rendez-vous au [370](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [205](#) si le mot « piste » figure sur votre *Feuille d'Aventure*. S'il n'y est pas, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

120

Le rapace vous attrape une fois de plus dans son bec puissant et fond vers le sommet d'un pic rocheux, où il a fait son nid. A l'intérieur, ses petits affamés attendent leur déjeuner, vous, en l'occurrence ! Le Rapace Géant vous lâche. Votre seule chance de vous en tirer, maintenant, est de tuer toute la nichée.

HABILETÉ ENDURANCE

RAPACE GÉANT	7	totalactuel
Premier OISILLON	4	7
Deuxième OISILLON	4	6
Troisième OISILLON	5	8

Vous affrontez les oiseaux l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [11](#).

121

Vous n'avez aucune idée de ce que la femme peut bien vous dire, aussi secouez-vous la tête en silence pour signifier votre incompréhension. Elle vous dévisage longuement puis elle claque des doigts. Rendez-vous au [197](#).

122

- Le prince, bien sûr, libéra l'homme de ses chaînes et l'aida à s'enfuir. Mais il fut récompensé de sa bonté par la trahison, car le Sorcier ingrat invoqua les esprits maléfiques pour transformer le prince en lion de montagne, puis il disparut. Le prince chercha désespérément quelqu'un qui pût lui venir en aide mais tous s'enfuyaient à son approche, évidemment. Il erra donc par le pays et, pour finir, il arriva à la lisière d'un immense désert. Au loin, parmi les dunes de sable changeantes, il crut distinguer une tour. Il se rappela avoir entendu parler d'un Sorcier qui demeurait dans une tour. Il tourna le museau dans cette direction et se mit à marcher. Il n'avait guère couvert de distance, quand le sol se fissa devant lui. De la faille surgit un Ifrit, de la bande du Génie de Marid. Le prince se mit à trembler de peur.

- Je dois te tuer car tu as croisé mon chemin, luidit le redoutable Ifrit. Mais avant, je vais te raconter une histoire que je tiens de mon frère pour que tu puisses comprendre mes agissements. Rendez-vous au [371](#).

123

Vous rebroussez chemin à toutes jambes, ne vous arrêtant qu'une fois arrivé à la rivière. Dévoré par la soif, vous vous allongez sur la rive pour boire. Malheureusement, votre fatigue est telle que vous vous laissez happer par le courant, particulièrement fort. Vous êtes emporté sur plusieurs mètres avant de parvenir à regagner la berge à grandes brasses vigoureuses. Vous vous reposez quelques instants, puis vous vous remettez en quête de nourriture car la faim qui vous tenaille devient critique ! Rendez-vous au [245](#).

124

Une lueur de désespoir dans le regard, Mencius s'envole en battant frénétiquement des bras. Vous repensez à l'expression qu'il avait lorsque vous l'avez capturé pour la première fois mais, cette fois-ci, les circonstances sont assez différentes. Là encore, il

jette des regards rapides autour de lui, cherchant à s'enfuir. Mais il n'arrive pas à traverser le cercle de miroirs assez vite. Tel un oiseau de proie, il se perche sur une poutre. - Il me reste assez de pouvoir pour t'anéantir, espèce de vermisseau ! persifle-t-il. Sur ces mots, le Sorcier lève à nouveau les bras et pousse un long hurlement sépulcral qui vous fait dresser les cheveux sur la tête. De toutes ses attaques, celle-ci est la plus forte, or le pouvoir protecteur de votre Amulette s'est épuisé... Rendez-vous au [186](#).

125

- Ah, c'est toi ! lance une voix familière.

Vous vous retournez et vous apercevez Reinhardt, un peu plus loin dans le tunnel.

- Khâsim m'a sauvé du Chauca après que tu m'as abandonné, ce qui était typique de...

Il se tait brusquement, contemplant d'un regard choqué le sorcier mort :

- Khâsim ! s'exclame-t-il. Rendez-vous au [236](#).

126

A l'aide des quelques mots que vous connaissez et de maintes gesticulations, vous parvenez à faire comprendre que vous êtes à la recherche d'un Sorcier. Vous avez de la chance : un vieillard à la barbe blanche se met à hocher énergiquement la tête. Vous apprenez que l'homme que vous cherchez n'est pas en ville, et le vieillard se propose de vous conduire auprès de lui. En chemin, vous essayez à plusieurs reprises d'engager la conversation avec lui, mais vous vous heurtez à la barrière des langues. Après avoir cheminé dans les collines deux bonnes heures, vous arrivez dans une vallée protégée.

- Khâsim ! appelle votre guide, ajoutant des paroles parmi lesquelles vous n'identifiez qu'un seul mot : « sorcier ».

Un autre vieillard sort d'une grotte, la tête enveloppée dans cet étrange couvre-chef que vous avez déjà remarqué chez plusieurs citadins. Les deux hommes bavardent quelques instants, puis votre guide vous salue et rebrousse chemin. Déconcerté, vous vous tournez vers l'homme enturbanné. Rendez-vous au [308](#).

127

Vous remerciez le Sorcier qui vous offre un cadeau : une pièce d'or pentagonale couverte de symboles indéchiffrables. Elle vous sera peut-être utile un jour... inscrivez-la sous le nom de « Jeton d'Or » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis sortez du tunnel. D'après les indications du Mage, la ville de Kalimuhr se trouve au sud-ouest. Rendez-vous au [27](#).

128

Vous scrutez la rivière, balayant le versant de la montagne du regard, sans rien apercevoir de louche. Mais cette sensation étrange vous porte sur les nerfs, aussi contraignez-vous Reinhardt à se relever et à reprendre la route. Rendez-vous au [245](#).

129

A moins d'avoir été d'abord trempée dans son sang, la lame d'une épée ne peut blesser un Sorcier. Vous avez beau abattre votre arme avec une puissance herculéenne, votre adversaire titube à peine. - Je t'avais maudit jusqu'à la fin de l'éternité, ricane-t-il. Eh bien, prépare-toi, maintenant ! Une boule de feu jaillit d'entre ses mains et vous frappe de plein fouet, avant que vous n'ayez pu réagir. Votre agonie dure quelques atroces secondes.

130

Maîtrisez-vous le « kal », ou du moins ses rudiments, le « kal de base » ? Si oui, rendez-vous au 6. Sinon, vous pouvez essayer de glaner des informations sur la ville. Rendez-vous au [293](#) si vous n'avez pas fait une halte à la taverne. Si vous y êtes déjà allé, rendez-vous au [189](#). Vous pouvez aussi tenter de communiquer par gestes sans perdre plus de temps. Rendez-vous au [232](#) si tel est votre choix.

131

Mencius est tellement concentré sur son-sortilège qu'il ne se rend pas compte de ce que vous êtes en train de faire. A peine l'éclair magique fuse-t-il du creux de sa main que vous ressentez l'étourdissement de l'échange corporel. Le quart de seconde qui suit vous suffit pour lire le désespoir absolu de Mencius, conscient de ne pas avoir le temps d'inverser l'échange. Son sortilège explose en une rafale de couleurs et le corps de Mencius vole en mille morceaux. Une obscurité totale, profonde et insondable s'abat d'un coup. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez la Clé des Chaînes en votre possession ou si le mot « perdu » y est inscrit, rendez-vous au [260](#). Si vous ne remplissez pas ces conditions mais si la case Échange est cochée, rendez-vous au [400](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [309](#).

132

Vous creusez une tombe à fleur de sol et vous y traînez le cadavre que vous recouvrez de cailloux et de terre. Cet effort vous laisse pantelant et vous vous asseyez à l'ombre pour récupérer. Vous ne vous sentez pas du tout dans votre assiette et vous êtes bien plus fatigué que vous ne l'auriez escompté. Vous sombrez dans un sommeil profond dont vous émergez au crépuscule. Avant que le soleil ne disparaisse derrière les collines, vous vérifiez votre Équipement. A votre grande surprise, vous ne trouvez plus votre pistolet ni vos miroirs. Rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [75](#).



133. *Khâsim sort un petit flacon de poudre de sa sacoche, psalmodie une brève incantation et pose la main sur le ventre de Reinhardt.*

133

- Remets-moi dans mon corps ! demande-t-il. J'en ai plus qu'assez d'occuper la carcasse de ce vieil homme et j'ai mal au ventre en permanence ! - Tu as toute ma compassion, répond Khâsim et je vais soigner tes maux tout de suite, malheureusement il n'est pas en mon pouvoir d'inverser l'échange corporel. Je crois que c'est un phénomène instable par essence, une occasion propice ne devrait donc pas tarder à se montrer. Reinhardt pousse un soupir exaspéré et détourne le regard. Khâsim sort un petit flacon de poudre d'une sacoche, psalmodie une brève incantation et pose la main sur le ventre de Reinhardt. Ce dernier s'endort. Dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*, remplacez les totaux actuels d'ENDURANCE et d'HABILETÉ respectivement par 12 et 6. Si vous aviez une Cicatrice de Chauca, effacez-la. Rendez-vous maintenant au [61](#).

134

Tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure*. Après le spectacle, vous suivez discrètement le Magicien jusqu'à sa tente, à l'autre bout du campement. Vous avez beau vérifier ses pas, vous ne voyez aucune empreinte de chat. Vous le laissez pénétrer dans sa tente et vous attendez quelques instants pour glisser un coup d'œil furtif à l'intérieur. Le Magicien est en train de prendre un petit en-cas. Si Kurt est avec vous, rendez-vous au [177](#). Sinon, vous pouvez attaquer l'homme par surprise (rendez-vous au [59](#)) ou y -renoncer et tenter autre chose (rendez-vous au [241](#)).

135

Courant à vous faire exploser les poumons, vous tournez rapidement la tête pour voir si le Rôdeur Velu vous suit. Heureusement, ses grosses jambes ne sont pas conçues pour la vitesse et vous le distancez rapidement. Si vous avez la Clé des Chaînes en votre possession ou si vous portez une Cicatrice de Snika, rendez-vous au [377](#). Sinon, rendez-vous au [274](#).

136

Une enquête plus approfondie ne débouche sur aucun autre personnage susceptible d'être Mencius. Tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous voulez explorer le Bazar, rendez-vous au [241](#).

137

Le ruffian recule d'un pas pour reprendre son souffle. Si vous lui portez le coup fatal, rendez-vous au [226](#). Si vous décidez de l'épargner, rendez-vous au [360](#).

138

Derrière vous, sur les marches, se trouve Reinhardt, accompagné d'un vieil homme coiffé d'un turban. Mais l'heure n'est pas aux débordements des retrouvailles ! Vous détectez à l'instant une présence dans la salle et vous tournez aussitôt la tête. Un personnage vient d'arriver par l'escalier du mur d'en face, et c'est vous ! Plus exactement, Mencius dans votre corps. Il sursaute légèrement en vous apercevant.

- Ah ! se gausse-t-il. On vient réclamer sa chair ! Eh bien, tu devras passer sur ton propre corps !

Sur ces mots, il amorce un sortilège. Vous vous apprêtez à l'attaquer, mais le vieil homme vous écarte en criant :

- Fuyez, sa force est plus grande que jamais ! Je vais le retenir.

Sans attendre votre réponse, il se met à psalmodier en gesticulant. Quelques secondes plus tard, une explosion de force magique fait vibrer le bâtiment : les deux Magiciens s'affrontent à coups de redoutables sortilèges de destruction. Si vous décidez de rester pour apporter votre soutien, rendez-vous au [42](#). Si vous fuyez, rayez le Jeton d'Or de votre *Feuille d'Aventure* si vous l'aviez en votre possession, et rendez-vous au [376](#).

139

Vous commencez à grimper à flanc de montagne en pestant contre le soleil impitoyable. Au bout d'une demi-heure à peine, Reinhardt se plaint d'être fatigué. Vu qu'il est gravement blessé et coincé dans le corps prématurément vieilli du Mage, vous compatissez et vous choisissez un endroit ombragé pour faire halte. Au bout de quelques minutes de repos, vous êtes pris d'un étrange étourdissement et vous ressentez des picotements sur le cuir chevelu. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [152](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [271](#).



140

Le corps sans vie de la créature tombe à l'eau et le courant rapide de la rivière l'emporte. Vous vous reposez quelques instants puis vous reprenez votre chemin. Bientôt, les ombres s'allongent. Au bout d'une heure, il fait trop sombre pour continuer à avancer. Vous vous arrêtez dans un coin abrité pour faire un feu et passer la nuit éveillé et, taraudé par la faim, à espérer qu'aucune autre créature féroce ne surgisse de l'ombre. Au matin, vous êtes épuisé et vous avez perdu 1 point d'ENDURANCE. Allez-vous poursuivre dans la même direction (rendez-vous au [4](#)) ou rebrousser chemin (rendez-vous au [369](#)) ?

141

Vous enfoncez le Diamant dans le barillet, vous armez, vous visez avec soin et vous faites feu. La pierre atteint Mencius en plein front. Il vous regarde avec stupéfaction puis il commence à se ratatiner. Sous vos yeux, son corps rétrécit, plisse et se

décompose en dégageant un gaz verdâtre et putride. Pour finir, ce gaz se concentre autour du Diamant et semble y disparaître. De Mencius il ne subsiste plus que cette pierre. Vous l'attrapez avec méfiance entre deux doigts et vous sondez du regard ses facettes scintillantes. Se peut-il que l'essence de Mencius soit véritablement captive de cette prison minérale ? Tandis que vous examinez le Diamant, une obscurité totale envahit le décor. Si le mot « perdu » figure sur votre *Feuille d'Aventure* ou si vous avez en votre possession la Clé des Chaînes, rendez-vous au [260](#). Sinon, rendez-vous au [101](#).

142

Vous êtes presque étonné de vous réveiller sain et sauf, le lendemain matin. Vous regardez autour de vous pour découvrir avec satisfaction les traces de pas, bien visibles, laissées par vos agresseurs de la nuit. En remontant cette piste, vous parvenez devant un tas de pierres. Les empreintes disparaissent sous un gros rocher. En l'examinant par en dessous, vous découvrez une brèche. Sans votre habileté à lire les pistes, vous n'auriez jamais retrouvé celle-ci. Rendez-vous au [281](#).

143

Vous êtes maintenant dans un état de fatigue extrême. Sur le chemin du retour, vous faites preuve d'une grande vigilance, ce qui vous permet de repérer un autre Rôdeur Velu. Rendez-vous au [377](#).

144

Visiblement content de votre attitude, le fauve se montre moins menaçant. Il ne détache pas pour autant son regard brûlant de vous une seule seconde, jusqu'à ce que vous soyez sorti du champ de ruines. Rendez-vous au [264](#).



145. *Debout sur une estrade, un homme maquillé fait sortir des mouchoirs de ses deux oreilles et les jette sur une table couverte de lapins et de fruits.*

Votre connaissance de la langue locale est très limitée, mais vous pensez qu'un étranger au teint pâle comme vous ne doit pas passer inaperçu dans ce pays où les gens sont bruns de peau. En demandant à des passants s'ils ont aperçu quelqu'un qui vous ressemble, vous apprenez qu'il y a un nouveau venu en ville. Vous ne comprenez pas les explications compliquées qui accompagnent cette information, mais une femme vous guide aimablement à travers un labyrinthe de rues jusqu'à un quartier plutôt délabré, qui semble composé exclusivement de tentes. Vous avancez entre les tentes, la méfiance aiguisée par la pensée que vous approchez peut-être de Mencius. Une foule s'est regroupée au milieu du campement pour assister à un spectacle. Vous vous mêlez aux badauds et vous découvrez avec un choc qu'ils sont en train de regarder un numéro de magie. Debout sur une estrade de fortune, un homme fortement maquillé fait sortir des mouchoirs de ses deux oreilles et les jette sur une table déjà couverte de lapins, de fruits, de tasses, de boules et même d'un canari en cage. La couche de fard est épaisse, mais elle ne peut masquer la taille, la couleur de cheveux et la corpulence de l'homme, en tous points semblables à celles de Mencius. C'est lui, vous en êtes certain ! Si vous voulez tendre une embuscade au Magicien et l'attaquer par surprise après son spectacle, rendez-vous au [343](#). Si vous, préférez le suivre discrètement, rendez-vous au [134](#).

Vous creusez rapidement une tombe, vous y traînez le corps et vous le recouvrez de terre et de cailloux. Vous vous mettez maintenant en quête de Reinhardt. Rendez-vous au [336](#).



147

Al-Bakbouk est ravi de tous les bijoux et objets précieux que vous lui offrez. Il vous serre dans ses bras et vous embrasse sur les deux joues avant de vous présenter son cadeau d'adieu, une robe de soie entièrement brodée.

- Cette peccadille pourra te rendre service, dit-il. C'est la robe d'un ancien Vizir de la cour du Calife. Les gens te traiteront avec respect si tu la portes. Vous n'avez pas la moindre idée de ce qu'est un Vizir et encore moins un Calife, mais vous acceptez ce cadeau avec reconnaissance. (Inscrivez la Robe du Vizir sur votre *Feuille d'Aventure*.) Al-Bakbouk vous conseille également, une fois à Kalimuhr, de chercher à contacter son frère, le conteur Al-Haddar. Vous invoquez ensuite le Génie qui vous transporte en un clin d'œil en plein cœur de la cité de Kalimuhr. Notez le mot « tôt » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [100](#).

148

Deux des serviteurs de la reine, carrés comme des armoires à glace, s'élancent et vous attrapent chacun par un bras. Si vous ne leur opposez aucune résistance, rendez-vous au [279](#). Sinon, préparez-vous à vous battre avec ces courtisans pleins de zèle !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COURTISAN	6	8
-------------------	---	---

Second COURTISAN	5	7
------------------	---	---

Vous devez affronter les deux hommes en même temps. A chaque Assaut, chacun d'eux vous attaque séparément, mais vous devez choisir lequel des deux vous voulez attaquer. Affrontez alors cet adversaire de la façon habituelle. Pour l'autre, vous calculerez les *Forces d'Attaque* normalement, mais vous ne pouvez pas le blesser : vous essayez seulement d'éviter ses coups. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [23](#).

149

Le regard toujours plongé dans les yeux de Reinhardt, vous éprouvez une sensation des plus étranges, celle de tomber vers le haut. Brusquement, vous comprenez ce qui est en train de se produire : le sortilège qui vous a fait changer de corps est réversible ! Désormais, vous savez comment changer de corps avec quelqu'un. Chaque fois que vous aurez des picotements au cuir chevelu, vous pourrez changer de corps avec Reinhardt ou Mencius. Cette possibilité ne vous sera pas offerte dans le texte, c'est à vous de décider d'y recourir si bon vous semble quand les symptômes se manifesteront. Pour provoquer l'échange, additionnez entre eux les chiffres qui composent le numéro du paragraphe où vous vous trouvez, puis ajoutez ce résultat au numéro. Par exemple, vous êtes maintenant au paragraphe 149. Si vous voulez changer de corps avec Reinhardt, additionnez les chiffres entre eux ($1 + 4 + 9 = 14$), puis ajoutez ce total au numéro du paragraphe ($14 + 149 = \mathbf{163}$), et rendez-vous au paragraphe qui porte le numéro correspondant, en l'occurrence le paragraphe [163](#). En revanche, si vous préférez pour le moment briser le contact avec Reinhardt pour empêcher que l'échange se produise, rendez-vous au [310](#).

150

« La fin de la poursuite approche... Mencius tourne la tête et vous voit... Vous faites feu et vous l'abattez d'une balle en argent... Je te maudis jusqu'à la fin de l'éternité... la fin de l'éternité... la fin de l'éternité... la fin de... » Vous vous réveillez, allongé sur un lit confortable. Reinhardt et le vieil homme qui avait tenté de vous lancer un sortilège sont penchés sur vous. Rayez la Cicatrice de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [48](#).

151

Quand vous vous réveillez, Al-Haddar est en train de vous asperger le visage d'eau de rose. - Je t'avais prévenu que mes

histoires étaient toutes vraies, dit-il avec un grand sourire. Apparemment, tu es rentré dans le récit ! Nous avancerons peut-être un peu plus demain mais, pour le moment, cela suffit comme ça. Rendez-vous au [244](#).

152

Vous croisez le regard de Reinhardt et vous ne le quittez plus. La sensation d'étourdissement s'accroît, vous avez la curieuse impression de tomber dans l'air vers le haut, puis vous vous retrouvez de nouveau face à Reinhardt mais il occupe maintenant son propre corps ! Une violente douleur au ventre vous confirme l'horrible soupçon : vous êtes passé dans le corps de Mencius ! Reinhardt est ravi d'avoir récupéré son état normal. Dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*, écrivez 5 pour l'**HABILETÉ** et 8 pour l'**ENDURANCE**. Cochez ensuite la case Échange, en bas à droite. Cette case indique que vous avez changé de corps avec votre compagnon. Tant que vous n'aurez pas procédé à un nouvel échange, vous devrez employer l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre Compagnon, et vous inscrirez les objets que vous acquerrez en bas de votre case Équipement, pour ne pas les mélanger avec les autres et savoir qui possède quoi. Désormais, vous savez comment faire un échange de corps avec quelqu'un. Chaque fois que vous aurez des picotements au cuir chevelu, vous pourrez changer de corps avec Reinhardt ou Mencius. Cette possibilité ne vous sera pas offerte dans le texte, c'est à vous de décider d'y recourir si bon vous semble lorsque les symptômes se manifesteront. Pour provoquer l'échange, additionnez entre eux les chiffres du paragraphe où vous vous trouvez, puis ajoutez ce résultat au numéro du paragraphe. Par exemple, si vous étiez au paragraphe **139**, vous additionneriez les chiffres entre eux ($1 + 3 + 9 = 13$), puis vous ajouteriez ce total au numéro du paragraphe ($13 + 139 = 152$), et vous rendrez au paragraphe [152](#), c'est-à-dire ici. Maintenant qu'il a réintégré son corps, Reinhardt a hâte de se remettre en route. Rendez-vous au [388](#).

153

Vous convoquez le Génie et vous lui demandez des poignards incrustés de pierres précieuses, que vous distribuez généreusement aux courtisans. Le Génie vous déclare abruptement que c'était le dernier vœu qu'il exauçait pour vous et il disparaît en emportant la Bague de Rubis. Rayez cette dernière de votre *Feuille d'Aventure*, inscrivez-y le mot « célébrité » et rendez-vous au [351](#).



154

Le Sorcier ouvre un grand livre et se met à psalmodier. Vous sentez vos paupières s'alourdir et vous sombrez bientôt dans un profond sommeil. Lorsque vous vous réveillez, vous êtes allongé sur un lit confortable. Le Mage s'approche et vous demande :

- Est-ce que tu me comprends, maintenant ? Stupéfait, vous vous rendez compte que vous comprenez la langue locale. (Inscrivez « kal » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous aviez déjà le « kal de base » barrez « de base ».)

- Oui, répondez-vous, très bien, même. Rendez-vous au [48](#).

155

Vous empoignez votre corde et vous ficelez rapidement le sorcier sans lui laisser le temps de résister. Le livre lui glisse des mains et il bredouille d'autres sons incohérents. Vous resserrez davantage la corde et il laisse échapper un gémissement de douleur. Vous êtes surpris de le découvrir aussi vulnérable, mais peut-être est-ce une ruse de sa part. Si vous essayez de l'étrangler

avec la corde, rendez-vous au [299](#). Si vous cherchez un moyen de l'interroger, rendez-vous au [71](#).

156

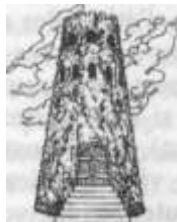
Reinhardt est harcelé sans répit par le second Bandit de grand chemin mais il est parvenu jusqu'à présent à échapper à ses coups d'épée. Quand vous achevez le premier cavalier, il se tourne vers vous et vous lisez sur ses lèvres les mots : « A l'aide ! » Brusquement, votre cuir chevelu vous démange et vous éprouvez la vertigineuse sensation d'une chute vers le haut. Rendez-vous au [168](#).

157

Battant furieusement l'air de ses ailes courtaudes, la créature s'élève dans le ciel et part vers l'intérieur des terres. Si vous voulez lui tirer dessus avec un pistolet (si vous en avez un), rendez-vous au 30. Si vous préférez ne plus vous occuper de lui, allez-vous vous diriger vers la côte (rendez-vous au [264](#)) ou fouiller les ruines (rendez-vous au [311](#)) ?

158

Al-Haddar décide de donner une fête en votre honneur et convie de nombreux amis. Pendant plusieurs heures, vous savourez des mets délicieux en participant à des conversations animées et Al-Haddar vous divertit tous par le flot incessant de ses histoires. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si le mot « piste » n'y figure pas mais si vous maîtrisez le « kal » et si vous possédez la Robe du Vizir ou le Gobelet de Bakbouk, rendez-vous au [397](#). Sinon, si vous avez le mot « piste » ou si vous ne disposez pas des objets, rendez-vous au [244](#).



Vous marchez le long de la rivière en plein soleil. Maintenant que Mencius est mort, vous avez le temps d'essayer d'en apprendre davantage sur ce monde étrange où le sortilège vous a transporté. La chaleur continuelle dépasse de beaucoup les températures des plus grandes canicules que vous ayez jamais connues, et vous n'avez pas encore vu le moindre arbre qui puisse faire penser aux grands pins noirs de votre pays. Ils sont tous rabougris, avec des branches noueuses. Et si les autochtones leur ressemblaient ? Vous avez bientôt l'occasion de vérifier cette hypothèse saugrenue, après avoir rejoint une route importante qui vous mène en vue d'une ville. Vous supposez, du moins, que c'en est une, car vous n'avez pas l'habitude des agglomérations ceintes de remparts, ni des tours en argile jaune surmontées de dômes en forme d'oignon ! La route s'achève devant une grande porte percée dans le mur d'enceinte gardée par des soldats à l'apparence humaine. Humaine, certes, mais est-elle vraiment rassurante ? En vous approchant davantage, vous découvrez qu'ils sont assez différents de vous : plus petits de quelques bons centimètres, très bruns, la peau boucanée par le soleil et l'expression plutôt cruelle. Vous redoublez de méfiance, mais les gardes ne vous prêtent aucune attention. Vous franchissez la porte et vous pénétrez dans un labyrinthe de rues grouillant de monde. Les gens paraissent vraiment bizarres et vous remarquez que la plupart portent des vêtements de soie qui seraient onéreux chez vous, même pour la bourse du Margrave. Quant à la langue qu'ils parlent, ce n'est pour vous qu'un baragouinage incompréhensible. Si vous voulez enquêter tout de suite sur Reinhardt, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez prendre d'abord le temps de vous adapter, rendez-vous au [293](#).

160

A la fin du combat, trois cadavres gisent à vos pieds. En les examinant, vous constatez avec un choc qu'ils ne sont pas humains. Leur peau est charbonneuse, leurs oreilles démesurément longues et pointues et leurs yeux verts très fendus et dénués de blanc. Vous vous emparez d'un des couteaux-scies avec lesquels ils ont combattu (inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Épuisé, vous vous allongez à même le sol. Vous allez enfin pouvoir dormir ! Heureusement, Reinhardt paraît bien réveillé et vous espérez simplement qu'il saura rester aux aguets. Rendez-vous au [142](#).

161

Vous sortez de la Bague de Rubis. Comme elle paraît un peu sale, vous la frottez contre votre manche. Aussitôt une étincelle fuse, accompagnée d'une forte odeur de soufre, comme si vous aviez tiré un coup de pistolet. L'instant d'après, un être énorme et monstrueux se dresse devant vous. Al-Bakbouk accourt. Quand il aperçoit la créature, il se jette sur le sol en gémissant lamentablement. D'une voix de tonnerre, le géant vous adresse la parole - Ordonne, maître, et j'obéirai. Si vous décidez de :

L'attaquer. Rendez-vous au [65](#)

Lui dire de vous mener auprès de Reinhardt. Rendez-vous au [342](#)

Lui demander de vous enseigner la langue locale. Rendez-vous au [387](#)



161. *Une étincelle fuse. L'instant d'après, un être énorme et monstrueux se dresse devant vous. Bakbouk l'aperçoit et se jette sur le sol en gémissant.*

162

Pour obtenir une audience, il faut que vous portiez une Robe de Vizir, faute de quoi vous devrez graisser la patte d'un grand nombre de fonctionnaires du palais. Une enquête habile et discrète vous apprend que ceci vous coûterait 15 pièces d'or ou n'importe lequel des objets précieux suivants : un Diamant, un Bijou, un Gobelet de Cristal, une Bague de Rubis ou une Broche en Lapis-Lazuli. Si vous avez toujours la Bague de Rubis et si vous connaissez son secret, vous pouvez y faire appel. Autrement, si vous disposez d'une Robe de Vizir ou si vous décidez de payer les pots-de-vin, rendez-vous au [351](#) (après avoir rayé, si besoin est, les pièces d'or ou l'objet choisi de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous voulez tenter autre chose, rendez-vous au [241](#).

163

Une vive brûlure d'estomac vous tire de votre état de semi-hypnose. Reinhardt pousse un cri de triomphe, ravi d'avoir regagné son corps. Dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*, écrivez 5 pour l'**HABILETÉ**, et 8 pour l'**ENDURANCE**. Cochez ensuite la case Échange, en bas à droite. Cette case indique que vous occupez maintenant le corps de votre Compagnon. Tant que vous n'aurez pas procédé à un nouvel échange, vous devrez employer l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre Compagnon. Vous inscrirez les objets que vous acquerrez en occupant ce corps en bas de votre case Équipement, pour ne pas les mélanger avec les autres et savoir qui possède quoi. Maintenant qu'il a réintégré son corps et que vous êtes coincé dans la carcasse usée de Mencius, Reinhardt a hâte de poursuivre le sortilège de divination. Rendez-vous au [32](#).

164

Le personnage glousse dans sa barbe, singe un salut respectueux et retire la planche. Le navire se rapproche de la corniche rocheuse. Si vous possédez une Bague de Rubis, rendez-vous au [46](#). Sinon, votre seul espoir de survie consiste à sauter à bord du bateau, ce que vous faites : rendez-vous au [239](#).

165

La créature meurt avec un cri pitoyable qui vous fend le cœur car, même si elle était hideuse, elle aussi était une victime, au même titre que vous. Salim est rapidement entouré d'un essaim de gens venus toucher leurs paris et vous en profitez, dès que la barque penche à nouveau sur le côté, pour vous enfuir. Vous sortez sain et sauf de l'arène et vous retournez à la cabane d'Al-Fakik. Le gredin est parti ! Il ne vous reste plus qu'à chercher ailleurs. Si le mot « piste » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [205](#). Sinon, tracez-y une croix et rendez-vous au [241](#).

166

Vous amorcez le pistolet aussi vite que faire se peut, mais les deux hommes atteignent la fissure avant que vous n'ayez logé la balle dans le barillet. Mencius pousse un cri de triomphe féroce et tous deux disparaissent dans la faille. Vous vous précipitez au bord du gouffre : les deux silhouettes s'enfoncent dans l'obscurité et disparaissent de votre vue. Désormais, votre pistolet sera armé en permanence, et tant pis pour les risques d'accident. Rendez-vous au [320](#).

167

Un éclair de lumière, suivi d'une étonnante sensation de chute dans le noir. Vous vous retrouvez debout dans une grande salle décorée avec luxe. En face de vous, une femme au visage sévère, revêtue d'une tenue d'apparat en soie, siège sur un grand trône. Elle vous adresse la parole. Maîtrisez-vous les rudiments du

kal(si le « kal de base » figure sur votre *Feuille d'Aventure*) ? En ce cas, rendez-vous au **325**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **121**.

168

Vous vous retrouvez à regarder Reinhardt dans les yeux mais, maintenant, il a réintégré son propre corps ! Vous avez à peine quelques secondes pour comprendre ce qui s'est passé avant que la lame d'une épée ne danse avec un éclat menaçant devant vos yeux : Reinhardt et vous avez échangé vos corps ! Si aucun total n'est encore indiqué dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*, inscrivez 5 pour l'**HABILETÉ**, et 8 pour l'**ENDURANCE**. Cochez ensuite la case Échange, en bas à droite. Cette case indique que vous avez changé de corps avec votre Compagnon. Tant que vous n'aurez pas procédé à un nouvel échange, vous devrez employer l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre Compagnon et vous noterez les objets que vous acquerrez en bas de votre case Équipement, pour ne pas les mélanger avec les autres et bien savoir ce qui appartient à chacun. Vous pouvez toutefois vous servir de tout l'Équipement que porte maintenant Reinhardt tant qu'il se trouvera en votre compagnie. Désormais, vous savez comment changer de corps avec quelqu'un. Chaque fois que vous aurez des picotements au cuir chevelu, vous pourrez changer de corps avec Reinhardt ou Menciüs. Cette possibilité ne vous sera pas offerte dans le texte, c'est à vous de décider d'y recourir si bon vous semble lorsque les symptômes se manifesteront. Pour provoquer l'échange, additionnez entre eux les chiffres du paragraphe où vous vous trouvez, puis ajoutez ce résultat au numéro du paragraphe. Par exemple, si vous étiez au paragraphe 156, vous additionneriez les chiffres entre eux ($1 + 5 + 6 = 12$), puis ce total au numéro du paragraphe ($12 + 156 = 168$), et vous vous rendrez au paragraphe 168, ici. Pour le moment, affrontez le second Bandit de grands chemins.

Second BANDIT **HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7**



169

Le corps du Démon explose en un rideau de flammes puis se transforme en une colonne de fumée qui s'échappe par la fenêtre. Al-Bakbouk est pétrifié d'admiration. Il vous félicite avec chaleur d'avoir tué cette créature qu'il appelle un « Génie », et il vous invite à arroser l'événement à la taverne. Si vous acceptez, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [255](#).

170

Durant toute la période où vous dressez votre chien, vous menez une vie de moine. Vous décidez d'appeler l'animal Kurt, car il vous fait penser à un de vos oncles préférés (inscrivez « Kurt » sur votre *Feuille d'Aventure*). Tracez ensuite quatre croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

171

Au prix d'un effort colossal, vous redressez la tête. Il n'y a pas un instant à perdre. Allez-vous attaquer le Sorcier (rendez-vous au [81](#)), ou Prendre la Fuite (rendez-vous au [288](#)) ?

172

La faim vous tenaille et sape votre énergie : vous avalez vos maigres provisions (s'il vous en reste !) mais cet apport nutritif est loin de vous suffire et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous continuez à grimper dans les montagnes, rendez-vous au [82](#). Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [277](#).

173

En examinant le cadavre, vous remarquez qu'il a la peau noir de jais et des oreilles démesurément longues et pointues. Un frisson vous parcourt : vous éprouvez la même sensation d'une présence maléfique qu'au contact d'un Mage. Vous continuez à avancer le long du tunnel jusqu'au moment où celui-ci bifurque. Si Kurt est avec vous, rendez-vous au [230](#). Si vous, ou éventuellement votre Compagnon, portez une cape, rendez-vous au [389](#). Autrement, rendez-vous au [329](#).

174

Avec une lueur de désespoir dans le regard, Mencius s'élève dans l'air en battant vivement des bras. Il gagne en hauteur et vous vous élancez à ses trousses dans l'espoir de parvenir assez près de lui pour lui asséner un coup fatal. Vous le suivez jusqu'au sommet de la tour puis, en passant par une trappe, sur le toit. De là, il met le cap vers la mer et vous ne pouvez plus que le regarder avec impuissance. Qui sait où Mencius refera surface ? Une chose est sûre, il vous a échappé. Vous devez tout reprendre à zéro pour le traquer jusqu'au bout de ce monde maudit. Vous reste-t-il assez d'années à vivre pour accomplir cette mission ? Seul l'avenir le dira.

175

Vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez. Vous avez quitté le château du Margrave à la fin de l'automne mais il fait une chaleur à peine supportable ici et un soleil de plomb brille dans le ciel sans nuages. Le paysage n'est pas familier et même les arbres et les buissons vous paraissent différents de ce que vous connaissez. Comment comptez-vous retrouver la trace de Mencius ? Si vous décidez de :

Longer la rivière vers l'aval	Rendez-vous au 283
Faire un feu	Rendez-vous au 96
Tracer un Symbole Sacré	Rendez-vous au 313
Grimper au sommet de la montagne	Rendez-vous au 139

Sans marquer la moindre hésitation, Kurt vous conduit à travers la campagne jusqu'à une vallée. Il se met alors à tirer avec force sur sa laisse pour vous traîner à l'entrée d'une petite grotte. Arrivé là, il éclate en aboiements sonores et persistants. Au bout d'un moment, un vieil homme sort de la caverne, la tête drapée dans le même couvre-chef étrange que vous avez remarqué en ville sur plusieurs passants. Rendez-vous au [308](#).

177

Kurt renifle les abords de la tente avec une désinvolture qui ne laisse pas supposer la présence d'un Mage. En jetant un coup d'œil à l'intérieur de la tente, vous remarquez que le Magicien est en train de mâcher un morceau de poisson fumé. Il n'y a plus l'ombre d'un doute, cet homme n'est pas un Sorcier ! Vous battez en retraite et, ce faisant, vous vous heurtez à l'un des habitants du campement qui vous toise d'un œil désapprobateur. Vous bredouillez quelques vagues excuses et vous partez rapidement. Rendez-vous au [241](#).

178

Vous vous affaissez sur le sol dur, douloureusement conscient du manque de nourriture. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lorsque vous vous réveillez le lendemain matin, après une nuit agitée, la faim vous tenaille encore plus cruellement. Rendez-vous au [285](#).

Au bout d'un moment, le tunnel débouche sur une vaste salle souterraine. Ici la lumière est plus vive et vous êtes étonné de voir plusieurs bâtiments. Les maîtres de ces lieux sont pour la plupart des créatures à la peau noir de jais et aux oreilles démesurément longues et pointues, qui déambulent en se donnant des airs de monarque. Çà et là, vous apercevez des esclaves, notamment des humains, qui travaillent sous leurs ordres. A peu de distance de vous, un autre tunnel part de la place centrale. Un des Potentats des Profondeurs s'y dirige justement, à califourchon sur un cafard géant. Vous vous élancez derrière lui et vous sautez d'un bond sur la carapace luisante. Le cavalier fait volte-face, un poignard à la main, pour se défendre.

POTENTAT DES PROFONDEURS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Pendant que vous combattez, le cafard s'engage en ahanant dans le tunnel. Si vous avez un Compagnon avec vous, il parvient à grimper sur le dos de la bête, mais il ne vous apporte aucun secours. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [344](#).

- Ma mission consiste à traquer et tuer Mencius... et tous les autres Sorciers, déclarez-vous en fixant l'homme avec une lueur de défi dans le regard.

- Quoi, même les bons Sorciers ? s'enquiert Khâsim en levant un sourcil étonné. Ah, mais j'oubliais ! Tu n'es pas de notre monde de Titan. Peut-être que là d'où tu viens, tous les Sorciers sont maléfiques. En tout cas, j'espère que tu vas m'épargner assez longtemps pour que je puisse t'aider à débarrasser notre pays de ce Mencius !

Cela, du moins, vous pouvez l'accepter. Rendez-vous au [61](#).

181

Maintenant que l'urgence du combat est passée, vous commencez à sentir la brûlure du poison et son action sur vos muscles. Vous êtes seul dans un désert inconnu. Si vous tenez à rester en vie, il vous faut agir vite. Si vous décidez :

D'aspirer le poison	Rendez-vous au 12
De plonger dans la rivière	Rendez-vous au 332
D'appeler au secours	Rendez-vous au 280

182

Lorsque vous mentionnez le nom d'Al-Haddar, on vous renseigne rapidement et vous n'avez pas de mal à trouver sa maison située dans une rue tranquille du côté de la porte ouest. Vous frappez à la porte et le conteur lui-même, un personnage imposant aux bajoues pendantes, vous ouvre. Vous lui exposez la raison de votre présence en ville et il vous accueille chaleureusement. Après vous avoir présenté son épouse, l'élégante Dunyazad, il frappe dans les mains trois fois puis ordonne au serviteur, qui accourt avec empressement, d'apporter des rafraîchissements et des pâtisseries. Al-Haddar vous explique que, s'il ne sait rien qui puisse vous aider directement dans votre mission, il connaît un très grand nombre d'histoires. - Parfois, ajoute-t-il, mes histoires peuvent aider une personne en difficulté, car mes histoires sont toutes vraies, aucune n'est imaginaire, et la vérité est chose puissante.

Si vous acceptez l'hospitalité d'Al-Haddar et si vous restez chez lui, rendez-vous au [158](#). Si vous souhaitez pousser plus avant vos investigations avant la tombée du jour, inscrivez le numéro « 158 » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pourrez revenir chez Al-Haddar lorsqu'il vous sera proposé de regagner l'endroit où vous avez prévu de passer la nuit. Si le mot « piste » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [205](#). Sinon, rendez-vous au [241](#).

183

D'habitude, les chiens nourris à la viande de chèvre détestent l'odeur des Sorciers et, s'ils en rencontrent un, ils l'attaquent sans se faire prier. Kurt, pourtant, manifeste une surprenante réticence. Si vous décidez de parler avec ce Sorcier, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez recourir à une autre méthode d'attaque, choisissez parmi les armes ou les objets suivants (dans la mesure, bien sûr, où vous en disposez). Si vous voulez utiliser :

Une rapière	Rendez-vous au 237
Un sabre	Rendez-vous au 7
Une corde de cheveux humains	Rendez-vous au 86
Un pistolet	Rendez-vous au 330

184

Le marchand abaisse rapidement son prix à 2 pièces d'or. Si vous êtes acheteur dans ces conditions, barrez 2 pièces d'or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [116](#). Si vous ne pouvez pas payer cette somme, il faut trouver un autre moyen de chercher Mencius. Allez-vous enquêter en ville à son sujet (rendez-vous au [318](#)) ou recourir à un Symbole Sacré (rendez-vous au [78](#)) ?

185

Quel type de balles chargez-vous dans votre pistolet ? Relevez les lettres qui composent le nom de votre type de balles dans le tableau ci-dessous puis additionnez entre eux les nombres indiqués pour chaque lettre : vous obtiendrez alors le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre.

A	D	E	G	I	M	N	O	R	T	U
10	7	4	3	9	42	20	33	13	16	27

186

L'éclair magique vous frappe de plein fouet et vous pulvérise en une pluie d'atomes. Dans votre dernier instant de conscience, vous entendez à nouveau les paroles de Mencius : « Je te maudis jusqu'à la fin de l'éternité... »

187

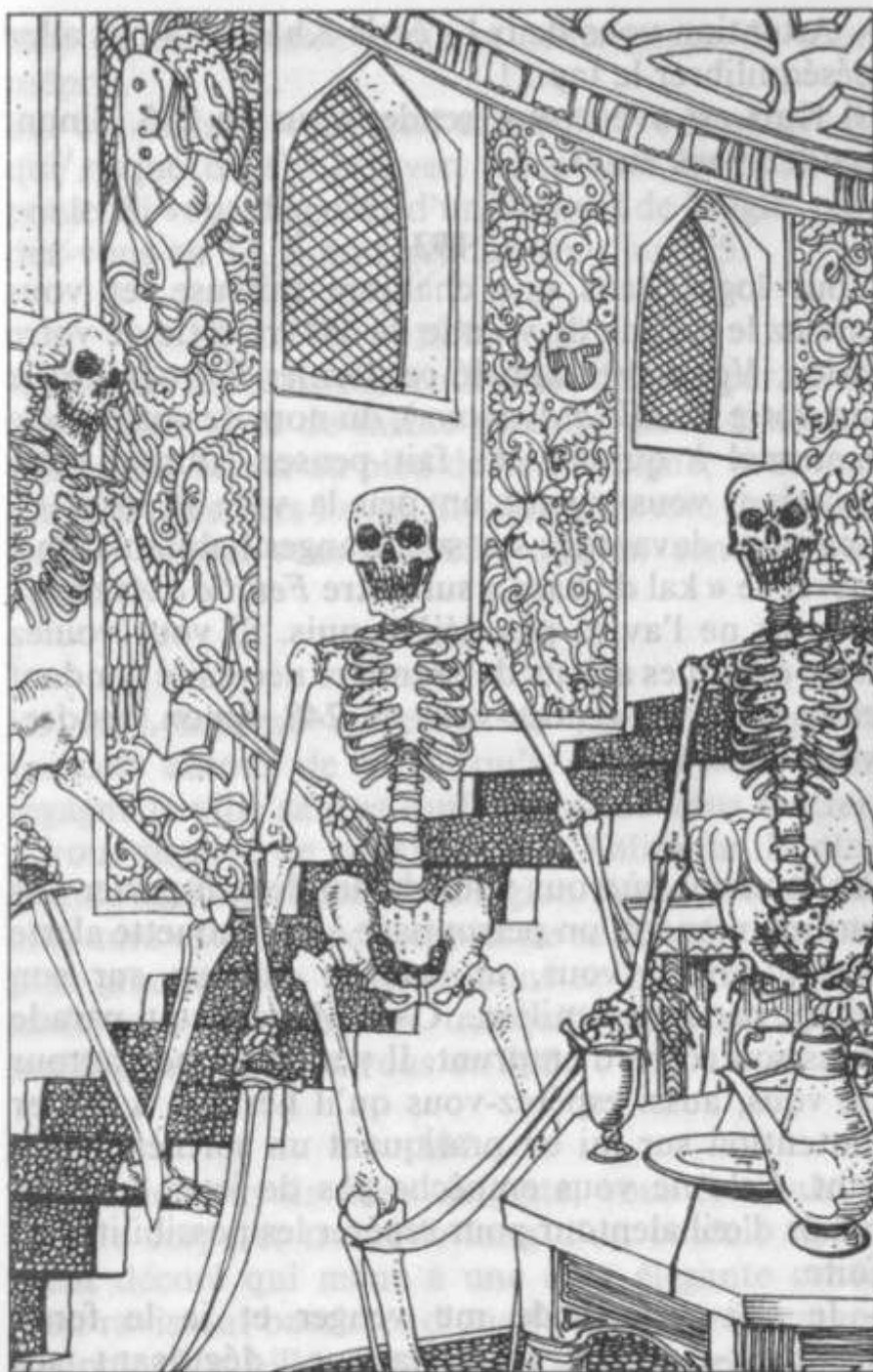
Vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous vous trouvez. Vous avez quitté le château du Margrave à la fin de l'automne, par un temps frais et humide mais, ici, le soleil tape plus fort qu'en plein été. Le paysage n'est pas familier et même les arbres et les buissons paraissent différents de ce que vous connaissez. Comment comptez-vous retrouver la trace de Mencius ? Si vous voulez :

Longer la rivière vers l'aval	Rendez-vous au 245
Tracer un Symbole Sacré	Rendez-vous au 103
Grimper au sommet de la montagne	Rendez-vous au 395
Faire un feu	Rendez-vous au 37

188

Les propos de Khâsim sont un mystère pour vous, mais il vous fait remarquer que Mencius doit se trouver à Kalimuhr depuis quelques heures au maximum et que vous le talonnez donc de près (inscrivez le mot « tôt » sur votre *Feuille d'Aventure*).

Après vous avoir laissé prendre quelques instants de repos, Khâsim ramasse le tapis et vous conduit à l'orée de la caverne, dans la vallée. Si vous avez la Clé des Chaînes, rendez-vous au 56. Sinon, rendez-vous au [227](#).



190. Debout de part et d'autre de l'escalier,
les Squelettes vous regardent gravir les marches
du fond de leurs orbites sans yeux ni âme.

189

De retour à la taverne, vous y retrouvez le gaillard que vous aviez rencontré la fois précédente : visiblement, c'est un habitué des lieux. A nouveau, il se montre heureux de vous offrir un verre ou deux. Rendez-vous au [55](#).

190

Les Squelettes s'écartent pour vous laisser accéder à l'escalier. Debout de part et d'autre, ils vous regardent gravir les marches du fond de leurs orbites sans yeux ni âme. De la pièce du haut fuse une voix railleuse :

- Ainsi, tu as eu la politesse de me rapporter mon manuel ?

Rendez-vous au [392](#).

191

La douleur est aiguë, mais vous parvenez à purger votre corps d'une partie du poison. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous êtes terriblement affaibli. Rendez-vous au [242](#).

192

Gomez la croix que vous aviez tracée dans la case Échange de votre *Feuille d'Aventure*. Reinhardt est fou furieux d'avoir été berné de la sorte et de se retrouver dans le corps de Mencius, et il se jette sur vous.

- Attention vous deux ! s'écrie Khâsim. Vous allez déséquilibrer le tapis !

Si Kurt est avec vous, rendez-vous au [235](#). Sinon, rendez-vous au [21](#).

193

Vous logez dans une chambre miteuse, et vous enviez le régime de viande de chèvre rôtie de votre chien. Vous avez appelé ce dernier Kurt (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*), du nom de votre oncle maternel à qui il vous fait penser. Durant cette semaine, vous visitez un peu la ville et vous en apprenez davantage sur ses étranges habitants. Inscrivez le « kal de base » sur votre *Feuille d'Aventure* si vous ne l'aviez pas déjà acquis. Si vous voulez faire quelques achats de première nécessité pendant cette semaine, rendez-vous au [248](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).

194

Au moment où vous vous demandez où porter vos pas maintenant, un personnage à la silhouette alerte surgit devant vous, un sourire radieux sur son visage par trop familier... C'est Mencius qui parade dans son corps d'emprunt. Il y a du monde autour de vous, aussi espérez-vous qu'il hésitera à attirer l'attention sur lui en pratiquant un sortilège puissant. Cela ne vous empêche pas de jeter de brefs coups d'œil alentour pour repérer les possibilités de fuite.

- Je t'ai promis de me venger et je le ferai, susurre-t-il dans votre langue, déguisant ses menaces sous une voix aimable et un regard amical. J'aurai plaisir à anéantir ton âme et cela me sera d'autant plus facile que mes pouvoirs ont triplé dans ce monde riche en magie. D'ailleurs, permets-moi de te remettre ceci, en témoignage de mon mépris.

Sur ces mots, il vous tend une boîte. A imaginer ce qui risque de s'y trouver, vous avez la chair de poule. Si vous disposez d'un Manuel de Magie, rendez-vous au [33](#). Sinon, rendez-vous au [275](#).

195

Il est plus facile de descendre que de grimper, mais vous devez tout de même prendre garde à ne pas glisser. De retour au pied de la montagne, vous longez la rivière vers l'aval. Si vous avez une Bague de Rubis, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [245](#).

196

Le?" vieil homme ne cesse de jeter des regards inquiets autour de lui jusqu'à ce que vous ayez regagné la ville sain et sauf. Avant de vous quitter, il vous suggère de vous rendre à Kalimuhr, la plus grande agglomération de la région. A son avis, Mencius aura certainement choisi de se réfugier dans la plus grande ville possible pour se perdre dans la multitude et concocter tranquillement ses plans maléfiques. Rendez-vous au [348](#).

197

Avant de pouvoir faire un geste, vous êtes saisi à bras le corps et traîné le long d'un couloir richement décoré qui mène à une cour élégante ornée d'un ravissant bassin et d'une fontaine entièrement sculptée. Un billot de bois occupe le centre de la cour et vous vous débattez avec une ardeur redoublée en comprenant la signification des taches rougeâtres et des encoches qui marquent le bois. Rien n'y fait, hélas ! Affaibli comme vous l'êtes, vous ne faites pas le poids face aux corpulents courtisans. On vous plaque la tête sur le billot, tandis qu'un homme hideux s'approche en brandissant un immense cimeterre. Le reste n'est que ténèbres.



198

Comment comptez-vous retrouver la trace du Sorcier ? Si vous voulez :

Tracer un Symbole Sacré

Rendez-vous au [78](#)

Enquêter en ville

Rendez-vous au [318](#)

Dresser un chien

Rendez-vous au [35](#)

199

Vous vous promenez dans les rues, stupéfait du nombre de gens qui s'y affairant. En vous enfonçant plus avant dans la ville, vers la falaise qui borde la mer, vous croisez de plus en plus de colporteurs qui essaient de vous fourguer leurs marchandises ou de mendiants qui veulent vous débarrasser de votre petite monnaie. Vous les repoussez d'un geste et vous poursuivez votre chemin. Vous débouchez sur une grande place que domine une immense tour, perchée à la lisière de la falaise. Impressionné, vous la contemplez quelques instants. Est-ce l'effet de votre imagination ou une présence maléfique vous renvoie-t-elle votre regard de l'une des fenêtres du haut ? Vous avez déjà fait face à des situations plus dangereuses, aussi décidez-vous d'en avoir le cœur net. Après avoir traversé la place, vous gravissez l'escalier qui mène à l'entrée de la tour. Vous poussez la lourde porte cloutée et vous pénétrez directement dans la grande salle. 11 n'y a pas âme qui vive en vue, pourtant une voix vous appelle par votre nom. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez une Sacoche de Sorcier, rendez-vous au [337](#). Sinon, rendez-vous au [138](#).

200

D'un coup de pied, vous envoyez bouler le corps décapité le long de la pente, puis vous lancez la tête à sa suite. Comme il s'arrête avant la rivière, vous dévalez le flanc de la colline. Vous êtes presque arrivé quand vous glissez et vous vous tordez la cheville.

Grimaçant, vous couvrez les derniers mètres avec prudence et vous poussez Mencius dans la rivière. Son corps est emporté par le fort courant sur une quinzaine de mètres, avant de se trouver bloqué par une branche morte. Vous longez la rivière en boitillant et vous remarquez alors un phénomène qui vous intrigue : le corps de Mencius, bien que plongé dans l'eau, n'a pas gonflé. Votre cheville vous fait de plus en plus mal, aussi vous arrêtez-vous pour l'examiner. Bizarre, cette longue cicatrice en travers de votre pied. Vous ne l'aviez jamais remarquée et vous ne vous rappelez pas vous être blessé là... En revanche, vous vous rappelez très bien comment le jeune fils du Margrave s'est un jour stupidement ouvert le pied en jouant avec sa rapière... Voilà qui expliquerait les vêtements rouges et la rapière ! Dieu sait comment, vous avez dû changer de corps avec Reinhardt. Ce qui signifie que Reinhardt s'est retrouve dans votre corps... ou celui de Mencius ! Dans le deuxième cas, le plus abominable des Sorciers parcourt actuellement le pays en toute liberté, dans le corps de son plus grand ennemi, c'est-à-dire le vôtre ! Vous regrimpez la pente avec effort et vous prenez quelques heures de repos. Avant la tombée de la nuit, vous faites l'inventaire de votre Équipement. Rendez-vous au [75](#).

201

Lorsque vous arrivez au milieu de la planche, le capitaine du vaisseau volant la retourne d'un geste vif en gloussant comme une vieille sorcière. Vous basculez dans le vide et le flanc de la montagne défile à toute vitesse sous vos yeux pendant que vous sentez une pression de plus en plus douloureuse s'exercer sur vos poumons. Que pouvez-vous attendre d'autre, hélas, que de vous écraser au sol ? Rendez-vous au [214](#).



202

Avec une ultime déflagration d'énergie, Mencius terrasse son adversaire, mais il paraît affaibli par l'effort et ne songe plus qu'à fuir. Une lueur de désespoir dans le regard, il s'élève dans l'air en battant vivement des bras. Il gagne de la hauteur et vous vous élancez à ses trousses dans l'espoir de parvenir assez près de lui pour lui asséner un coup fatal. Vous le suivez jusqu'au sommet de la tour puis, en passant par une trappe, sur le toit. De là, il met le cap vers la mer et vous ne pouvez plus que le regarder s'éloigner avec impuissance. Qui sait où Mencius refera surface ? Une chose est sûre, il vous a échappé. Vous devez tout reprendre à zéro, maintenant pour le traquer jusqu'au bout de ce monde maudit. Vous reste-t-il assez d'années à vivre pour accomplir cette mission ? Seul l'avenir le dira.

203

Vous dénouez lentement la corde sans quitter le Mage des yeux un seul instant, mais en veillant à ne pas croiser son regard. Il ne fait aucune tentative et reste immobile pendant que vous reculez, puis il ouvre lentement les bras et sourit. Rendez-vous au [253](#).

204

Des cris résonnent à l'extérieur de la pièce, puis plusieurs hommes entrent en trombe. Ils vous séparent du voleur et vous traînent hors de la pièce. Vous n'avez aucune idée du sort qui va échoir au pickpocket, mais le vôtre est vite réglé : vous êtes conduit aux portes et jeté hors de la ville. Vous voici une fois de plus en pleine campagne. Une route part de la ville, mais vous ne savez pas où elle mène. Si vous vous y engagez, rendez-vous au 76. Si vous préférez grimper en haut d'une colline pour avoir une vue générale sur la région, rendez-vous au [25](#).

Vous déambulez le long d'une artère qui grouille de monde en vous demandant par où commencer vos recherches. Reinhardt étant un seigneur, et arrogant qui plus est, vous ne seriez pas étonné qu'il cherche à entrer en contact avec le souverain de cette ville, vous vous mettez donc en quête d'un château ou d'une demeure seigneuriale. Vous abordez quelques autochtones, mais vous récoltez davantage de regards curieux que de renseignements. Finalement, du haut d'un monticule qui se dresse près de la falaise, vous apercevez une tour, plus loin, le long de la côte. Serait-ce l'endroit que vous cherchez ? Vous longez la route de la tour et vous arrivez à une grande place où se tient un marché, aux étals aussi variés que nombreux. Vous vous frayez un chemin à travers la foule des badauds et des marchands et vous parvenez au pied de l'escalier de la tour. Avez-vous un Manuel de Magie en votre possession ? En ce cas, rendez-vous au 98. Dans le cas contraire, rendez-vous au [13](#).

A force de montrer du doigt votre bouche et votre ventre, vous faites comprendre aux villageois que vous avez faim, et ils vous offrent à manger. Leurs gaufres au miel et leur vin léger ne sont peut-être pas d'une grande finesse, mais vous les trouvez ô combien plus savoureux que les derniers plats que vous avez goûtés, lors du banquet funéraire de Metchner... Tout en mangeant, vous tentez d'expliquer que vous cherchez Mencius, mais personne ne comprend ce que vous voulez dire. Finalement, un villageois a une idée. Après votre repas, il vous emmène hors du village, le long d'un sentier de montagne qui débouche dans une vallée abritée. Tout au fond de la vallée, une volute de fumée s'élève d'un trou dans la paroi de pierre. En dessous, vous distinguez une ouverture sombre, sans doute une grotte. Arrivé devant la grotte, le villageois s'arrête et appelle. Quelques instants plus tard, une lueur s'approche et un homme surgit de la caverne, une torche à la main. C'est un vieillard à la peau sombre, la tête bizarrement enveloppée dans un morceau de tissu.

Visiblement, il connaît le villageois et tous deux bavardent quelques instants. Au bout d'un moment, le vieillard s'éclipse dans le noir. Quand il revient, quelques minutes plus tard, il tient un livre à la main. Il prend congé du villageois, qui vous salue et s'éloigne, puis cale la torche contre un support dans le mur et feuillette rapidement son manuel. Lorsqu'il a trouvé la page qu'il cherchait, il se met à marmonner en gesticulant avec sa main libre. C'est un Sorcier, et il est en train de prononcer un sortilège ! Allez-vous l'attaquer immédiatement (rendez-vous au [81](#)) ou attendre pour voir ce qui va se passer (rendez-vous au [324](#)) ?

207

- Mencijs est mort, protestez-vous. J'ai moi-même disposé de son corps !

- Sauf qu'il avait changé de corps avec son compagnon... ! C'est un effet secondaire qui se produit parfois, quand on pénètre dans cette bulle de réalité.

Vous avez l'impression de recevoir un coup de poing en plein ventre. Ainsi, Mencijs est toujours vivant ! Et Reinhardt, l'impétueux jeune homme qui a libéré le Sorcier, a payé de sa vie son erreur.

- A propos, tu as quelque chose qui m'appartient. Si ça ne t'ennuie pas, je vais le reprendre !

Votre hôte claque des doigts et vous voyez avec stupéfaction la Bague de Rubis glisser le long de votre doigt et voler dans l'air jusqu'à sa main. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [368](#).

208

Vous plongez votre regard dans celui de Mencijs et vous entrez en profonde concentration pour opérer l'échange de corps. Il s'ensuit un moment très déroutant, pendant lequel vous regardez le corps que vous venez de quitter. Mencijs retrousse la lèvre en

un rictus méprisant, dégaine son épée et décapite un passant avec désinvolture. Vous comprenez trop tard son plan machiavélique. Tandis que des cris horrifiés s'élèvent de toutes parts, il vous fixe d'un regard que vous ne pouvez éviter et exerce tous ses pouvoirs magiques pour achever l'échange corporel. Vous vous retrouvez debout au milieu d'une centaine de témoins hostiles, une épée sanglante à la main. Mencius paraît épuisé par l'effort qu'il a fourni pour forcer l'échange, mais il parvient, dans un sursaut d'énergie, à vous adresser un salut moqueur au moment où une vingtaine de mains s'emparent de vous et vous entraînent sans ménagement. Au palais, vous êtes jeté au pied du trône de la souveraine de Kalimuhr, BasiahAlboudour, qui préside à votre procès. Après avoir entendu l'exposition des faits, elle prononce la sentence sans tarder. Rendez-vous au [197](#).

209

Comme vous n'avez pas utilisé d'armes, vous regagnez chacun les deux tiers des points d'ENDURANCE perdus au cours du combat. (Si vous n'avez perdu que 2 points, vous en récupérez 1.) Reinhardt est sonné, mais il devrait vous obéir, du moins pour un moment. Rendez-vous au [93](#).

210

Votre compagnon remarque la Griffe pendue à votre ceinture et paraît assez surpris. Il l'attrape et la montre aux autres buveurs en répétant : « Chauca » à plusieurs reprises. Vous êtes vite entouré par une foule d'admirateurs qui baragouinent tous des paroles incompréhensibles. Malheureusement l'un d'eux, un malabar tout en muscles, l'œil mauvais et l'haleine chargée à faire tomber les mouches, en profite pour vous défier au combat.

MALABARAVINÉ HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous réduisez le total d'ENDURANCE du Malabar à 1 point, rendez-vous au [137](#).

211

Vous ne comprenez pas exactement ce que disent les hommes, mais vous reconnaissez le nombre 5, ainsi qu'un mot signifiant, vous en êtes pratiquement sûr, « pièce d'or ». Un des cavaliers tend la main, ce qui a le mérite de clarifier le message. Si vous lui donnez les 5 pièces d'or, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [80](#). Si vous refusez de payer, rendez-vous au [399](#).



212

Vous avez à peine commencé à aspirer le poison que vous êtes secoué par un violent hoquet. Vous voulez recracher le venin, mais vous l'avalez sans le vouloir. Votre fin est terriblement rapide.

213

- Ça ne fait rien, rétorque « Reinhardt », avec un accent dans la voix que vous ne lui connaissiez pas. J'aurai ma revanche, de toute façon. Sur ces mots, il se met à psalmodier en gesticulant. Rendez-vous au [305](#).

214

... Comme une bougie qu'on éteint d'un souffle, le soleil aveuglant fait brusquement place à l'obscurité la plus profonde. La sensation de chute disparaît et vous n'éprouvez aucune douleur physique. Alors, avec une désagréable impression de déjà vécu, vous prenez pied sur un sol de pierre. Une torche brûle, accrochée au mur. Vous êtes dans une cellule dont le sol est parcouru d'une longue fissure. Dieu seul sait comment, vous

êtes de retour au château du Margrave mais c'est en vaincu. Vous avez échoué dans votre mission et vous allez devoir porter le poids de cet échec jusqu'à la fin de vos jours.

215

Le globe explose avec un tintement cristallin en projetant une pluie d'étincelles alentour. L'électricité statique vous fait dresser les cheveux sur la tête et vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Si vous avez la Clé des Chaînes ou si vous portez une Cicatrice (de Chauca ou de Snika), deux possibilités s'offrent à vous : retourner en ville (rendez-vous au [380](#)), ou poursuivre votre route (rendez-vous au [285](#)). Sinon, rendez-vous au [28](#).

216

Pendant longtemps, Reinhardt n'avait cessé de se plaindre en marchant mais, pendant cette dernière heure, il est resté silencieux. Lorsque vous lui dites qu'il peut se reposer, il s'effondre sur le sol comme un sac de pommes de terre. Vous n'avez pas la moindre nourriture pour combler vos estomacs douloureusement vides : vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Couché sous une voûte d'étoiles inconnues, dans ce pays si différent du vôtre, vous sombrez dans un sommeil inquiet. Lorsque vous vous réveillez, le lendemain matin, Reinhardt est mort. Vous vous rendez compte trop tard que le corps chétif qu'il occupait était non seulement vieux et usé, mais également grièvement blessé. Vous avez trop faim pour lui rendre un dernier hommage avec dignité et pas assez de forces pour creuser une tombe. Vous fouillez ses poches et vous y découvrez avec stupeur la Clé des Chaînes de Mencius. Pour une raison mystérieuse - le sens de la culpabilité, peut-être ? - Reinhardt avait conservé l'instrument qui allait amener sa perte. Inscrivez la Clé des Chaînes sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [285](#).

Le Vizir prend la robe en rayonnant de joie.

- Louée soit Hazah ! s'exclame-t-il. Avec cette robe, le bien triomphera certainement ! Et maintenant, laisse-moi te payer en retour de ta bonté.

Il enfle la robe puis frappe trois fois dans ses mains. Le sol se fissure avec un craquement sonore et il en surgit un énorme Ifrit dont le faciès patibulaire terrifierait plus d'un vaillant guerrier. Le Génie s'incline devant son maître.

- Va me chercher la Massue de Tsui ! ordonne le Vizir.

L'Ifrit se courbe à nouveau puis disparaît dans la fissure. En un clin d'œil, il est de retour, tenant dans les bras une grosse massue en acier gravée de deux dragons. Le Vizir vous tend cette splendide massue et ordonne à son effrayant serviteur de disparaître. L'Ifrit plonge dans la faille du sol qui se referme sur lui. Inscrivez la Massue Sacrée sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous l'utilisez au combat, votre *Force d'Attaque* sera accrue de 4 points. Par ailleurs, vous gagnez 4 points de **CHANCE**. Rendez-vous au [361](#).

Vous trouvez un gobelet en cristal incrusté de pierres précieuses qui paraît représenter une petite fortune, aussi l'empochez-vous (inscrivez le Gobelet de Cristal sur votre *Feuille d'Aventure*). En sortant, vous croisez un homme qui tire un âne derrière lui. Il vous dévisage longuement mais vous n'y prêtez pas attention et vous passez votre chemin. Si vous voulez partir tout de suite à la recherche de Mencius, rendez-vous au [198](#). Au cas où vous préféreriez prendre le temps de vous habituer aux us et coutumes locaux, rendez-vous au [189](#) si vous êtes déjà allé à la taverne ou rendez-vous au [293](#) si vous n'y avez encore jamais mis les pieds.

En examinant la blessure, vous apercevez l'éclat mat de la balle d'argent logée dans les entrailles de Mencius. A défaut d'instruments appropriés, vous allez devoir l'extraire à mains nues ! Tandis que vous enfoncez les doigts dans la plaie, le corps de Mencius se convulsé sous l'effet de spasmes de douleur inconsciente. Aussi rapidement que possible, vous saisissez la balle entre le pouce et l'index et vous l'extirpez, puis vous la rangez avec le reste de votre Équipement (inscrivez la balle d'argent sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous déchirez ensuite de grands lambeaux dans la robe de Mencius pour en faire une compresse, de fortune certes, mais qui s'avère efficace une fois bien appliquée sur la blessure. Mencius reprend bientôt connaissance et lève sur vous des yeux larmoyants. - Quel sortilège est-ce là ? demande-t-il effrayé. Tu es ma copie conforme !

Vous lisez l'étonnement dans son regard et pas cette infernale cruauté que vous lui connaissez. Soudain, la vérité vous assaille avec la force d'un bison qui charge : Mencius a changé de corps ! Le blessé qui gît devant vous est en réalité Reinhardt, dont vous habitez maintenant le corps. Lorsque vous lui révélez ce qui s'est passé, Reinhardt vous supplie de ramener les choses à leur état normal. Rendez-vous au [67](#).

A l'extrémité de la baie se dresse un promontoire. La pente n'est pas très raide, vous grimpez donc au sommet pour profiter d'un large panorama sur la côte. Le seul trait marquant dans le paysage est la ville, à l'extrême limite de votre champ de vision. Vous passez une nouvelle nuit à la belle étoile mais, cette fois-ci, le clapotis des vagues vous berce et vous dormez d'un sommeil paisible. Pour maintenir votre **ENDURANCE** à son niveau actuel, prenez 1 Repas (que vous rayez de votre *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes à court de provisions, vous perdez 4 points

d'ENDURANCE. Le lendemain, vous pénétrez dans la ville. Rendez-vous au [100](#).

221

Quel élan vous a donc poussé à libérer cet homme ? Vous êtes Chasseur de Mages, après tout, l'ennemi juré des Sorciers, quels qu'ils soient. Oui, mais celui-ci dégage quelque chose de très différent. Il vous adresse des paroles dans une langue étrange et gutturale. Vous répondez en donnant votre nom et vous lui demandez le sien il se contente de hausser les épaules. Il tend les mains pour vous montrer qu'il est inoffensif, puis il désigne son livre. Comme vous ne réagissez pas, il l'ouvre, le feuillette et se remet à psalmodier. Rendez-vous au [262](#).

222

Le Jeton d'Or décrit une courbe lente en direction de Mencius puis il tombe à ses pieds, où il fait quelques tours avant de s'immobiliser. Mencius interrompt à peine son sortilège. Alors, dans un nuage de fumée violette qui s'échappe du Jeton d'Or, un vieil homme coiffé d'un turban apparaît. Mencius se tait immédiatement et regarde le vieillard, bouche bée. Vous le reconnaissez sans peine : c'est le Sorcier que vous aviez rencontré dans la vallée. Aussitôt, il se met à prononcer les paroles d'un sortilège et les deux Mages sont rapidement pris dans un féroce duel magique. Malgré le choc que lui a causé l'apparition de son adversaire, Mencius reprend vite le dessus : de toute évidence, ses pouvoirs sont supérieurs. Consultez votre *Feuille d'Aventure* : si le mot « reflet » y figure, rendez-vous au [88](#). Sinon, rendez-vous au [202](#).

223

Vous fixez Reinhardt du regard et vous ressentez bientôt l'étourdissement que provoque l'échange corporel. S'il y a une croix dans la case Échange de votre *Feuille d'Aventure*, effacez-la : vous avez réintégré le corps de Reinhardt. Si la case n'est pas cochée, faites-y une croix : vous êtes passé dans le corps de Mencius. Rendez-vous au [28](#).

224

La sensation de vertige s'estompe et vous consacrez à nouveau toute votre attention à rechercher la piste du Sorcier. Rendez-vous au [32](#).

225

Mû par une impulsion soudaine, vous jetez la pièce à la figure de votre adversaire (rayez le Jeton d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Elle le touche puis rebondit et tombe par terre, et c'est à peine si l'apparition la remarque. Mais soudain, un éclair fuse du sol et, dans un nuage de fumée violette, le Sorcier à qui vous aviez laissé la vie sauve apparaît. Apparemment, votre générosité va être récompensée car, sans perdre une seconde, le Sorcier jette un sortilège à votre adversaire, que vous reconnaissez enfin : c'est Mencius qui, par quelque artifice magique, s'est échappé de son corps pour se dissimuler dans l'enveloppe charnelle de Reinhardt. Les deux Sorciers engagent un violent duel magique et les éclairs fusent à feu nourri. Avec effroi, vous constatez que les pouvoirs de Mencius se sont considérablement accrus. Si vous restez pour apporter votre concours au bon Sorcier, rendez-vous au [42](#). Si vous profitez de cette occasion pour Prendre la Fuite, rendez-vous au [376](#).

226

Vous lui plongez l'épée en plein cœur. Un murmure désapprobateur parcourt l'assemblée, plusieurs clients saisissent leurs armes et vous encerclent, tandis qu'un homme sort en courant de la taverne. Il est hors de question d'affronter à vous seul un groupe aussi nombreux, vous vous soumettez donc sans opposer de résistance en espérant que quelqu'un dissipera le malentendu. Quelques instants plus tard, des gardes surgissent dans la taverne et vous entraînent vers un grand bâtiment officiel. Là, sans pouvoir vous défendre ni justifier votre geste, vous êtes jugé pour meurtre dans une langue dont vous ne comprenez pas un traître mot. Vous êtes déclaré coupable et la sentence tombe : exécution capitale le lendemain à l'aube.

227

Lorsque Khâsim dépose le tapis sur le sol et dit à Reinhardt d'y prendre place, ce dernier rechigne. Vous éprouvez également une désagréable sensation de ridicule mais, si vous ne faites pas un tant soit peu confiance à Khâsim, vous n'arriverez à rien. Finalement, vous voilà assis tous les trois. Avec une secousse très légère, le tapis décolle. Reinhardt pousse un cri apeuré mais Khâsim, l'ignorant avec superbe, lance : « A Kalimuhr ! » A la vitesse d'un faucon qui fond sur sa proie, le tapis fuse alors à travers le ciel, le vent vous fouette le visage et vous ressentez soudain des picotements au cuir chevelu. Rendez-vous au [93](#).

228

Portant un dernier coup avant de mourir, le Prince-Génie El-Khasif précipita son vainqueur par la fenêtre de la tour, puis il expira avec un gémissement pitoyable et on ne le revit jamais dans ce monde. Son tueur, encore vivant, voulut retourner vers la tour, mais trois adversaires lui barraient le chemin : un serpent venimeux qui sifflait, un lion des montagnes rugissant et un corbeau qui battait des ailes. Une voix, qui provenait de derrière

la porte cloutée de la tour, ordonna : « Tu dois combattre le plus féroce de ces trois adversaires si tu veux entrer dans la tour. »

Quel animal allez-vous choisir ? Si vous attaquez :

Le corbeau Rendez-vous au **354**Le lion Rendez-vous au **115**Le serpent Rendez-vous au **254**

229

Vous avez couvert quelques centaines de mètres à peine quand vous remarquez l'entrée d'une grotte à flanc de montagne, bien dissimulée par des rochers. Mais, dès que vous la repérez, un Scorpion Géant en surgit. Sa carapace, longue d'un bon mètre, brille au soleil. Vous avez déjà entendu parler de telles créatures, mais c'est la première fois que vous en rencontrez une... et vous vous en seriez bien passé !

SCORPIONGÉANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Le Scorpion va vous attaquer deux fois par Assaut. La première fois, il utilise ses pinces : menez l'Assaut de la façon habituelle. La seconde fois, il essaiera de vous piquer avec son aiguillon. Comparez vos *Forces d'Attaque* respectives. Si votre *Force d'Attaque* est la plus grande, vous ne blessez pas le Scorpion, vous esquivez seulement son attaque. Si c'est lui qui a l'avantage, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE mais vous devez noter que vous avez été mordu car, après la morsure, vous n'aurez que 4 Assauts pour tuer le Scorpion. Si vous n'y parvenez pas, vous mourrez empoisonné. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **63**.

230

Kurt, qui avait reniflé le cadavre du Potentat des Profondeurs d'une truffe méfiante, jauge maintenant le tunnel de gauche avec un grognement de mauvais augure. Vous réjouissant de son aide, vous vous engagez prudemment dans le boyau de droite. Rendez-vous au [179](#).

231

Vous poursuivez votre chemin en restant à distance des remparts de la ville, hors du champ de vision des gardes de la porte. Le soleil darde toujours ses rayons implacables et vous commencez à avoir du mal à respirer dans cet air chaud et épais. Vous devez fournir un tel effort de concentration pour ne pas vous évanouir que, quand la créature vous attaque, elle vous prend complètement par surprise... Il s'agit d'un immense bipède aux jambes grosses comme des troncs d'arbres, au corps entièrement couvert de poils. Ses yeux sans paupières ressemblent à des vessies pleines d'eau, et il vous jette sur le sol d'un seul revers d'une de ses pattes hérissées de longues griffes tranchantes.

RÔDEURVELU HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 14

Vous pouvez échapper au Rôdeur Velu si vous voulez Prendre la Fuite tout de suite : rendez-vous au [135](#). Sinon, vous devez mener le combat jusqu'à son terme. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [334](#).

232

Vous accostez quelques habitants de la ville, mais les trois premières personnes à qui vous adressez la parole ne vous écoutent même pas et s'éloignent de vous, l'air dégoûté. La quatrième s'arrête et vous écoute, mais elle ne comprend pas un mot de ce que vous dites et finit par renoncer. Vous vous efforcez d'être plus explicite avec le passant suivant, et vous désignez votre visage car vous vous êtes rendu compte que Reinhardt doit vous ressembler beaucoup, aux yeux de ces gens aux habits de

soie et au teint mat. L'homme à qui vous vous adressez est un individu maigre, au nez pointu, qui paraît très désireux de vous aider. Il vous fait signe de le suivre dans un bâtiment voisin, un peu à l'écart du brouhaha de la rue. Quand vous tentez à nouveau de vous faire comprendre en désignant votre visage du doigt, l'homme brandit un objet devant vous. Si vous possédez un Manuel de Magie, rendez-vous au [385](#). "Sinon, rendez-vous au [108](#).

233

Une enquête plus poussée vous apprend que Saba n'est pas l'unique étranger répondant au signalement actuel de Mencius qui soit arrivé récemment à Kalimuhr. Un gamin des rues vous raconte qu'un individu au physique inhabituel est parvenu à obtenir une audience auprès de la souveraine de la ville, Basiah Alboudour et que, peu après, il s'est vu octroyer le droit d'habiter dans la tour de Rangor, un bâtiment qui surplombe la place du marché et qui était inoccupé depuis la mort du précédent souverain. Tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous allez directement à la tour de Rangor, rendez-vous au [312](#). Sinon, vous pouvez aller au Bazar pour voir à quoi ressemble ce Saba (rendez-vous au [364](#)) ou tenter autre chose (rendez-vous au [241](#)).

234

Le tremblement cesse au bout de quelques minutes. Les hôtes du banquet sortent de sous la table. Des gardes courent en tous sens et la même question est sur toutes les lèvres : « Où est Reinhardt ? » L'alarme est donnée. Un garde arrive en courant et annonce que le nouveau Margrave a été aperçu pour la dernière fois dans les cachots. Redoutant le pire, vous foncez en direction de la cellule de Mencius avec une escouade de gardes. C'est bien ce que vous craigniez : il n'y a plus trace du Sorcier ! Une profonde fissure déchire le sol de la cellule et un garde gît près de la porte, inanimé. Quand il revient à lui, il raconte ce qui s'est passé : le nouveau Margrave bavardait avec le Sorcier, qui semblait lui

promettre quelque chose. Reinhardt détacha alors la corde qui entravait les poignets de Mencius et le libéra de ses chaînes. Le Sorcier vociféra quelques paroles et le château se mit à trembler. Mencius pivota sur lui-même et une épaisse fumée verte monta du sol. La dernière chose dont le gardien se souvient est le sol qui s'ouvrait pour engloutir les deux hommes. Rendez-vous au [320](#).

235

Votre fidèle chien s'élance à votre secours, il gronde d'abord féroce contre Reinhardt, puis il montre les crocs. Poltron comme il est, Reinhardt se recroqueville le plus loin possible du chien et sa colère se dissipe instantanément.

- Sois patient, lui dit Khâsim, tu réintégreras ton corps bien assez tôt.

Rendez-vous au [93](#).

236

- Tu n'avais pas besoin de le tuer ! s'écrie Reinhardt d'un ton de reproche. Il m'a sauvé la vie !

- Que veux-tu, protestez-vous, tuer les Mages, c'est mon métier !

Rendez-vous au [384](#).

237

Malgré sa légèreté, la rapière est une arme aussi efficace que n'importe quelle épée. Votre estocade rapide prend le Sorcier par surprise et, non seulement la lame pénètre dans sa peau, mais elle le traverse de part en part ! Il agite vainement les mains vers le pommeau de la rapière, mais il est mort et il le sait. Son corps s'effondre brusquement, semblant se ratatiner au sol. Vous retirez votre arme. Si vous avez une Cicatrice de Chauca, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [384](#).

238

Vous plongez le regard dans les yeux apeurés de Reinhardt. L'espace d'un instant, vous croyez être tombé du tapis, mais vous vous rappelez alors le malaise physique que provoque l'échange corporel. Si la case Échange de votre *Feuille d'Aventure* est cochée, rendez-vous au [192](#). Si elle ne l'est pas, rendez-vous au [303](#).

239

Le personnage grotesque avance vers vous. Son visage est encore caché, à l'exception de deux yeux qui luisent d'un éclat malicieux. Il prononce quelques paroles dans une langue que vous ne comprenez pas puis il claque des doigts. Rendez-vous au [300](#).

240

Il ne vous reste plus que dix mètres à couvrir lorsque vous entendez des bruits en provenance de l'orée du tunnel. D'autres Potentats des Profondeurs s'approchent ! Si vous souhaitez vous tapir dans la niche pour les attaquer par surprise, rendez-vous au [24](#). Si vous faites demi-tour pour repartir

241

Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si trois croix y sont tracées mais que les mots « à la maison » n'y figurent pas, rendez-vous au [194](#), après avoir rayé le mot « tôt » s'il y figure. Si le mot « célébrité » est souligné sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [383](#) ; s'il s'y trouve sans être souligné, sou-lignez-le. Enfin, s'il n'y figure pas du tout, écrivez-le à la condition d'avoir au moins cinq croix sur votre *Feuille d'Aventure*. Dans tous les autres cas, vous devez choisir un type d'action parmi celles qui vous sont proposées ci-dessous. Si vous voulez entrer en contact avec les autorités (à condition de maîtriser le « kal »), rendez-vous au [47](#). Vous avez la possibilité d'enquêter et de chercher des indices. Si vous :

Maîtrisez le « kal »

Rendez-vous au [74](#)

Maîtrisez le « kal de base »

Rendez-vous au [145](#)

N'avez pas denotion de « kal »

Rendez-vous au [8](#)

Enfin, vous pouvez vous mettre en quête d'un conteur - à condition de maîtriser le « kal » ou le « kal de base » - (rendez-vous au [323](#)), recourir à des méthodes de chasse aux Sorciers (rendez-vous au [373](#)) ou aller au marché (rendez-vous au [267](#)). Si vous connaissez un endroit où passer la nuit, vous pouvez vous rendre au paragraphe correspondant à ce lieu. Si vous savez où se trouve Mencius, vous pouvez l'y rejoindre si vous le souhaitez.

242

Le paysage brûlé par le soleil de cette région ne rappelle en rien les forêts majestueuses de votre terre natale, ses pâturages verts et ses montagnes. En moins d'une demi-heure, vous êtes inondé de sueur mais, heureusement, vous pouvez étancher votre soif à la rivière. Au bout de quelques heures de marche éreintante, vous apercevez au loin des volutes de fumée qui s'élèvent dans le ciel. Vous vous approchez avec précaution pour découvrir un petit village, Les maisons semblent faites de boue séchée et les habitants portent des vêtements bizarres, mais au moins sont-ils humains et, à en juger par les apparences, pacifiques. Vous entrez tous deux dans le village en tendant les bras pour quémander de l'aide. A votre consternation, les villageois se contentent de vous dévisager en écarquillant les yeux puis ils se mettent à baragouiner dans une langue que vous n'avez jamais entendue de votre vie. Vous aimeriez bien qu'ils comprennent ce que vous dites. Rendez-vous au [206](#).

243

Un éclair lumineux court le long de la lame de votre épée, la Sacoche du Sorcier émet un petit bruit mat d'explosion, vous éprouvez une vive douleur et l'odeur pénible de chair brûlée envahit la pièce. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Si vous avez réduit le total d'**ENDURANCE** du Globe Scintillant à zéro, rendez-vous au [215](#). Sinon, retournez au [286](#) et poursuivez le combat.

244

Vous passez une nuit très reposante chez Al-Haddar. Votre total d'**ENDURANCE** remonte à son niveau maximum (n'oubliez pas cependant que vous ne pouvez regagner les points perdus en traversant le portique magique). Vous vous levez après une grasse matinée et vous décidez qu'il est grand temps de reprendre votre quête. Si vous savez où aller, rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, au cas où le mot «piste» figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [205](#). Dans le cas contraire, tracez deux croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

245

En longeant la rivière, vous vous efforcez d'analyser ce qui est arrivé. Vous remarquez que même l'odeur de l'air est différente ici et la moiteur de votre peau est pénible. Il est clair que le sortilège de Mencius vous a transporté bien loin du domaine du Margrave. Vous essayez de vous remémorer tout ce que vous avez appris sur les lointaines contrées du monde... c'est-à-dire malheureusement pas grand-chose : la géographie n'était pas votre fort. Hormis quelques croyances rocambolesques sur les torrides Terres Chaudes et leurs habitants à la peau rouge tomate, vous ne repêchez aucune information dans vos souvenirs. Si vous avez un Manuel de Magie, rendez-vous au [110](#). Sinon, rendez-vous au [18](#).



246. Al-Bakbouk se retrouve vêtu d'une tenue d'apparat digne d'un roi et sa maison s'orne d'un tapis de soie, de meubles et de bibelots précieux.

246

Le Génie réapparaît dans un second éclair. Quelques secondes plus tard, Al-Bakbouk se retrouve vêtu d'une tenue d'apparat digne d'un roi et sa maison s'orne de tapis de soie, de meubles et de bibelots précieux. Ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. Maintenant, allez-vous demander au Génie de vous mener auprès de Reinhardt (rendez-vous au [342](#)) ou à Kalimuhr (rendez-vous au [147](#)) ?

247

Pour tuer le Mage, vous allez devoir tremper la lame de votre épée dans son sang, puis le décapiter. Sans le lâcher des yeux, vous faites glisser votre épée au sol, jusque dans la flaque de sang qui a coulé de la blessure de Mencius, puis vous la brandissez bien haut pour asséner le coup fatal. Mais, au dernier moment, Mencius ouvre brusquement les yeux. Et, pendant que votre épée s'abat en arc de cercle, il s'élève à la verticale dans l'air et pousse un cri de damné quand votre lame lui emporte le pied. Hélas, il est toujours en vie et son pouvoir s'est accru bien au-delà de ce que vous auriez cru possible. Prononçant rapidement quelques paroles magiques, il fait surgir une énorme boule de minuscules flammes de feu qui éclate en pluie serrée sur vos épaules. Votre aventure s'achève dans d'horribles grésillements.

248

Au marché, vous apercevez un tas d'objets qui pourraient vous servir, mais les prix pratiqués sont prohibitifs. Vous ne pouvez acheter un objet que si vous disposez de la somme suffisante ; rayez en ce cas les pièces d'or dépensées de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez un Bijou, vous pouvez l'échanger contre un objet ; rayez alors le Bijou de votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez acheter autant d'objets que vous le souhaitez, dans la limite de vos moyens, et si vous avez un Compagnon, vous pouvez également lui offrir quelque chose. 10 pièces d'argent (p.a.) valent 1 pièce d'or (p.o.).

Bougies, la douzaine	1 p.a.
Cape (soie de première qualité)	18 p.o.
Vêtements en toile non teinte	2 p.o.
Poignard	1 p.o.
Gants (cuir véritable)	4 p.o.
Lanterne	3 p.o.
Miroir (petit)	5 p.a.
Provisions, le Repas	5 p.a.
Corde (chanvre, 10 m)	7 p.a.
Épée (large et recourbée)	40 p.o.

Si vous avez un Gobelet de Cristal, vous pouvez le proposer en échange d'un objet : rendez-vous en ce cas au [272](#). Après avoir fini vos achats, consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si le nom de Kurt y figure, rendez-vous au [304](#). Si vous avez une Bague de Rubis, rendez-vous au [130](#). Autrement, reprenez votre quête en vous rendant au [198](#).

249

Vous pouvez prendre le cheval du Bandit de grand chemin. Si Reinhardt est mort, vous retirez tous les objets de ses poches, et vous trouvez avec surprise la clé des chaînes de Menciüs (inscrivez la Clé des Chaînes sur votre *Feuille d'Aventure*). S'il est toujours en vie, il peut prendre un cheval. Vous trouvez 47 pièces d'or sur les dépouilles des deux Bandits. Grâce aux chevaux, vous avancez bon train le long de la route. Quelques heures après cette rencontre, vous atteignez la ville côtière de Kalimuhr. Rendez-vous au [100](#).

C'est vraiment pénible de grimper à flanc de montagne par une chaleur si forte, mais vous finissez par atteindre le sommet. De là-haut, malgré la brume de chaleur, vous découvrez un panorama qui s'étend sur plusieurs kilomètres à la ronde. Vous remontez du regard le ruban argenté de la rivière au bord de laquelle vous êtes arrivé dans ce monde : plusieurs torrents de montagne s'y jettent et, plus loin, elle traverse une ville. A cette distance, vous ne pouvez distinguer de silhouettes humaines, mais vous apercevez la forme des bâtiments. A l'horizon, des reflets scintillants trahissent la présence de la mer, ou peut-être d'un grand lac ou d'un fleuve. En vous efforçant d'en discerner les contours, vous concluez qu'il s'agit de la mer. Vous remarquez une masse sombre, à la bordure, qui doit être une ville. Encore un quart de tour et vous apercevez une rangée de collines assez basses, à quelques kilomètres de distance à peine. Une fine colonne de fumée s'élève d'une des collines. Si vous décidez d'aller vers :

L'aval de la rivière

Rendez-vous au [195](#)

La côte et la ville

Rendez-vous au [374](#)

La colonne de fumée

Rendez-vous au [58](#)



Le rapace vous tient prisonnier dans ses serres et vous êtes malade de vertige. Après quelques minutes de ce vol forcé, vous repérez une autre créature ailée qui s'approche à vive allure. Vous voyez bientôt qu'il s'agit d'un Serpent Volant, au corps couvert d'écaillés irisées, qui se déplace dans l'air grâce à des ailes fines et membraneuses. Il s'avère rapidement qu'il est l'ennemi de l'oiseau qui vous a enlevé.

HABILETÉ ENDURANCE

OISEAU GÉANT	7	totalactuel
SERPENT AILÉ	8	9

Faites combattre les deux créatures entre elles selon la procédure habituelle. L'Oiseau desserre cependant suffisamment les griffes pour vous permettre d'attaquer l'un ou l'autre des animaux à chaque Assaut, si vous le souhaitez. Pour ce faire, choisissez-vous un adversaire et calculez votre *Force d'Attaque* : Si vous avez la *Force d'Attaque* la plus élevée, vous lui infligez la perte habituelle de 2 points d'ENDURANCE; si votre *Force d'Attaque* est la plus faible, votre coup n'a pas porté mais vous n'êtes pas blessé non plus. Par ailleurs, à chaque Assaut, vous devez lancer un dé et vous reporter à ce tableau. Si vous obtenez :

De 1 à 3 Rien

4 ou 5 Vous recevez un coup, vous perdez 1 point d'ENDURANCE

6 L'Oiseau vous lâche, rendez-vous au **60**

Si l'Oiseau est vaincu, rendez-vous au **60**.

Si c'est le Serpent qui perd le combat, rendez-vous au **120**.

252

Le Génie de la Bague apparaît devant vous. Sur votre ordre, il vous fournit n'importe lequel des objets disponibles au marché (vous pouvez consulter à nouveau la liste du paragraphe [267](#), si vous le souhaitez). Là-dessus, il vous annonce que c'était votre dernier vœu et il disparaît en emportant la Bague de Rubis (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

253

Le geste du Sorcier éveille votre méfiance et vous sortez en courant de la grotte. Aucun éclair magique ne jaillit dans votre dos, heureusement. Vous quittez rapidement la vallée, content d'être hors de danger. Vous avez faim et vous êtes épuisé. Vous décidez de faire halte à côté d'un gros buisson épineux. En vous asseyant, vous sentez quelque chose de dur dans votre poche. C'est une pièce hexagonale, apparemment en or, couverte de symboles indéchiffrables sur les deux faces, comment a-t-elle donc atterri dans votre poche ? Serait-ce le fait du Sorcier ? Vous gagnez 1 point de CHANCE. Inscrivez le Jeton d'Or sur votre *Feuille d'Aventure* puis rendez-vous au [118](#).

254

- Et alors, tu t'élances et tu pourfends le serpent par le milieu. Un cri strident fuse au-dessus de ta tête. Tu relèves les yeux juste à temps pour distinguer une masse noire qui fond sur toi... Rendez-vous au [151](#).

255

Vous vous efforcez de convaincre Al-Bakbouk de l'importance de votre mission et, finalement, il accepte de vous voir partir. Il vous offre un gobelet en cadeau d'adieu (inscrivez le Gobelet d'Al-Bakbouk sur votre *Feuille d'Aventure*), et vous recommande, si jamais vous passez par la ville de Kalimuhr, de rendre visite à son frère, le conteur Al-Haddar. Qu'allez-vous faire, maintenant ? Si vous voulez :

Faire des achats

Rendez-vous au [248](#)

Retrouver la piste

Rendez-vous au [130](#)

Aller vers Kalimuhr

Rendez-vous au [348](#)



256

Vous dites le nom d'Al-Fakik à plusieurs passants et, pour finir, une vieille femme vous indique le chemin de sa maison. Vous vous retrouvez devant une cabane branlante en plein quartier des docks qui est loin d'être le secteur le plus sûr que vous ayez visité... Quant à la demeure d'Al-Fakik, elle n'est guère engageante. Il n'y a pas de porte, vous écarterez donc le rideau qui fait office d'entrée. Il vous faut un certain temps pour que vos yeux se fassent à l'obscurité de la pièce. Vous distinguez alors un individu hirsute et joufflu qui vous regarde.

- Bon, alors, qu'est-ce que tu veux ? demande-t-il d'un ton péremptoire. Si vous voulez :

Dire à Al-Fakik que vous venez de la part de son frère

Rendez-vous au [112](#)

Lui parler de votre mission

Rendez-vous au [83](#)

Lui demander une histoire

Rendez-vous au [301](#)

257

Des volutes de fumée verte montent du sol. Vous commencez à pivoter, mais vous ne pouvez pourtant pas détacher le regard du sol. Soudain, la dalle de pierre se fissure à vos pieds. Vous avancez d'un pas et vous basculez la tête la première dans l'obscurité la plus totale. Les secondes passent, s'allongent en minutes. Dans cette nuit d'encre, le temps n'a plus aucun sens. Brusquement, la lumière vous éblouit. Vous êtes debout sur une corniche, à flanc de montagne. Vous vous sentez fatigué, anormalement fatigué, comme si le fardeau des années s'était

abattu sur vos épaules. C'est d'ailleurs le cas, puisque vous avez vieilli de dix ans par sorcellerie (diminuez votre total de départ d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** respectivement de 2 et de 4 points). Le corps ratatiné de Mencius gît à vos pieds, une vilaine plaie ensanglante son ventre, ses cheveux sont maintenant striés de gris et il fixe le ciel de ses yeux mort sans le voir. Il n'y a aucune trace de Reinhardt, mais vous trouvez une clé près du cadavre : c'est la clé des chaînes de Mencius (inscrivez la Clé des Chaînes sur votre *Feuille d'Aventure*). Avant de partir à la recherche de Reinhardt, vous devez disposer du corps du Mage. Si vous décidez de :

L'enterrer	Rendez-vous au 146
Le brûler	Rendez-vous au 9
Le jeter dans la rivière	Rendez-vous au 358

258

Après avoir réglé son compte à l'Éventreur Voilé, vous perdez un temps précieux à le défaire de sa grande cape (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*), avant de vous lancer aux troussees des deux autres. Malheureusement, il fait nuit et vous les perdez de vue. Vous courez en tous sens, cherchant vainement la moindre trace. Pour finir, vous vous écroulez à terre, exténué, et vous sombrez presque aussitôt dans un profond sommeil. Rendez-vous au [142](#).

259

Vous vous rendez vite compte que vous êtes incapable de communiquer avec ces gens car ils ne comprennent pas un mot de ce que vous dites. Si vous décidez de prendre le temps de mieux connaître la ville, rendez-vous au [189](#) si vous êtes déjà allé à la taverne, et rendez-vous au [293](#) dans le cas contraire. Sinon, vous pouvez tenter de retrouver la piste de Mencius en traçant un Symbole Sacré (rendez-vous au [78](#)), ou en utilisant un chien (rendez-vous au [35](#)).

260

Toute sensation quitte d'abord vos bras et vos jambes, puis votre corps. Serait-ce la mort ? Un souvenir vous taraude, mais vous n'arrivez pas à savoir lequel... jusqu'au moment où une lumière vive vous éblouit : c'est une torche, et vous êtes dans une cellule. A la profonde fissure qui déchire le sol, vous comprenez que vous êtes retourné, Dieu sait comment, au château du Margrave. Vous êtes sain et sauf mais la victoire est amère. Vous avez exterminé votre ennemi mortel, certes, mais au prix de la vie de Reinhardt, le fils de votre allié et bienfaiteur, et votre souverain de par la loi. Si seulement vous aviez pu l'empêcher de mourir...

261

Inscrivez le nombre «[319](#)» sur votre *Feuille d'Aventure*. Désormais, chaque fois que le texte vous indiquera de faire une croix sur votre *Feuille d'Aventure*, vous y tracerez également un cercle. Lorsque vous aurez quatre cercles, vous pourrez vous rendre au [319](#). Pour le moment, faites une croix (et un cercle) sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [241](#).

262

Vos paupières s'alourdissent, vous piquez du nez... Vous vous réveillez dans un lit confortable, sous le regard attentif du Sorcier.

- Excuse-moi de t'avoir hypnotisé, vous dit-il. Il le fallait pour que je puisse prononcer le sortilège qui a inscrit notre langue dans ton cerveau.

Vous allez répondre, quand vous comprenez soudain les implications de ce qu'il vient de dire. Inscrivez le « kal » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si le « kal de base » y figure déjà, effacez les mots « de base ».

- J'ai également appris quelque chose qui peut t'être utile, reprend le Mage. L'ennemi que tu as poursuivi en pénétrant dans

notre pays par le portique magique t'a échappé. Le cadavre que tu as laissé à la rivière était celui de ton souverain. Le Mage du Chaos Mencius s'est échappé grâce à un échange corporel. Son pouvoir est si fort que je perçois sa présence dans le pays, et il s'accroît de jour en jour !

Ces nouvelles vous terrifient. Vous n'aviez jamais entendu le terme de Mage du Chaos, mais vous sentez que l'homme à qui vous avez affaire n'a rien de commun avec ceux que vous cherchez à exterminer. Il vous montre alors la Bague de Rubis qu'il tient à la main.

- J'ai pris la liberté de te retirer ceci. C'est un accessoire de charlatan qui risquerait de t'attirer des ennuis.

Rayez la Bague de Rubis de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [48](#)

263

En dehors de la chaleur persistante, cette région n'est pas pire que bon nombre de celles où vous avez dû bivouaquer en pleine campagne. Vous choisissez un coin abrité et vous allumez un petit feu. Allongé, vous scrutez ce ciel étranger en cherchant vainement le réconfort d'une constellation connue, puis vous finissez par vous endormir. Le lendemain, vous vous réveillez dès l'aurore et vous reprenez la route. Rendez-vous au [285](#).

264

Vous escaladez les dunes et vous parvenez à une plage de sable. Des mouettes décrivent de grands cercles dans le ciel et les vagues s'écrasent mollement sur le rivage. A votre gauche, deux longues bandes d'herbe s'étirent jusqu'au sommet d'une butte, en bordure de l'eau. Si vous décidez de :

Longer la côte sur la gauche

Rendez-vous au [90](#)

Vous diriger vers la butte herbue

Rendez-vous au [314](#)

Longer la côte sur la droite

Rendez-vous au [220](#)

265

Reinhardt, poltron comme de coutume, s'était tenu à l'écart tant que vous étiez en danger, mais maintenant, il a une idée : graver des dessins sur les parois de la caverne. Pendant que vous maintenez fermement le Sorcier, il se met à graver à grands traits et le Sorcier comprend vite où il veut en venir. Le premier dessin de Reinhardt, qui représente Mencius (dans votre corps !) n'est guère flatteur mais assez ressemblant. Il ne provoque aucune réaction chez le Mage. Ses autres tentatives, des images du château du Margrave et des collines couvertes de pins de votre pays natal, n'obtiennent rien de plus que des haussements d'épaules étonnés. Lorsqu'il trace un croquis d'une ville, le Sorcier hoche enfin la tête et se met à gesticuler pour indiquer la direction du nord-ouest. Faute de comprendre sa langue, vous ne pouvez tirer davantage du Sorcier. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de :

Le tuer

Rendez-vous au [299](#)

L'attacher

Rendez-vous au [24](#)

Lui rendre sa liberté

Rendez-vous au [203](#)

266

- Capture le traître qui m'a fait venir ici ! Je veux qu'il soit écorché vif ! Tu m'entends ? Écorché vif ! Manifestement, Reinhardt n'a rien perdu de son arrogance. Bien que sa bêtise soit à l'origine de tout ce désastre, il n'a pas acquis un grain d'humilité. Heureusement, Khâsim se préoccupe de votre blessure. Faisant taire Reinhardt d'un geste de la main, il sort une minuscule fiole de poudre d'une sacoche, récite une brève incantation et vous pose la main sur le ventre. Une vague de bien-être vous parcourt. Pour la première fois depuis que vous avez changé de corps avec Reinhardt, la douleur causée par la blessure s'apaise entièrement. Dans la case Compagnon de

vosre*Feuille d'Aventure*, effacez les totaux actuels d'ENDURANCEet d'HABILETÉet remplacez-les respectivement par 12 et 6. Si la Cicatrice de Chauca était inscrite sur votre *Feuille d'Aventure*, effacez-la également. Rendez-vous maintenant au 61.

267

La place du marché de Kalimuhr regorge de marchands agressifs qui feraient tout pour vous fourguer leurs marchandises. Vous pouvez y trouver presque n'importe quoi, mais l'acquérir rapidement est une autre paire de manches. Vous nourrissez également quelques soupçons quant à la qualité des objets offerts à la vente. Si vous le souhaitez, vous pouvez essayer de gagner un peu d'argent en vendant les objets précieux que vous avez éventuellement acquis. Vous vous rendez bien compte, néanmoins, que ce n'est pas ici que vous en tirerez un bon prix car vous êtes pressé de vendre et vous avez affaire à des maîtres du marchandage. 10 pièces d'argent (p.a.) valent 1 pièce d'or (p.o.).

A acheter

Bougies, la douzaine	1 p.a.
Sac à dos	1 p.o.
Cape (soie de première qualité)	10 p.o.
Vêtements en toile non teinte	4 p.o.
Poignard	1 p.o.
Gants de cuir	3 p.o.
Cheval	40 p.o.
Lanterne	2 p.o.
Miroir (petit)	5 p.a.



267. La place du marché de Kalimuhr regorge de marchands agressifs qui feraient tout pour vous vendre leurs marchandises.

Provisions, le Repas	8 p.a.
Corde (chanvre, 10 m)	7 p.a.
Épée (large et recourbée)	30 p.o.

A vendre

Un cheval	20 p.o.
Une Bague de Rubis	20 p.o.
Un Jeton d'Or	5 p.a.
Une Griffes de Chauca	3 p.o.
Une Robe de Vizir	40 p.o.
Le Gobelet d'Al-Bakbouk	1 p.o.
Un Gobelet de Cristal	5 p.o.
Un Diamant	100 p.o.
*Bijoux, la pièce	10 à 60 p.o.
Une Amulette Magique	10 p.o.
Un Couteau-Scie	1 p.a.
Une Broche en Lapis-Lazuli	5 p.a.

* Lancez un dé et multipliez le résultat par 10.

Si vous avez un chien et si vous souhaitez vous procurer de la viande de chèvre, rendez-vous au [106](#). Si vous possédez une Bague de Rubis et si vous connaissez son secret, vous pouvez vous en servir. Lorsque vous avez fini vos achats, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

268

Vous aviez veillé à charger votre pistolet pendant que la bataille faisait rage, aussi ne vous reste-t-il plus qu'à viser et tirer. Vous faites mouche : la balle atteint Mencius en plein front et vous lisez dans ses yeux la terreur de l'agonie. Sa bouche se contorsionne dans un ultime effort, mais le monde fait l'économie de ses dernières paroles. Il s'effondre en un tas inerte. Vous regardez sa dépouille avec triomphe, regrettant pourtant de n'avoir pu sauver son corps pour son occupant légitime. Brusquement, une obscurité totale envahit le décor. Si le mot « perdu » figure sur votre *Feuille d'Aventure* ou si vous avez en votre possession la Clé des Chaînes, rendez-vous au 260. Sinon, rendez-vous au [101](#).

269

- Mencius ! Mencius ! Mencius ! hurlez-vous comme un possédé.

Le vieil homme prend peur, mais il paraît vous comprendre très bien.

- Kalimuhr, répond-il en pointant du doigt vers le nord-ouest.

Si vous voulez le ligoter avant de partir, rendez-vous au [24](#). Si vous le remerciez de son aide, rendez-vous au [127](#).

270

Les Squelettes se referment implacablement sur vous en faisant tournoyer lentement leurs cimenterres. Vous parvenez à en abattre quelques-uns, mais l'issue de ce combat par trop inégal est inévitable. Un rire moqueur jaillit de la pièce du dessous, celui de Mencius qui savoure la défaite de son plus grand ennemi. Désormais, plus personne ne se dressera sur son chemin et son pouvoir maléfique va se répandre comme une lèpre...

271

Vous fermez très fort les yeux en essayant de chasser cette désagréable sensation qui finit par se dissiper après quelques instants. Vous vous reposez encore un peu puis vous reprenez la route. Rendez-vous au [388](#).

272

Vous concluez la transaction et vous commencez à vous éloigner. Brusquement, on vous attrape sans ménagement par le bras. Le marchand tient le gobelet de cristal à la main et l'homme à l'âne acquiesce d'un hochement de tête. Vous êtes fermement maintenu. Après une série de palabres et de disputes dont vous ne comprenez pas un traître mot, un homme de main chauve, baraqué et torse nu, s'approche en brandissant une épée. On vous attache le bras à un support en bois et vous regardez, pétrifié d'horreur, l'homme lever son épée au-dessus de sa tête et l'abattre avec force. Une douleur épouvantable vous déchire le bras et se répand dans tout votre corps. Tout danse devant vos yeux puis, dieu merci, vous perdez connaissance. Lorsque vous revenez à vous, l'horreur de votre situation vous apparaît dans toute son ampleur : vous voici infirme, en terre inconnue. Peu après la perte de votre main, vous êtes pris d'une forte fièvre cérébrale qui vous immobilise plusieurs semaines d'affilée. Lorsque vous vous remettez enfin, il est trop tard : Menciur a pris le contrôle de Kalimuhr et son pouvoir s'accroît de jour en jour. Votre carrière de Chasseur de Mages s'achève sur le plus abject des échecs.

273

Longeant le tunnel, vous passez devant une série de portes percées d'ouvertures à barreaux, qui sont toutes verrouillées. Vous jetez un coup d'oeil entre les barreaux de la première porte mais vous ne distinguez rien dans l'obscurité. Rendez-vous au [179](#).

274

Vous vous souvenez de Reinhardt trop tard. Il n'est plus avec vous, vous supposez donc que la créature poilue l'a tué. Maintenant, votre seul espoir est d'arriver à délivrer le monde de Mencius. Vous tamponnez la plaie que vous a infligée le monstre. Elle vous fait mal mais vous avez connu pire (inscrivez la Cicatrice de Chauca sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [377](#).

275

Vous ouvrez prudemment la boîte. A l'intérieur se trouvent votre pistolet, un sachet de poudre et une balle de plomb (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*).

- Nous vous reverrons, déclare Mencius, mais pour le moment je préfère regagner ma tour au plus vite. Sur ces mots, le Sorcier s'éloigne rapidement. Si vous le suivez, rendez-vous au [312](#). Sinon, rendez-vous au [241](#).

276

Vous plongez le regard dans les yeux de Reinhardt en vous concentrant intensément. Rien ne se passe. Vous lui attrapez la main et vous essayez de nouveau : aucun résultat. Manifestement, le sortilège qui vous a fait changer de corps n'est pas si facile à annuler. Rendez-vous au [175](#).

277

Vous n'aviez rien trouvé à l'aller et vous ne trouvez pas davantage de nourriture sur le trajet de retour. Vous n'avez même plus la force de marcher et vous vous effondrez sur ce sol ingrat. Vous mourez là, dans ces montagnes étrangères, sans personne pour vous rendre un dernier hommage... si ce n'est les charognards.

278

Vous n'êtes pas alpiniste, loin s'en faut. Après avoir descendu à peine une cinquantaine de mètres, vous sentez votre pied glisser sur une pierre branlante. Perdant l'équilibre, vous essayez de vous raccrocher à la paroi rocheuse, en vain. Vous dégringolez à toute vitesse face à la montagne, les bras et les jambes ballottant de façon désordonnée dans le vide, les oreilles et les poumons prêts à exploser sous la pression croissante. Le sol se rapproche de plus en plus, et... Rendez-vous au [214](#).

279

Les courtisans vous entraînent à travers un labyrinthe de couloirs et d'escaliers jusqu'à une minuscule cellule en sous-sol, très sombre. Vous vous y morfondrez plusieurs longues journées, vous demandant si vous reverrez jamais le soleil. Finalement, des gardes vous tirent de votre cachot et vous jettent hors du palais. Vous avez perdu 2 points d'**ENDURANCE**. Si le mot « tôt » figurait sur votre *Feuille d'Aventure*, rayez-le. Si vous aviez laissé un compagnon humain devant le palais, portez la mention « disparu » sur votre *Feuille d'Aventure* car vous ne le trouvez plus. En revanche, si Kurt était avec vous jusqu'à votre entrée dans le palais, il s'élance vers vous en frétilant. Apparemment, son séjour en solitaire dans la ville lui a plutôt bien réussi. Si vous avez une ou plusieurs croix sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [241](#). Autrement, rendez-vous au [100](#).

280

Votre première tentative ressemble plus à un croassement qu'à autre chose mais, avec la panique qui gagne du terrain, vous vous enhardissez et vous criez bientôt de toutes vos forces. Vous hurlez à vous en faire mal à la gorge, sans cesser de sentir le poison se propager lentement dans votre corps. Heureusement, vous restez immobile, ce qui ralentit un peu sa progression. Vous êtes pris d'un étourdissement, votre vision se trouble et il vous semble apercevoir un vieil homme, bizarrement coiffé d'une

étoffe verte nouée autour de la tête. Vous sombrez dans un monde de douleur cotonneuse... Rendez-vous au [341](#).

281

Vous avancez prudemment le long du tunnel. Les parois dégagent une faible lueur qui vous permet tout juste de voir à quelques pas devant vous. Au bout d'une dizaine de mètres, le boyau s'élargit. Un personnage sombre, assis contre le mur, se redresse d'un bond et vous défie dans une langue aux consonances inhumaines. Il tient à la main un couteau à la lame horriblement dentelée.

HABITANT DESTÉNÈBRES HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Votre *Force d'Attaque* sera diminuée de 2 points pour toute la durée du combat à cause de l'obscurité. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [173](#).

282

- Transformé en grand corbeau, Al-Azrad s'envola dans le ciel. Jaddar était furieux : son ennemi lui échappait une fois de plus. Mais il était connu pour son obstination. Il fit bien attention à la direction que prenait le corbeau puis il s'enfonça à pas rapides dans la forêt. Lorsqu'il en sortit, il trouva, à la lisière des arbres, une cabane devant laquelle un bossu était assis. Ce dernier le salua chaleureusement puis, en réponse à ses questions, il lui indiqua qu'il avait aperçu un corbeau qui volait vers le nord, en direction de la tour de l'Omniprésence. Jaddar, désireux d'en apprendre davantage sur cette Tour, obtint du bossu le conte suivant en guise de réponse :

- Il était une fois un prince imbécile qui s'était lié d'amitié avec un méchant homme. Il avait beau savoir que l'homme était un mécréant qui pratiquait les sciences occultes, il appréciait sa compagnie. Pour finir, le bougre fut arrêté par les soldats du roi et jeté en prison. Le prince, craignant que le méchant homme ne révèle leur amitié et ne l'accuse de complicité dans ses crimes, se

rendit au cachot. A ton avis, quel plan le jeune homme ourdissait-il ? Si vous pensez que le prince a tué le méchant homme, rendez-vous au [316](#). Si vous pensez au contraire qu'il l'a libéré, rendez-vous au [122](#).

283

Vous ne marchez pas depuis très longtemps quand Reinhardt tombe par terre. Il se plaint d'avoir trébuché à cause du corps maladif qu'il occupe maintenant, aussi décidez-vous de faire une halte. Au bout d'environ cinq minutes, vous êtes pris d'un étourdissement et vous sentez des picotements sur votre cuir chevelu. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [296](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [128](#).

284

Les fonctionnaires du palais sont très bavards et ils vous bombardent de questions que vous éludez habilement. Ils n'ont pas connaissance de la présence en ville d'un étranger qui vous ressemble, disent-ils. Il y a certes plusieurs Sorciers, mais aucun d'eux ne constitue une menace pour la sécurité de la ville. Faites une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

285

Au bout d'une heure de marche environ, vous détectez dans l'air une très légère trace d'embruns :

vous devez être arrivé près de la mer ! Vous distinguez, au sommet d'un petit monticule, des ruines qui, vues de plus près, ressemblent beaucoup à celles qu'on peut trouver dans votre pays. En déambulant parmi les décombres, vous avez soudain la surprise de rencontrer une créature étrange, aussi étrange que celles que vos ennemis Sorciers font apparaître par magie. La bête est longue de six mètres, elle a un corps blond doré et une tête de lion, mais deux ailes lui ornent les épaules. Vous sursautez sous l'effet de la surprise et la créature vous adresse un grognement qui paraît étonnamment humain à vos oreilles. Si



285. *La bête est longue de six mètres.
Elle a un corps blond doré et une tête de lion,
mais deux ailes lui ornent les épaules.*

vous décidez d'attaquer le fauve, rendez-vous au [38](#). Si vous le traitez avec respect, rendez-vous au [144](#). Enfin, si vous campez fermement sur vos positions, l'épée à la main, rendez-vous au [375](#).

286

Vous vous réveillez tard, le jour s'est levé et les rayons du soleil vous éblouissent. Et pourtant... votre sixième sens vous avertit qu'il y a quelque chose qui cloche. Quelque chose vous a réveillé, et qui n'est pas le soleil, quelque chose de bizarre. Vous découvrez soudain de quoi il s'agit : une boule lumineuse et pâle, qui flotte dans l'air ! Fasciné, vous la regardez s'approcher. De minuscules éclairs se mettent à jaillir de la sphère de lumière. Soudain, elle fonce en flèche sur vous.

GLOBESCINTILLANT HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous emportez un Assaut contre le Globe, rendez-vous au [346](#). S'il réduit votre total d'ENDURANCE à 2 ou moins, rendez-vous au [34](#). Par la suite, si vous êtes vainqueur, rendez-vous également au [346](#).

287

Vous remontez la plage en sens inverse jusqu'à la hauteur du Crabe Géant. En approchant, vous avez la désagréable impression de le voir bouger et vous vous rendez alors compte que l'animal est effectivement mort, mais qu'il grouille de bestioles translucides et tout en longueur. Apparemment privées d'organes sensoriels, ces espèces d'anguilles gélatineuses perçoivent néanmoins votre présence. Elles s'élancent en rampant à toute vitesse sur le sable pour vous barrer la route. Vues de près, elles ne présentent aucun caractère distinctif: juste des boudins cartilagineux d'un mètre de long et doués de sensation. Vous allez devoir en affronter dix, l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VER MOU	4	2
Deuxième VER MOU	3	3
Troisième VER MOU	4	2
Quatrième VER MOU	4	3
Cinquième VER MOU	3	2
Sixième VER MOU	4	2
Septième VER MOU	4	2
Huitième VER MOU	4	3
Neuvième VER MOU	3	2
Dixième VER MOU	4	2

Si vous êtes vainqueur, vous repartez en courant le long de la plage. Rendez-vous au [220](#).

288

Vous sortez de la grotte en courant. Si vous avez la Clé des Chaînes en votre possession, rendez-vous au [123](#). Sinon, rendez-vous au [366](#).

289

La déflagration vous atteint à la tête et vous projette vers l'arrière. Vous perdez seulement 1 point d'ENDURANCE car l'Amulette de Khâsim a atténué l'impact de l'attaque. Vous en profitez pour vous élancer vers l'avant et pour tremper la lame de votre épée dans le sang qui a coulé du front de Mencius. Ce dernier pousse à nouveau un cri, préparant sa seconde attaque

magique, mais vous le devancez. Si vous avez le Manuel de Magie, rendez-vous au [29](#). Sinon, rendez-vous au [331](#).

290

Vous vous élancez vers Mencius mais la fissure dans le sol s'élargit et une force surnaturelle vous attire vers ses entrailles. Vous titubez au bord du gouffre tandis que Mencius y plonge. Reinhardt, entraîné par le Sorcier, tente désespérément de se raccrocher à votre main, mais vous basculez tous les deux tête la première dans une obscurité totale. Quelques secondes passent, quelques minutes. Le temps semble s'être arrêté. Tout est ténèbres autour de vous et vous ne sentez plus vos membres ni votre corps. Même la sensation de chute s'estompe bientôt. Soudain, la lumière vous éblouit avec la force d'une explosion. Vous vous retrouvez sur une corniche, à flanc de montagne. Du coin de l'œil, vous apercevez une silhouette qui tombe du rebord de la corniche. Vous vous précipitez, mais vous arrivez trop tard et l'homme dégringole le long de la pente à pic et tombe dans une rivière bouillonnante. Vous guettez quelques instants, mais il ne refait pas surface. Un grognement vous fait alors vous retourner d'un bond. Mencius gît au sol, inerte. Ses cheveux noir de jais sont maintenant striés de gris et un filet de sang coule de son front. Si vous souhaitez l'examiner pendant qu'il est inconscient, rendez-vous au [107](#)* Si vous le tuez sans perdre une seconde, rendez-vous au 20. Si vous le ranimez, rendez-vous au [363](#).

291

Le personnage hausse les épaules et se perd à vos yeux. Quelques instants plus tard, le vaisseau s'éloigne et vous vous retrouvez tout seul sur la corniche. Rendez-vous au [365](#).

292

Les courtisans vous barrent l'accès à la porte, ce qui ne vous laisse qu'une seule issue possible : par la fenêtre à claire-voie. Vous rentrez dedans avec force, faisant voler en éclats les croisillons de bois et, après un vol plané dans l'air, vous retombez

dans un bassin d'ornement. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Avant que l'alarme ne soit donnée, vous traversez la cour à toutes jambes et vous franchissez les portes du palais au nez et à la barbe des gardes, pris par surprise. Si vous aviez le chien Kurt ou un Compagnon, vous les retrouvez rapidement et vous disparaîsez par les ruelles. Inscrivez le mot « bain » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si une ou plusieurs croix figurent sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [241](#). Sinon, rendez-vous au [100](#).

293

Il doit bien y avoir une taverne, dans le quartier, mais comment la reconnaître ? Dans votre pays, les débits de boisson sont signalés par des panneaux bien visibles, représentant le plus souvent une chope de bière débordant de mousse. Ici, pas la moindre enseigne en vue. Pour finir, vous remarquez un homme qui sort d'un bâtiment décoré entitubant, avec cet air arrogant caractéristique de celui qui a quelques godets de trop dans le nez. Vous vous précipitez à la porte et vous découvrez le bar le plus surprenant que vous ayez jamais vu. Les clients sont assis sur des tapis à même le sol, des hommes et des femmes aux tenues légères leur servent à boire dans des gobelets en verre taillé. Quand vous entrez, tous les regards se tournent vers vous et les murmures baissent d'un ton. Vous êtes pris de panique, mais les conversations repartent et vous vous souvenez alors, avec un soupir de soulagement, d'avoir très souvent vécu la même expérience chez vous. Vous vous asseyez. Un autochtone grand et barbu se joint à vous. Votre ignorance de la langue ne semble pas le rebuter. Il entreprend de vous enseigner quelques expressions de base, tout en claquant fréquemment des doigts pour qu'un serveur remplisse son verre et celui qu'il vous a procuré. Le breuvage local n'est pas la bière, c'est un vin doux et léger qui efface délicieusement votre fatigue. Que comptez-vous faire, maintenant ?



293. *Quand vous entrez, tous les regards se tournent vers vous et les murmures baissent d'un ton. Vous êtes pris de panique.*

Si vous ou votre Compagnon souffrez d'une blessure par balle et si vous souhaitez voir un médecin, rendez-vous au [2](#). Si vous avez une Griffe de Chauca, rendez-vous au [210](#). Si vous voulez consacrer un peu de temps à acquérir les rudiments de la langue locale, rendez-vous au [55](#). Si votre première priorité est la nourriture, rendez-vous au [89](#). Enfin, si vous préférez aller faire quelques achats, rendez-vous au [248](#).

294

- Ainsi, finalement, le serpent était mort. Jaddar lui trancha la tête et la mit dans sa sacoche puis il reprit la direction de son pays. Trois jours et trois nuits durant il voyagea, se réjouissant à la pensée de revoir la ville qu'il aimait tant. Mais le quatrième jour, il aperçut sur la route un homme qui avançait d'un pas triste à sa rencontre. C'était un Vizir qui avait reçu Jaddar dans sa demeure en maintes occasions et qui avait toujours soutenu sa cause. Les habits du Vizir étaient sales et déchirés et, dès qu'il aperçut Jaddar, il se mit à gémir :

- Malédiction, trahison et blasphème à rencontre de Hazah !

Jaddar lui demanda ce qui était arrivé et le Vizir lui apprit qu'un nouvel Émir était venu au pouvoir, un homme aux pensées sombres et à la foi douteuse.

- Oh ! donne-moi une épée, que je puisse combattre cette injustice ! supplia le Vizir. Jaddar lui remit sa propre épée de bon cœur et l'accompagna à la ville, armé de son arc magique. Sur le chemin du retour, le Vizir raconta une histoire à Jaddar.

Rendez-vous au [371](#).

295

L'aubergiste n'est pas du genre à perdre du temps en tergiversations. Ni une ni deux, il s'empare d'un couperet de boucher et se jette sur vous.

AUBERGISTEFURIBOND **HABILETÉ** : 7 **ENDURANCE** : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [117](#).

296

Vous croisez par hasard le regard de Reinhardt. Vos yeux ne se lâchent plus et la sensation d'étourdissement s'accroît. Vous avez l'impression de flotter dans le vide, puis vous vous retrouvez à regarder de nouveau Reinhardt dans les yeux... mais, cette fois-ci, il occupe son propre corps ! Une vive douleur au ventre vous confirme que vous êtes maintenant dans la carcasse blessée de Mencius. Reinhardt pousse un cri de triomphe, ravi d'avoir regagné son corps. Dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*, écrivez 5 pour l'**HABILETÉ**, et 8 pour l'**ENDURANCE**. Cochez ensuite la case Échange, en bas à droite. Cette case indique que vous occupez maintenant le corps de votre Compagnon. Tant que vous n'aurez pas procédé à un nouvel échange, vous devrez employer l'**HABILETÉ** et l'**ENDURANCE** de votre Compagnon et vous inscrirez les objets que vous acquerrez en bas de votre case Équipement pour ne pas les mélanger avec les autres et bien savoir qui possède quoi. Désormais, vous savez comment changer de corps avec quelqu'un. Chaque fois que vous aurez des picotements au cuir chevelu, vous pourrez changer de corps avec Reinhardt ou Mencius. Cette possibilité ne vous sera pas offerte dans le texte, ce sera à vous de décider d'y recourir si bon vous semble lorsque les symptômes se manifesteront. Pour provoquer l'échange, additionnez entre eux les chiffres du paragraphe où vous vous trouvez, puis ajoutez ce résultat au numéro : la somme finale est le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Par exemple, si vous étiez au paragraphe 283, en additionnant les chiffres entre eux ($2 + 8 + 3 = 13$), puis ce

total au numéro du paragraphe (113 + 283 = 296), vous arrivez ici, au 296. Maintenant qu'il a réintégré son corps, Reinhardt a hâte de retrouver Mencius puis de chercher un moyen de regagner le domaine du Margrave. Il vous force à vous relever et vous vous remettez en route. Rendez-vous au [245](#).

297

Dans un grondement de tonnerre, le Génie apparaît.

- Tue-le ! hurlez-vous en montrant du doigt le personnage qui gesticule.

Le Génie attaque aussitôt et le combat fait bientôt rage entre les deux créatures. Le Sorcier fait pleuvoir les éclairs d'énergie magique sur le Génie qui riposte en assénant de fracassants coups de poing contre l'écran de protection du Mage. Si vous en profitez pour vous enfuir, inscrivez le mot « Génie » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [376](#). Si vous voulez rester pour apporter votre concours au Génie, rendez-vous au [42](#).

298

Vous vous blindez pour résister à la douleur, mais vous constatez avec un soulagement teinté de surprise que le médecin vous soigne en appliquant des herbes qui piquent à peine et panse la plaie en serrant le bandage. Dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*, effacez les totaux d'ENDURANCE et d'HABILETÉ et remplacez-les respectivement par 10 et 6. Par ailleurs, inscrivez le mot «bandage» sur votre *Feuille d'Aventure*. Votre bienfaiteur insiste pour retourner vider quelques chopines et vous ne trouvez rien à redire à ce projet car il fait plutôt frais dans la taverne tandis que, dans la rue, le soleil tape plus fort que jamais. Rendez-vous au [55](#).

299

Vous passez maintenant un tour de corde autour du cou du Sorcier et vous serrez. L'homme est très faible et il s'affaisse rapidement avec un gargouillis rauque. Vous continuez à serrer, par mesure de sécurité, puis vous relâchez le pitoyable cadavre. Si vous avez une Cicatrice de Chauca, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [384](#).

300

- Je n'avais pas envie de me casser la tête à apprendre ta langue, dit-il, je t'ai donc enseigné la mienne.

De fait, vous le comprenez maintenant sans la moindre difficulté. (Inscrivez le « kal » sur votre *Feuille d'Aventure*.)

- Je vais t'aider car ce Mencius est assez pénible, et on dirait que tu proviens de la même bulle que lui. Si vous avez en votre possession une Bague de Rubis et un Manuel de Magie, rendez-vous au [207](#). Si vous avez seulement la Bague de Rubis, rendez-vous au [50](#), et si vous n'avez pas de Bague de Rubis, rendez-vous au [368](#).

301

Al-Fakik crache par terre.

- C'est pas gratuit, dit-il, 2 pièces d'or, payables d'avance.

Si vous le payez, rayez les 2 pièces de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [39](#). Si vous n'êtes pas intéressé, vous pouvez lui dire que vous venez de la part de son frère (rendez-vous au [112](#)) ou le quitter. Dans ce cas, rendez-vous au [205](#) si le mot « piste » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, au [241](#) s'il n'y figure pas.

302

Au bout d'un moment, vous perdez la volute de fumée de vue, mais vous tombez bientôt sur un sentier qui semble emprunter la bonne direction. Rendez-vous au [52](#).

303

Cochez la case Échange de votre *Feuille d'Aventure*. Reinhardt jubile d'avoir réintégré son corps et pousse un cri de joie strident. De surprise, Khâsim manque tomber du tapis mais il comprend rapidement ce qui s'est produit. Rendez-vous au [93](#).

304

Vous voici prêt à traquer Mencius. Kurt paraît impatient de se lancer sur une piste et vous êtes obligé de le tenir en laisse. Vous quittez rapidement la ville et vous avancez dans la campagne. Si vous avez une Sacoche de Sorcier, rendez-vous au [97](#). Sinon, rendez-vous au [176](#).

305

Qu'allez-vous faire pour vous défendre avant que cette apparition n'ait fini d'activer son sortilège ? Si vous connaissez le secret de la Bague de Rubis, vous pouvez l'utiliser. Sinon, vous ne pouvez vous servir que d'instruments que vous possédez, bien entendu. Si vous choisissez :

Le pistolet et laballe d'argent

Rendez-vous au [36](#)

L'épée

Rendez-vous au [129](#)

La corde decheveux humains

Rendez-vous au [85](#)

Le Jeton d'Or

Rendez-vous au [225](#)

306

Dans un grondement de tonnerre, le Génie apparaît. Il ouvre rapidement un chemin vers l'escalier à travers les Squelettes, qu'il renverse comme des allumettes. D'autres Squelettes avancent, et votre serviteur magique les achève d'un grand revers de la main.

- Maître, déclare-t-il alors, c'était ton dernier vœu. Maintenant, je vais reprendre ma liberté. Sur ces mots le Génie disparaît. Vous remarquez alors que la Bague de Rubis n'est plus à votre doigt (effacez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [392](#).

307

Les deux autres créatures encapuchonnées soulèvent Reinhardt sans le réveiller et l'emportent dans la nuit. Vous êtes malheureusement trop occupé à repousser votre adversaire pour pouvoir y faire quoi que ce soit. Poursuivez le combat contre l'Éventreur Voilé. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [258](#).

308

L'homme, apparemment un ermite, vous fait entrer dans sa caverne et vous demande comment il peut vous aider et vous lui répondez que vous cherchez un Sorcier.

- Je suis Sorcier, déclare-t-il avec calme. Si vous l'attaquez aussitôt, n'oubliez pas que vous ne pouvez utiliser que les objets dont vous disposez. Si vous choisissez :

Une rapière	Rendez-vous au 237
-------------	------------------------------------

Un pistolet	Rendez-vous au 330
-------------	------------------------------------

Un sabre	Rendez-vous au 7
----------	----------------------------------

Une corde de cheveux humains	Rendez-vous au 86
------------------------------	-----------------------------------

L'attaque de Kurt

Rendez-vous au [183](#)

Si vous décidez de ne pas l'attaquer, rendez-vous au [362](#).

309

Toute sensation quitte d'abord vos bras et jambes, puis votre corps. Serait-ce la mort ? Un souvenir vous taraude, mais vous n'arrivez pas à savoir lequel... jusqu'au moment où une lumière vive vous éblouit : c'est une torche et vous êtes dans une cellule, Reinhardt à vos côtés. A la profonde fissure qui déchire le sol, vous comprenez que vous êtes retourné, Dieu sait comment, au château du Margrave. Vous remontez tous deux par les escaliers et les corridors. Quand vous pénétrez dans la grande salle, des gardes s'emparent de vous et vous traînent devant le Chambellan qui semble s'être arrogé le titre de nouveau Margrave. Il vous toise d'un œil méfiant.

- Félicitations, Chasseur de Mages. Tu as recapturé le mage Mencius, assassin de notre bien-aimé Margrave, Reinhardt. Comme c'est déjà presque l'aurore, nous allons le brûler immédiatement. Vous protestez vigoureusement tous les deux, en vain. Il faut bien admettre, après tout, que Reinhardt occupe le corps de Mencius... Votre victoire sur ce dernier est amère : vous avez beau ne pas apprécier Reinhardt, c'est le fils de votre bienfaiteur et votre souverain de par la loi. Vous le regardez périr dans les flammes du bûcher, le cœur rongé de remords à la pensée de toutes les occasions de changer le cours de cette aventure que vous avez laissé passer.

310

Reinhardt pousse un cri de déception quand vous brisez le charme. Il se rend compte trop tard qu'il a laissé passer l'occasion de réintégrer son corps et qu'il aurait suffi que l'un de vous deux veuille déclencher le transfert pour qu'il s'opère. Vous félicitant d'avoir compris plus vite que Reinhardt ce qui était en train de se passer, vous reprenez la séance de divination. Au moins, maintenant, vous pouvez vous raccrocher à la pensée

encourageante qu'il est possible de retourner dans votre corps. Il vous suffit de trouver et maîtriser Mencius d'abord ! Rendez-vous au [32](#).

311

A l'ombre d'un grand pilier, vous découvrez un tunnel assez large, qui s'enfonce dans l'obscurité. Vous vous y engagez à tâtons et, au bout de quelques pas, vous butez sur quelque chose. Vous vous penchez pour voir ce dont il s'agit : l'objet qui a failli vous faire tomber est un ravissant collier en or et en pierres précieuses. Inscrivez ce Bijou sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous souhaitez vous aventurer plus avant dans l'espoir de trouver d'autres bijoux, rendez-vous au [14](#). Si, satisfait de votre trouvaille, vous préférez vous diriger vers la mer, rendez-vous au [264](#).

312

La tour Rangor domine la place du marché et vous n'avez aucun mal à comprendre pourquoi Mencius a choisi ce lieu comme tanière... Erigée tout au bord de la falaise, elle est impossible à encercler de miroirs. Vous contemplez un instant le bâtiment qui semble au-delà de la réalité. Ensuite, vous gravissez l'escalier extérieur et vous poussez prudemment la porte cloutée de cabochons en cuivre. La grande salle est vide. Vous la traversez à pas silencieux, vous dirigeant vers l'escalier qui grimpe le long du mur d'en face. C'est étrange, l'épais tapis de soie est jonché de minuscules ossements. Vous avez à peine fait six pas que le piège magique se déclenche. La porte claque derrière vous et une horde de Squelettes vivants, armés de cimenterres en bronze scintillant, se lève d'entre les ossements épars. Si vous possédez le Manuel de Magie, rendez-vous au [190](#). Si vous avez la Bague de Rubis et si vous connaissez son secret, vous pouvez y recourir, à moins que le mot « Génie » ne figure sur votre *Feuille d'Aventure*. Si le chien Kurt vous accompagne, rendez-vous au [45](#). Enfin, si vous ne vous trouvez dans aucun de ces cas, rendez-vous au [270](#).



313

Vous tracez le Symbole Sacré sur le sol sablonneux de la colline avec la pointe de l'élégante rapière de Reinhardt. Cela fait, vous choisissez une pierre bien lisse et vous récitez une prière. Pour que cette technique de divination porte ses fruits, vous devez être parfaitement calme et disponible, or vous êtes soudain pris d'un léger étourdissement qui s'accompagne de picotements à la tête, et votre regard est attiré par celui de Reinhardt comme par un aimant. Si vous rompez ce contact visuel pour vous concentrer sur le rituel, rendez-vous au [224](#). Si vous continuez à regarder Reinhardt, rendez-vous au [149](#).

314

Vraiment étranges, ces deux langues herbues... A votre approche, elles se mettent à onduler vivement, en pointant dans votre direction. Avec un sursaut, vous distinguez soudain un œil au bout de chacune ! Le monticule est alors pris de secousses, et un Crabe Géant s'extirpe du sable. De toute la vitesse de ses longues pattes, il s'élance à l'attaque.

CRABEGÉANT HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10

Pour le premier Assaut seulement, augmentez la *Force d'Attaque* du Crabe de 2 points. S'il remporte cet Assaut, cela signifie qu'il vous a attrapé avec une de ses pinces : votre *Force d'Attaque* s'en trouvera alors diminuée de 2 points jusqu'à la fin du combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [10](#).

315

Al-Bakbouk prend congé de vous et vous suggère, si jamais vous passez par la ville de Kalimuhr, de rendre visite à son frère, le conteur Al-Fakik. En cadeau d'adieu, il vous donne une étoffe semblable à celle qu'il porte autour de la tête. Inscrivez ce Turban sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Si vous voulez :

Retrouver la piste

Rendez-vous au [322](#)

Aller vers Kalimuhr

Rendez-vous au [348](#)

Faire quelques achats

Rendez-vous au [248](#)

316

- Effectivement, le prince dégaina son poignard et le plongea dans la poitrine de l'homme méchant. Alors, horrifié, il vit les yeux du Sorcier s'ouvrir pour le fixer, puis s'écarter. Avec un petit bruit sec, les deux globes oculaires jaillirent de leurs orbites, ils décrivirent deux tours autour de la tête du prince puis s'engouffrèrent brusquement dans sa bouche et s'enfoncèrent par son gosier ! Le corps du Sorcier s'affaissa sur le sol, mais le Sorcier n'était pas mort. Maintenant qu'il avait les yeux dans le corps du prince, il pouvait prendre le contrôle de ce dernier à tout moment. Lorsque le prince accéda au trône, une nouvelle ère, l'ère du mal, commença pour le pays. La bénédiction d'Hazah était perdue pour son peuple... Rendez-vous au [151](#).

317

Vous plongez le regard dans les yeux de Reinhardt et vous ressentez une fois de plus l'étourdissement qui accompagne l'échange corporel. (Effacez la croix de la case Échange de votre *Feuille d'Aventure*.) Reinhardt est furieux d'avoir réintégré le corps de Mencius et il se met à vous agonir d'injures. Votre Compagnon, qui ne comprend pas où est le problème, attend patiemment que vous soyez tous deux prêts à entrer dans la

taverne. Une fois à l'intérieur, Reinhardt se calme un peu. Rendez-vous au [55](#).

318

Si vous avez une Sacoche de Sorcier et si le « kal de base » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [16](#). Si vous disposez du « kal de base » mais pas de la Sacoche, rendez-vous au [126](#). Dans tous les autres cas, rendez-vous au [259](#).

319

La semaine s'achève enfin. Vous décidez d'appeler le chien Kurt, du nom d'un de vos oncles auquel il vous fait penser. Inscrivez Kurt sur votre *Feuille d'Aventure* et gomez les cercles. Si vous savez où se trouve Mencius, vous pouvez vous y rendre, maintenant. Sinon, rendez-vous au [241](#).

320

La disparition du nouveau Margrave plonge le château dans un dangereux désordre. Reinhardt était le seul enfant de Metchner et personne ne sait auquel des parents éloignés doit échoir la succession. Certains vassaux tentent de s'emparer du trône et des factions se forment. Ignorant délibérément cette lutte pour le pouvoir, vous concentrez tous vos efforts pour retrouver Mencius et Reinhardt. Vous prenez un cheval des écuries du Margrave et vous gagnez le monastère en ruine où vous aviez débusqué Mencius. En fouillant les lieux scrupuleusement, vous trouvez un Livre de Sortilèges. L'ouvrage est rédigé dans l'Idiome Ancien, mais vos connaissances vous permettent de le comprendre (inscrivez le Manuel de Magie sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous qui avez passé votre vie à éradiquer la sorcellerie, vous allez devoir maintenant, semble-t-il, vous y initier. Au bout d'une semaine passée à étudier le livre, vous finissez par découvrir le sortilège auquel Mencius a dû recourir pour s'échapper du cachot. D'après le Manuel, ce sortilège crée un « lien », il ouvre une porte sur d'autres « domaines d'existence ». L'invoquer implique de sérieux risques et, de surcroît, fait obligatoirement

vieillir de dix ans. Néanmoins, vous ne voyez pas d'autre moyen de poursuivre Mencius. Si vous essayez d'invoquer le sortilège, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [257](#). Si vous obtenez 3 ou 4, rendez-vous au [43](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [113](#). Si vous décidez de ne pas tenter le sortilège et d'attendre de voir si Mencius refait surface, rendez-vous au [347](#).

321

Vous vous laissez tomber à terre, épuisé. En s'allongeant, Reinhardt laisse échapper un cri de douleur, il porte la main à son ventre et se met à gémir. Dans la faible lumière du crépuscule, sa peau est carrément grise. Vous essayez de dormir mais les gémissements de Reinhardt vous en empêchent. Il se tait enfin et vous sombrez rapidement dans l'inconscience. Lorsque vous vous réveillez, le lendemain matin, Reinhardt est mort. Vous fouillez ses poches et vous y découvrez avec stupeur la clé des chaînes de Mencius. Pour une raison mystérieuse -le sens de la culpabilité, peut-être? - Reinhardt avait conservé avec lui l'instrument qui allait amener sa perte. Vous l'ensevelissez à fleur de terre et vous récitez une rapide prière pour le repos de son âme. Inscrivez la Clé des Chaînes sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [285](#).

322

Si vous avez une Bague de Rubis, rendez-vous au [130](#). Sinon, rendez-vous au [198](#).



323

Vous devez chercher un conteur que vous n'avez encore jamais rencontré. Si vous voulez vous mettre en quête de :

Al-Fakik

Rendez-vous au **256**

Al-Haddar

Rendez-vous au **182**

AI-Nashar

Rendez-vous-au **31**

Vous pouvez aussi vous contenter du premier conteur que le hasard placera sur votre chemin. Rendez-vous au [119](#) dans ce cas.

324

Vos paupières s'alourdissent et votre tête pèse sur votre cou comme une boule de plomb... Vous êtes en train de vous endormir. Si vous voulez résister à ce sortilège, lancez trois dés : si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [171](#). Si le résultat obtenu est supérieur à votre total actuel d'ENDURANCE ou si vous ne souhaitez pas résister au sortilège, rendez-vous au [341](#).



325

Avec un sursaut, vous vous rendez compte que vous avez réintégré votre corps. Vos totaux d'ENDURANCE et d'HABILETÉ reviennent à leur valeur de départ mais tous les objets que vous aviez en votre possession ont disparu. Effacez-les de votre *Feuille d'Aventure* et inscrivez à leur place : vêtements

rouges, un pistolet, une boîte de poudre, une balle en plomb, 25 pièces d'or, 2 Repas. Écrivez également les mots « tôt » et « maison ». Si vous aviez la Clé des Chaînes, notez également le mot « perte ». La femme qui se tient devant vous a l'air de vous accuser de quelque chose, mais de quoi ? Dans le doute, vous vous répandez en excuses, en espérant qu'elle s'en satisfera. Apercevant plusieurs grands malabars qui vous toisent avec un mépris manifeste, vous vous prosternez en expliquant avec votre maigre vocabulaire que vous n'êtes qu'un pauvre étranger, ignorant des us et coutumes de ce pays. La femme fait un geste autoritaire. Rendez-vous au [148](#).

326

Le Vizir vous remercie de votre aide. - Je pars aussitôt délivrer ma ville. Que Hazah soit avec toi !

Sur ces mots, l'homme s'éloigne à grands pas, vous laissant seul au pied de la tour de l'Omniprésence. Rendez-vous au [361](#).

327

Fort du principe qu'il ne faut jamais croire un Sorcier, vous décidez de prendre la direction opposée. Mettant le cap sur le nord, vous quittez à grands pas la vallée ombragée. Rendez-vous au [357](#).

328

Le personnage glousse dans sa barbe, singe un salut respectueux et retire la planche. Si vous possédez une Bague de Rubis, rendez-vous au [46](#). Sinon, trois possibilités s'offrent à vous. Si vous avez un pistolet, vous pouvez le charger et tirer sur le personnage (inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* la balle que vous choisissez, qui peut être le diamant que vous avez trouvé si vous le souhaitez) et rendez-vous au [111](#). Si vous préférez sauter à bord du bateau, rendez-vous au [239](#). Enfin, si vous souhaitez attendre là où vous êtes, rendez-vous au [291](#).

329

Rien ne distingue un tunnel de l'autre, alors pourquoi pas l'embranchement de gauche ? Vous vous y engagez d'un pas rapide. Au bout de quelques mètres, un mouvement brusque, derrière vous, vous fait sursauter. Vous faites volte-face pour découvrir avec un frisson d'effroi deux autres Habitants des Ténèbres qui surgissent d'une niche dans le mur, l'arme au poing. Vous êtes pris par surprise et vous n'avez hélas, malgré votre courageuse résistance, aucune chance de vous en tirer vainqueur. C'est dans ce sinistre boyau que s'achève votre aventure.

330

Avec une aisance consommée, vous logez la balle dans votre pistolet, vous armez et vous faites feu. La détonation est assourdissante dans cet espace clos, et l'éclair qui jaillit du canon vous éblouit quelques instants. Quand il s'éteint, vous découvrez le Sorcier gisant inerte sur le sol, la poitrine ensanglantée et fumante. Il est mort, sans l'ombre d'un doute et vous pouvez ajouter un Mage à la liste de vos victoires. Rayez la Balle d'Argent de votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez une Cicatrice de Chauca, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [384](#).

331

Mencius peut toujours se protéger, mais il est devenu vulnérable à votre arme. Son **HABILETÉ** est inférieure de 2 points à votre total de départ d'**HABILETÉ** (étant donné qu'il n'a pas d'arme), et son **ENDURANCE** équivaut au total de départ de la vôtre. Vous allez combattre Mencius de la façon habituelle, à une différence près : il ne vous attaque pas avec une arme, mais avec la magie. Si vous avez une *Force d'Attaque* supérieure à la sienne, cela signifie que vous réussissez à le toucher et vous lui infligez la perte habituelle de 2 points d'**ENDURANCE**. En revanche, si votre *Force d'Attaque* est inférieure ou égale à la sienne, vous n'avez pas réussi à le toucher. Mais, dans tous les cas, même si

vous *Force d'Attaque* est supérieure à la sienne, il vous foudroie d'un éclair magique à chaque Assaut. Au premier Assaut, cet éclair vous fait perdre seulement 1 point d'**ENDURANCE** à cause de votre Amulette, mais l'effet protecteur de celle-ci est ensuite épuisé, et vous perdez alors 2 points d'**ENDURANCE** à chaque éclair. Au cas où vous réduisez le total d'**ENDURANCE** de Mencius à 2 ou moins, rendez-vous au [124](#) si le mot « reflet » est inscrit sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [174](#) si ce mot n'y est pas.

332

Vous dévalez la pente en courant, torturé par l'horrible brûlure interne du poison et vous plongez dans la rivière. La fraîcheur de l'eau vous soulage un peu mais elle n'empêche pas le poison de se propager. En un rien de temps, le venin paralyse vos membres et vous succombez vite. Ce sera la seule consolation.

333

Vous vous retrouvez brusquement face à une espèce de voyou vêtu de hardes qui vous regarde en roulant des yeux furieux. Deux personnages au visage entièrement dissimulé par une capuche le tirent, chacun par un bras, tantôt d'un côté, tantôt de l'autre.

- Impudent gredin ! vous lance-t-il d'une voix hargneuse. Comment oses-tu tenter ta chance après avoir tué le Faucheur de façon aussi cavalière ? Je vais être obligé d'en créer un autre, maintenant ! Retourne dans le monde d'où tu viens, tu me casses la tête !

Vous perdez 2 points de **CHANCE**. Qui plus est, vous sortez automatiquement Malchanceux de ce lancer de dés, quel que soit le résultat obtenu. Retournez maintenant au paragraphe d'où vous venez.



333. *Un voyou, tiré par deux personnages en capuche, vous regarde en roulant des yeux furieux et vous insulte d'une voix hargneuse.*

334

Quelle était donc cette créature ? Vous vous accroupissez pour examiner le cadavre de l'énorme monstre velu. Même dans les livres, vous n'avez jamais vu pareil animal. Après un combat si âpre vous méritez bien un trophée : vous découpez une des griffes de la créature (inscrivez la Griffes de Chauca sur votre *Feuille d'Aventure*), puis vous vous remettez en route, empruntant un sentier qui grimpe dans les collines. Au bout de quelques heures de marche, vous atteignez une éminence qui offre un vaste panorama sur la région. Derrière vous se dessine la ville que vous avez dépassée et, au-delà des remparts, la rivière se prolonge en serpentant entre les collines. Devant vous, à l'horizon, s'étend la mer et, légèrement sur votre droite, vous distinguez une ville côtière. Qu'allez-vous faire ? Si vous choisissez d'aller vers :

La ville derrière vous

Rendez-vous au [143](#)

La côte

Rendez-vous au [393](#)

La ville côtière

Rendez-vous au [27](#)

335

Vous tracez le Symbole Sacré sur le sol poussiéreux, éveillant la curiosité d'une bande de gamins des rues qui se groupent autour de vous. Ensuite, vous lancez le caillou dans le cercle et vous suivez du regard la direction qu'il indique : c'est le dos d'un édifice de pierre blanche supporté par d'élégantes colonnes cannelées. Vous vous introduisez par une porte donnant sur l'arrière, pour vous retrouver dans un immense établissement de bains. Des hommes corpulents et nus se prélassent dans la vapeur et vous n'avez aucun moyen de savoir si l'un d'eux est un Mage. Avant que vous n'ayez le temps d'avancer davantage, les videurs de l'établissement, deux gros hommes chauves ridiculement accoutrés de culottes bouffantes en soie, vous barrent le chemin.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier VIDEUR 5 8

Second VIDEUR 6 7

Vous allez combattre les videurs l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, vous ne souhaitez pas affronter la foule des baigneurs en colère, vous déguerpissez donc aussi vite que possible. Tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

336

Vous avez quitté le château du Margrave à la fin de l'automne, or, maintenant, le soleil brille de tous ses feux. Vous ignorez où se trouve cette étrange contrée mais une chose est sûre : il y fait chaud ! En l'absence de points de repère, vous devez vous appuyer sur votre bon sens pour retrouver Reinhardt. Que ferait un jeune seigneur insouciant comme lui ? Vous allez et venez en réfléchissant, mais force vous est de constater que vous ne savez pas grand-chose de Reinhardt. A vos pieds, un éclat métallique attire votre attention. En vous baissant, vous voyez qu'il s'agit d'une bague en or ornée d'un rubis, à demi enterrée dans la poussière. Inscrivez la Bague de Rubis sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous longez la rivière vers l'aval, rendez-vous au [159](#). Si vous grimpez au sommet de la montagne, rendez-vous au [250](#).

337

C'est Reinhardt qui vous appelle ! Dieu sait comment, il a trouvé le chemin de la ville. Mais vous n'avez pas de temps à perdre en fêtant vos retrouvailles : il faut débusquer et tuer Mencius au plus vite ! Vous entraînez Reinhardt au bas de l'escalier et vous regagnez le marché. Rendez-vous au [267](#).

338

Vous tendez 5 pièces d'or à l'élèveur, qui les empoche avec enthousiasme (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [116](#).

339

Vous êtes surpris de voir que le Mage-Araignée connaît votre langue.

- Épargne-moi ! supplie-t-il d'un ton geignard. Je peux t'aider, je suis un voyageur des champs astraux, je connais le secret des cieux !

Rien que ça ! Une telle grandiloquence vous rend soupçonneux, mais vous lui faites signe de continuer tout en gardant la main sur le pommeau de votre épée, en cas de besoin.

- Tu viens de la même bulle que Mencius, poursuit-il.

Vous tendez l'oreille.

- Le Mage du Chaos s'est installé dans la tour de l'Omniprésence. C'est un lieu qui existe dans toutes les dimensions, même dans le royaume des histoires Rapportées.

Vous remarquez soudain un geste furtif du Mage. Tout en vous distrayant avec son bavardage, il a tiré un poignard dissimulé dans les plis de sa robe.

Mais vous avez bien trop d'expérience pour vous faire avoir par un truc aussi classique... Sans lui laisser le temps d'attaquer, vous lui arrachez le poignard des mains. Rendez-vous au [44](#).

340

Vous courez à toute vitesse, mais vous êtes sérieusement désavantagé : deux jambes seulement, contre huit pattes... Le Crabe finit par vous rattraper; il vous happe avec une pince et vous soulève en l'air.

CRABEGÉANT HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10

Dans votre lutte désespérée pour la vie, vous souffrez d'un sévère handicap car le Crabe vous tient prisonnier dans sa pince : votre *Force d'Attaque* est diminuée à 2 points. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [10](#).

341

La fin de la poursuite approche... Mencius tourne la tête et vous voit... vous faites feu et vous l'abattez d'une balle en argent. « Je te maudis jusqu'à la fin de l'éternité... la fin de l'éternité... la fin de l'éternité... la fin de... » Vous vous réveillez dans un lit confortable, sous le regard attentif d'un homme aux yeux bruns.

- Excuse-moi de t'avoir hypnotisé, vous dit-il. Il le fallait pour que je puisse prononcer le sortilège qui a inscrit notre langue dans ton cerveau. Vous allez répondre, quand vous comprenez soudain les implications de ce qu'il vient de dire. Inscrivez le « kal » sur votre *Feuille d'Aventure*. Si le « kal de base » y figure déjà, effacez les mots « de base ».

- J'ai également appris quelque chose qui concerne ta mission, reprend le Mage. L'ennemi que tu as poursuivi en pénétrant dans notre pays par le portique magique, le Mage du Chaos Mencius, est un être extrêmement dangereux. Son pouvoir est si fort que je perçois sa présence dans le pays, et il s'accroît de jour en jour !

Vous êtes bouleversé. Cet homme est de toute évidence un Sorcier, pourtant vous sentez qu'il n'a rien de commun avec ceux que vous avez passé votre vie à exterminer. Au fil de vos années de chasse aux Mages, vous avez appris à détecter la méchanceté

qu'ils irradient. Se pourrait-il, alors, qu'il existe de bons Sorciers ? Impossible, puisque la magie provient du mal... Cessez de vous torturer l'esprit et rendez-vous au [48](#).

342

Un second éclair vous éblouit, puis vous vous retrouvez transporté à l'endroit même où vous aviez atterri dans ce monde étrange. La créature part d'un rire cruel puis vous dit, en désignant l'endroit où vous aviez tué Menciaus :

- Stupide mortel ! Reinhardt est mort ici. L'ancien propriétaire de ce corps en occupe un autre, maintenant. Mais comme Reinhardt est mort, je serais ravi d'accélérer ton voyage pour te permettre de le rejoindre !

Sur ce trait d'esprit, le démon vous attaque.

GÉNIE DELA BAGUE HABILITÉ: 12 ENDURANCE : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [69](#).

343

Tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure*. Après le spectacle, vous repérez la tente vers laquelle le Magicien se dirige, puis vous lui emboîtez discrètement le pas. Si Kurt est avec vous, rendez-vous au [177](#). Sinon, rendez-vous au [59](#).

344

Vous portez le coup fatal à la créature qui bascule sur le sol, inerte. Le Cafard Géant continue à avancer le long du tunnel avec une étonnante rapidité. Pourtant vous n'êtes pas secoué. Il est difficile d'évaluer le passage du temps dans l'obscurité totale où vous êtes plongé, mais vous avez l'impression que plus d'une heure s'écoule avant que vous ne débouchiez sur une autre grotte intérieure. Celle-ci, légèrement plus petite que la première, contient néanmoins plusieurs bâtiments. Vous apercevez deux

Potentats des Profondeurs mais, heureusement, ils ne vous voient pas. Comme vous ne savez pas diriger le Cafard Géant, vous le laissez traverser la grotte et s'engouffrer dans un autre tunnel, juste en face. Peu après, ce boyau commence à grimper en se rétrécissant. Vous passez devant une niche dans la paroi, le Potentat des Profondeurs qui y montait la garde roule des yeux étonnés en vous apercevant et s'élance à votre poursuite. Vous remarquez qu'un peu plus avant, la voûte du tunnel s'abaisse brusquement. Malgré le risque, vous sautez sur le sol devant le Cafard et vous courez à toutes jambes vers la partie étroite du boyau. Vous vous y glissez juste à temps : le Cafard s'élance à vos trousses et s'arrête net, le cou coincé. Il barre le tunnel et bat fébrilement des pattes pour se dégager, de sorte que, pour le moment, le Potentat des Profondeurs qui vous poursuit ne peut strictement rien faire. Vous grimpez la pente en toute hâte et vous parvenez bientôt au bout du tunnel. Une volée de marches creusées à même la paroi monte vers un carré de lumière. Vous gravissez l'escalier et vous débouchez en plein jour par un arbre creux. Devant vous se dresse une ville ceinte de remparts, perchée sur une falaise en bordure de mer. En dix minutes de marche, vous atteignez les remparts. Rendez-vous au [100](#).

345

Vous ramassez du bois mort et des brindilles et vous faites un feu. Peu après, le corps de Menciuis est consumé par de hautes flammes. Vous vous reposez au coin du feu, étonné par la fatigue inhabituelle qui vous submerge. Quelques instants plus tard, vous sombrez dans un demi-sommeil, dont vous n'émergez que lorsque le globe rouge du soleil amorce sa descente derrière la colline d'en face. Rendez-vous au [75](#)

346

Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [243](#). Si vous obtenez un nombre pair, consultez votre *Feuille d'Aventure* : au cas où vous posséderiez un Manuel de Magie, rendez-vous au [5](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [167](#).

Vous attendez un mois, durant lequel la situation ne fait que s'aggraver. Vous vous rendez compte que toutes les factions se méfient de vous car vous refusez de prendre parti pour l'une ou l'autre. Le Chambellan, avec qui vous n'avez jamais été en très bons termes, semble être vainqueur de la lutte pour le pouvoir. Un matin, vous êtes réveillé par des bruits désordonnés : des soldats sont en train de fouiller votre chambre ! Ils trouvent le Manuel de Mencius et vous traînent de force devant le Chambellan.

- Votre méfiance était fondée, Majesté, déclare le sergent qui vous a arrêté, nous avons trouvé cet ouvrage du Mauvais en sa possession.

Avec un regard éloquent, il tend le Manuel de Mencius au Chambellan qui feuillette quelques pages avec une grimace de dégoût.

- As-tu quelque chose à dire avant que la sentence soit prononcée ? demande-t-il d'un ton hautain. Vous tentez d'expliquer que vous vouliez traquer le Mage qui a enlevé le seigneur Reinhardt, mais vous laissez les mots mourir sur vos lèvres car vous vous rendez compte que le Chambellan est sourd à tout ce que vous pourriez dire.

- Il est bien connu que ceux qui s'exposent à la pratique de la magie noire succombent souvent à son attrait, reprend-il. Nous ne pouvons nous permettre aucune exception ; malgré ton passé méritoire, tu seras exécuté à l'aube.

La ville de Kalimuhr est située sur la côte, à quelques jours de voyage. Heureusement, une route y mène, ce qui vous permet de voyager de nuit en toute sécurité et d'échapper ainsi à la brûlure du soleil torride. Le jour, vous vous abritez dans un coin d'ombre pour dormir. Quelques jours plus tard, les remparts de la ville se

dressent devant vous, de hauts murs couleur de sable, tellement différents des parois de granit gris et terne du château du Margrave. Aux abords des portes, vous vous joignez à un groupe de voyageurs qui s'apprêtent à entrer dans la ville. Rendez-vous au [100](#).

349

Vous flânez dans le marché, constamment assailli par des commerçants désireux de vous vendre leurs marchandises. Sans leur prêter attention, vous continuez à avancer et vous vous apercevez alors que vos pas vous ont mené au pied de la tour. Une volée de marches monte vers la porte, cloutée de cabochons de cuivre. Possédez-vous le Manuel de Magie ? Si oui, rendez-vous au [98](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).

350

Il fait chaud, vraiment très chaud. Le soleil vous tape sur le crâne et vous entendez Reinhardt haleter et tituber derrière vous. Vous progressez le long de la montagne et vous pénétrez enfin dans une gorge. La fraîcheur qui y règne vous paraît le plus sublime des délices. Au bout d'un moment, le goulet débouche sur une vallée au fond de laquelle coule une rivière, sans doute celle que vous avez déjà aperçue plus tôt. Vous y descendez et vous buvez à grands traits l'eau fraîche et pure. Un hurlement sauvage met brusquement un terme à ce moment de plaisir. Vous vous retournez pour vous retrouver face à une créature de cauchemar : les traits bestiaux, la peau verte et pustulente, un humanoïde en armure vous attaque avec un cimenterre à la lame effilée.

CAUCHEMARVERT HABILITÉ : 7 ENDURANCE: 10

Reinhardt se cache la tête dans les mains, terrorisé. Ne comptez pas sur lui pour vous venir en aide... Si vous le souhaitez, vous pouvez Prendre la Fuite en attrapant votre Compagnon par le bras et en sautant à l'eau. En ce cas, cependant, la créature vous blessera automatiquement (mais vous pourrez essayer de réduire l'effet de son attaque en *tendant votre Chance*). Si vous Prenez la



350. Un humanoïde à la peau verte et pustuleuse
vous attaque avec un cimenterre.

Fuite, rendez-vous au [15](#). Si vous affrontez la créature et si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [140](#).

351

L'audience étant accordée pour une seule personne, si vous avez un Compagnon ou le chien Kurt, il vous attendra à l'extérieur du palais. On vous conduit dans une salle splendide où BasiahAlboudour siège avec majesté sur son trône, encadrée d'hommes de stature immense, et musclés, à la peau huilée et à la mine sévère. La Reine vous toise d'un regard de myope. Vous vous prosternez devant elle, puis vous vous relevez et vous tentez de lui expliquer le danger que représente Mencius. Elle vous écoute puis réfléchit en silence pendant quelques longues secondes, avant de déclarer : - Qu'est-ce que tu me chantes là ? Pourquoi devrais-je craindre un Sorcier? J'en ai six à mon service, rien que pour me protéger ! Sur ces mots, la reine fait un geste impérieux de la main. Rendez-vous au [148](#).

352

L'Oiseau vous attrape dans ses serres et monte dans le ciel. Si vous aviez un chien avec vous, rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Avez-vous la Clé des Chaînes, une Cicatrice de Chauca ou une Cicatrice de Snika ? Si vous êtes dans l'un ou l'autre de ces cas, rendez-vous au [251](#). Sinon, rendez-vous au [3](#).

353

La réflexion sibylline de Khâsim demeure mystérieuse pendant toute la demi-heure qui suit et que vous employez, devant son insistance, à vous reposer en vue du voyage. Khâsim remarque que Mencius doit se trouver à Kalimuhr depuis quelques jours déjà, mais que vous pourrez passer inaperçu à votre arrivée en ville. Enfin, il vous dit de vous préparer au départ, puis il sort le tapis de la caverne et le déroule dans la fraîcheur de la vallée. Si vous avez la Clé des Chaînes, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [227](#).

354

- Tu t'élances vers l'oiseau noir en décrivant des zigzags pour esquiver ses coups de bec. Le lion et le serpent se volatilisent tous deux dans le néant.

CORBEAU HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 4

Vous combattez le corbeau de la façon habituelle, mais vous ne pouvez pas mourir. Si votre **ENDURANCE** est réduite à zéro ou moins, rendez-vous au [151](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [95](#).



355

Vous dévisagez longuement le Sorcier qui vous fixe, lui aussi, d'un regard curieux. Un silence s'installe. Vous ne pouvez chasser l'impression que les yeux de cet homme ne contiennent pas la lueur maléfique que vous avez appris à repérer chez les Mages, mais il est peut-être simplement très malin. Incapable de communiquer comme vous l'êtes, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Si vous changez d'avis et si, finalement, vous décidez de l'étrangler rendez-vous au [299](#). Si vous prenez le risque de le relâcher, rendez-vous au [92](#).

356

A priori, les fonctionnaires du palais se méfient de vous, mais vous enquêtez avec une circonspection qui finit par les mettre en confiance. Vous apprenez que la veille ou l'avant-veille, un étranger répondant à la description que vous leur avez fournie, a obtenu une audience auprès de BasiahAlboudour. Suite à cette audience, il a reçu la permission de s'établir dans la tour Rangor qui domine la place du marché. C'est un tournant extraordinaire dans votre aventure : vous êtes pratiquement sûr, maintenant, de

l'endroit où se cache Mencijs, la tour Rangor. Si vous y allez directement, rendez-vous au [312](#). Sinon, inscrivez le nombre «312» sur votre *Feuille d'Aventure*. Lorsqu'on vous proposera d'aller au lieu où vous savez que Mencijs se cache, vous pourrez le faire en vous rendant à ce paragraphe. Maintenant, voulez-vous solliciter une audience auprès de la souveraine ? En ce cas, rendez-vous au [197](#) si le mot « bain » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, au [162](#) si ce mot n'y figure pas. Si vous ne souhaitez pas cette audience, tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

357

Le paysage à travers lequel vous cheminez devient de plus en plus montagneux. Devant vous, des pics enneigés se dressent à l'horizon. A mesure que vous gagnez en altitude, la température est plus supportable mais la qualité de l'air se dégrade. Vous n'apercevez aucune trace de vie intelligente, seules quelques espèces d'animaux bizarres. Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous disposez de 2 Repas ou plus, rendez-vous au [82](#). S'il vous en reste moins de 2, rendez-vous au [172](#).

358

D'un coup de pied, vous envoyez le cadavre bouler le long de la pente. L'eau, c'est bien connu, a un effet très spécial sur les Sorciers : elle les fait doubler de volume et, s'ils sont morts, leurs corps se dissout ensuite en quelques instants. Les habitants du prochain village en aval trouveront sans doute que leur eau a un drôle de goût pendant un jour ou deux, mais rien de plus. Vous regardez le corps dériver dans le courant. Il n'a pas du tout l'air de gonfler ! N'en croyant pas vos yeux, vous dévalez la pente et vous courez le long de la berge. Vous suivez le corps sur plusieurs mètres, mais il conserve exactement la même taille. Cela ne peut signifier qu'une seule chose : ce corps n'est pas celui de Mencijs ! Votre ennemi a dû vous échapper par quelque mystérieux artifice. Rendez-vous au [187](#).

359

Vous regagnez 4 points d'**ENDURANCE**. Maintenant, allez-vous longer la plage vers la gauche (rendez-vous au [64](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [220](#)) ?

360

La noblesse de votre geste provoque une vague d'applaudissements dans l'assemblée. Vous êtes porté en triomphe autour de la salle et tout le monde veut faire votre connaissance. Pendant les jours qui suivent, vous êtes une célébrité, invité chez les uns et les autres à des repas de fête. Vos divers hôtes vous offrent des habits de soie (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous apprenez les rudiments de leur langue (inscrivez également le « kal de base » sur votre *Feuille d'Aventure*, s'il n'y figure pas déjà). Au bout d'une semaine, lorsque vous finissez par convaincre vos hôtes qu'une affaire pressante vous appelle, ils vous couvrent de cadeaux. Votre **ENDURANCE** a recouvré son total de départ (sauf les points perdus en traversant le portique magique qui sont irrécupérables), et vous êtes doté des objets suivants, à rajouter sur votre *Feuille d'Aventure* : Broche en Lapis-Lazuli, Turban, Bottes de Cuir vertes, petite Épée à fourreau émaillé. Il est grand temps, maintenant, de reprendre votre quête. Si vous disposez d'une Bague de Rubis, rendez-vous au [130](#). Sinon, rendez-vous au [126](#).

361

Le mal rôde dans cette tour, vous le sentez jusque dans vos os. Si vous avez six miroirs et si vous souhaitez les disposer en cercle autour de la tour, rayez-les de votre *Feuille d'Aventure* et inscrivez le mot « reflet », puis ramenez votre **ENDURANCE** à votre *total de départ* (sauf les points perdus en traversant le portique magique qui sont irrécupérables). Vous gravissez les marches et vous poussez prudemment la porte cloutée de cabochons en cuivre. La grande salle, luxueusement meublée, est

vide. Vous la traversez à pas silencieux, vous dirigeant vers l'escalier qui grimpe le long du mur d'en face. C'est étrange, l'épais tapis de soie est jonché de minuscules ossements. La porte claque soudain derrière vous et une horde de Squelettes vivants, armés de cimenterres en bronze scintillant, se lèvent d'entre les ossements épars. Si vous possédez le Manuel de Magie, rendez-vous au [190](#). Sinon, si vous avez la Massue Sacrée, rendez-vous au [79](#). Si vous ne disposez ni de l'un ni de l'autre, rendez-vous au [270](#).

362

Le vieil homme fronce le nez et vous toise d'un œil méfiant. Il vous pose une question que vous n'arrivez pas à comprendre, à part le mot « Mencius » qui y figure. Il sait donc quelque chose ! Au terme d'une longue explication requérant force gestes, il vous fait comprendre qu'il peut vous apprendre sa langue correctement si vous le souhaitez. Vous devinez qu'il veut recourir à un sortilège de magie pour le faire. Allez-vous accepter de vous prêter à cette pratique (rendez-vous au [154](#)) ou lui demander de vous dire où se trouve Mencius (rendez-vous au [269](#))?

363

Par précaution, vous trempez la lame de votre épée dans le sang de Mencius, ce qui le rendra vulnérable à vos attaques. Vous remarquez que votre arme a changé : à la place d'un glaive en acier pratique et large, vous maniez maintenant une élégante rapière au manche serti de pierres précieuses. Avec quelques claques vigoureuses, vous ramenez Mencius à lui. Il gémit à nouveau puis ouvre des yeux vitreux.

- Impudent ! grommelle-t-il, qu'est-ce que tu fais ? Comment oses-tu porter la main sur moi ?

Vous brandissez la rapière pour lui montrer que vous êtes prêt à l'affronter. Il devient brusquement livide et son regard va de la rapière à votre visage.

- Quel est ce sortilège ? bredouille-t-il. Tu me ressembles à s'y méprendre !

Ses paroles vous poussent à vous regarder : effectivement, vos vêtements de toile brute ont cédé la place à de précieux habits de soie rouge et votre silhouette est devenue plus fluette. Brusquement, la vérité vous frappe avec la force d'un boomerang : Reinhardt était vêtu de rouge et, par un mystérieux sortilège, vous avez été transféré dans son corps ! Et ce Mencius qui gît devant vous est en fait Reinhardt. Ce qui signifie que Mencius, qui occupe maintenant votre corps, est... où donc ? Reinhardt gémit, et vous vous rendez compte que la blessure par balle que vous avez infligée à Mencius s'est rouverte, faute d'artifice magique. Vous pansez la plaie de votre mieux, puis vous réfléchissez à la marche à suivre. Rendez-vous au [67](#).

364

Au souk, vous avancez entre les tentes jusqu'aux abords d'une estrade de fortune, dressée au milieu de la place. Une foule de badauds s'est regroupée pour assister au spectacle de Saba. La tenue de ce dernier est excentrique, mais ne ressemble en rien aux costumes de votre pays. Saba, très fortement maquillé, est en train de faire sortir des mouchoirs de ses deux oreilles et les jette sur une table déjà couverte de lapins, de fruits, de tasses, de boules et même d'un canari en cage. Sa taille, la couleur de ses cheveux et sa corpulence correspondent bien à celles de Mencius, mais la couche de fard est si épaisse, sur son visage, que vous ne pouvez être sûr de rien. Si vous voulez tendre une embuscade au Magicien et l'attaquer par surprise après son spectacle, rendez-vous au [343](#). Si vous préférez le suivre discrètement, rendez-vous au [134](#). Sinon, vous abandonnez la piste Saba : tracez une croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

365

Vous continuez à descendre en choisissant vos appuis avec une extrême prudence. Peu après, vous arrivez à un village de montagne. Les habitants sont frustes mais généreux : ils vous donnent à manger et vous permettent de vous reposer dans une hutte, puis ils vous escortent jusqu'au prochain village. Ainsi, de village en village, vous rejoignez la côte. Au fil des jours, vous vous familiarisez avec la langue locale (inscrivez le « kal de base » sur votre *Feuille d'Aventure*, s'il n'y figure pas déjà). Les villages sont de plus en plus gros à mesure que vous avancez et, pour finir, vous atteignez un gros bourg, en bordure de la côte. De là, vous obtenez le droit de monter à bord d'un bateau qui dessert la capitale de la région en longeant la côte. Et, par un beau matin, vous débarquez dans la cité la plus bizarre que vous ayez jamais vue, Kalimuhr. Rendez-vous au [100](#).

366

Vous jetez un coup d'œil par-dessus votre épaule : pas de Reinhardt. Le malheureux n'aura pas survécu... Vous continuez à courir à toutes jambes jusqu'au bord de la rivière, où vous vous effondrez, à bout de force. Vous sombrez aussitôt dans un profond sommeil. Lorsque vous vous réveillez, le jour se lève. Vous ne sauriez dire combien de temps vous avez dormi, mais une chose est sûre, vous mourez de faim ! Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Vous devez trouver quelque chose à manger, c'est maintenant une question de vie ou de mort. Au moment où vous vous relevez avec lassitude, un couinement strident fuse de l'intérieur de votre chemise et une petite tête de fouine aux yeux vifs pointe de votre col. Là, c'en est trop ! Vous essayez d'attraper la bestiole et de la jeter loin de vous, mais elle vous plante ses petits crocs dans la main et serre de toute la force de ses mâchoires pendant quelques horribles secondes. Finalement, elle lâche prise, bondit au sol et disparaît dans un trou. Maudit rongeur ! pestez-vous en bandant votre main blessée dans un bout de tissu. Heureusement, la morsure n'est pas très grave

(inscrivez la Cicatrice de Snika sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous longez la rivière vers l'aval. Rendez-vous au [100](#).

367

- Ah ! lance alors une voix familière derrière vous. Il y a quelque chose que tu dois faire pour moi ! Eh oui, c'est bien Reinhardt. Il a dû échapper au Chauca et le Sorcier l'aura recueilli. Si la case Échange de votre *Feuille d'Aventure* est cochée, rendez-vous au [266](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

368

- As-tu jamais tenté de tuer un félon de cette espèce ? vous demande-t-il.

- J'y consacre ma vie, répondez-vous en riant.

- Bien, je n'aurai alors qu'un seul conseil à te donner. Je suis né au cœur de la montagne, mais ma vraie maison repose sur le front de la beauté. Je suis une des clés de ta réussite.

Décontenancé, vous demandez à ce sibyllin personnage ce qu'il entend par là.

- D'aucuns m'appellent le Faucheur aux Énigmes. Pour être honnête, je commets très peu de vols et pose surtout des devinettes. N'as-tu jamais entendu dire que le voyage compte plus que sa destination, que chercher la solution à un problème est plus important que la solution ?

Vous repensez à votre carrière de Chasseur de Mages. La seule chose qui ait jamais compté, pour vous, c'est de vaincre le mal, et rien ne vous procure plus grande satisfaction que de brûler un Sorcier.

- Non, je ne dirais pas ça, répondez-vous avec franchise.

Le Faucheur aux Énigmes, visiblement vexé, vous indique une cabine en grommelant puis il retourne au commandement de son navire. La traversée se déroule sans incident. A l'intérieur de la cabine, vous trouvez une trousse de premiers soins, dont vous pouvez vous servir si vous êtes blessé : lancez un dé pour déterminer le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous regagnez. Quelques heures plus tard, le bateau s'immobilise dans le brouillard. Le Faucheur aux Énigmes vous fait débarquer au sommet d'une falaise et retourne à son poste sans même un adieu. Peu à peu, la brume se dissipe et vous apercevez, non loin, les contours d'une ville. Comme c'est le Faucheur aux Énigmes qui vous a mené ici, vous êtes porté à penser que Mencius s'y trouve. Ajoutez 2 points à votre total de **CHANCE** et gagnez la ville. Rendez-vous au [100](#).



369

Torturé par la faim, vous retournez sur vos pas, jusqu'à votre point de départ et aux vestiges du feu de la veille. Maintenant, allez-vous longer la rivière vers l'aval (rendez-vous au [245](#)) ou escalader la montagne pour avoir une vue d'ensemble sur la région (rendez-vous au [388](#)) ?

370

Le vieux conteur vous remercie et, en réponse à vos questions, vous raconte une autre histoire.

- Boura-Bashar avait un ami très radin ; cet ami avait beau être riche, il ne donnait jamais rien à personne. Un jour, l'avare se promenait au bord de la rivière avec des amis. Soudain, il glissa et tomba à l'eau. « Au secours ! cria-t-il, je ne sais pas nager ! » Ses amis accoururent et l'un d'eux s'accroupit sur la berge et lui tendit la main en disant : « Donne-moi la main, je vais te tirer ! » L'avare continua à se débattre dans l'eau en appelant à l'aide, sans tendre la main à son ami. Un autre de ses amis essaya lui aussi, mais l'avare refusa à nouveau de tendre la main. Alors Boura-Bashar lui dit : « Prends ma main, je vais te tirer ! » L'avare prit aussitôt sa main et Boura-Bashar le tira hors de l'eau. Et Boura-Bashar expliqua alors : « Quand vous lui dites : donne, il ne fait rien, mais si on lui dit : prends, il prend ! »

Vous demandez de nouveau au conteur s'il a aperçu des étrangers en ville mais il se lance dans une autre histoire de Boura-Bashar. Si le mot « piste » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [205](#). Sinon, rendez-vous au [24](#).

371

- Mon récit a trait à un prince du monde des Génies, El-Raad El-Khasif, qui habita jadis la tour de l'Omniprésence. Il pouvait se rendre dans n'importe quelle contrée de son choix, et il était reçu à la cour de tous les grands, mortels ou génies. Mais un de ses ennemis, mû par la jalousie, résolut de le faire périr. Il s'introduisit en cachette dans la tour, amena El-Khasif à épuiser son pouvoir par diverses ruses, puis l'attaqua quand il l'estima assez affaibli.

EL-RAADAL-KHASIF HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 10



371. *Le prince du monde des Génies, El-Raad
El-Khasif, habitait la tour de l'Omniprésence.
Il était reçu dans la cour de tous les grands.*

Menez le combat de la façon habituelle. Vous ne pouvez pas mourir mais, si votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, rendez-vous au [151](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [228](#).

372

Votre cadeau comble Al-Bakbouk de joie. Il vous serre dans ses bras et vous embrasse sur les deux joues, puis il s'éclipse et revient avec un cadeau d'adieu qui s'avère être une robe brodée de toute beauté.

- Cet objet trivial pourra te rendre service, explique-t-il, car c'est la robe d'un Vizir du Calife qui a pris sa retraite maintenant. Si tu portes cette robe, les gens te témoigneront du respect. Vous n'avez pas idée de ce que peuvent être un Vizir ou un Calife, mais vous acceptez le cadeau avec reconnaissance. (Rayez un Bijou ou la Bague de Rubis de votre *Feuille d'Aventure* et inscrivez-y la Robe du Vizir.) Al-Bakbouk vous suggère, si jamais vous passez par la ville de Kalimuhr, de rendre visite à son frère, le conteur Al-Haddar. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de:

Rechercher la piste

Rendez-vous au [322](#)

Aller vers Kalimuhr

Rendez-vous au [348](#)

Faire quelques achats

Rendez-vous au [248](#)

373

Vous êtes dans une ville très peuplée, au cœur d'un pays inconnu. Qui sait combien de Mages vont et viennent par ces ruelles ? Comme vous ne disposez pas du sang de Mencius, le choix des méthodes auxquelles vous pouvez recourir est assez limité. Si le chien Kurt est avec vous et si vous souhaitez faire appel à son flair, rendez-vous au [51](#). Si vous voulez tracer un Symbole Sacré, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez tenter autre chose, retournez au [241](#) et choisissez une autre option.

374

Vous estimez qu'il vous faudra plusieurs jours de marche pour atteindre la ville et vous adoptez une cadence relativement lente car vous savez que, pour ce genre de traversées, il faut éviter l'épuisement. Malheureusement, le pays que vous parcourez présente une végétation très rare et pauvre en plantes comestibles. Si vous n'avez pas de quoi faire 1 Repas, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Au début, vous n'apercevez pas la moindre trace d'habitation ou de vie humaine, mais vous tombez ensuite sur une route. Cela va vous faire gagner un temps considérable et c'est bon signe, de surcroît. Rendez-vous au [76](#).

375

La créature grogne à nouveau, un grognement qui vous fait tressaillir tant il ressemble à une voix humaine, bien qu'il soit impossible d'y distinguer des mots. Elle décrit un cercle à pas lents et souples autour de vous puis, soudain, elle vous attaque ! Rendez-vous au [38](#).

376

Vous dévalez l'escalier de la tour en courant puis, après vous être assuré d'un coup d'œil que vous n'êtes pas suivi, vous vous mêlez à la foule des chalands du marché. Votre cœur bat à se rompre mais vous tournez dans une ruelle tranquille et vous parvenez à vous calmer en quelques respirations profondes. Inscrivez le nombre «312» sur votre *Feuille d'Aventure* car vous savez désormais où trouver Mencius. Si on vous propose d'aller le trouver, il vous suffira de vous rendre au [312](#). Maintenant, tracez quatre croix sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [241](#).

377

Vous regagnez rapidement la ville. Aussi rouges soient-ils, les gardes ne peuvent pas être pires que le monstre poilu que vous avez rencontré... Vous comprenez, maintenant, pourquoi ces gens entourent leurs villes de remparts ! Rendez-vous au [40](#).

378

Le Génie apparaît dans un grondement de tonnerre et vous voyez avec satisfaction que Mencius accuse le coup. Vous ordonnez au Génie de l'attaquer. Mencius riposte en lançant des déflagrations d'énergie qui font de grands trous dans le corps de la créature magique. Vous vous mettez à l'abri pour regarder le duel, mais force est d'admettre que Mencius prend peu à peu le dessus. Si le mot « reflet » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 88. Sinon, rendez-vous au [202](#).

379

Vous déchirez des lambeaux de tissu dans la robe de Mencius pour lui faire un bandage de fortune. Ensuite, pour le fixer à la terre, vous retirez votre veste d'étoffe brute... qui ne l'est plus, justement ! C'est devenu un pourpoint de soie rouge dernier cri, à la coupe soignée. Vous n'avez aucun souvenir de vous être changé, pourtant... A bien regarder, votre épée s'est transformée, elle aussi : vous disposez maintenant d'une élégante rapière au pommeau incrusté de pierres précieuses. Tandis que vous vous efforcez d'élucider ce mystère, Mencius reprend connaissance.

- Quel est ce sortilège ? sont les premières paroles qu'il prononce.

Et la vérité vous tombe sur la tête avec tout le poids des grandes catastrophes : l'homme qui gît devant vous, prisonnier du corps blessé de Mencius, est Reinhardt ! Lorsqu'il comprend ce qui s'est passé, ce dernier perd sa morgue habituelle et vous supplie de ramener les choses à leur état normal. Rendez-vous au [67](#).

380

Le trajet de retour est très rapide. Vous êtes certain que Mencius ne se trouve pas dans cette ville car, s'il y était, l'oracle du Symbole Sacré ne vous aurait pas mené hors des remparts. Où a-t-il pu aller ? Vous savez qu'il aime les villes, ces lieux qui grouillent de gens à berner et à manipuler. La cité la plus proche

est Kalimuhr et vous avez tôt fait de découvrir comment y aller. Rendez-vous au [348](#).

381

Vous regardez le médecin soigner votre compagnon et ses méthodes vous surprennent. Au lieu de cautériser la plaie au fer rouge, il la nettoie avec soin, la tamponne délicatement avec des feuilles, puis entoure le ventre de Reinhardt d'un pansement. Ce dernier, qui n'avait pas prononcé un seul mot tout le temps que vous étiez à la taverne, paraît reprendre du poil de la bête. Dans la case Compagnon de votre *Feuille d'Aventure*, inscrivez « bandage » et portez le total d'**HABILETÉ** à 6 et celui d'**ENDURANCE** à 10. Votre bienfaiteur insiste pour retourner à la taverne, soutenu en cela par Reinhardt. Rendez-vous au [55](#).

382

Notez que si vous avez donné une épée au Vizir et si vous ne disposez pas d'une autre arme, votre *Force d'Attaque* se trouvera amputée de 2 points durant tous les combats à venir. Si vous lui avez donné la Robe du Vizir, rendez-vous au [217](#). Sinon, rendez-vous au [326](#).

383

- Tu as vraiment le don de te faire remarquer, chuchote une voix familière.

Vous regardez autour de vous : il n'y a personne susceptible de vous avoir adressé la parole.

- Moi, bien sûr, j'ai tendance à adopter une plus grande discrétion... continue la voix.

Vous n'avez encore aucune idée de sa provenance, mais vous avez reconnu le ton sarcastique de Mencius ! Votre sixième sens, qui vous a sauvé la vie en d'innombrables occasions, vous guide vers une maison délabrée, quelques mètres plus loin. Le rire

moqueur de Mencius résonne à nouveau dans votre tête quand vous entrez par la fenêtre ouverte. Votre instinct ne vous a pas trompé : Mencius en personne est là, qui gesticule en psalmodiant. Rendez-vous au [91](#).

384

En fouillant la dépouille du Sorcier, vous trouvez une petite sacoche qui contient des choses étranges : des plumes, des os, diverses fioles de poudre. Inscrivez la Sacoche du Sorcier sur votre *Feuille d'Aventure*. En continuant le long du tunnel, vous parvenez à sa demeure. Il y a là tout un attirail, mais rien qui vous paraisse utile. En revanche, la marmite fumante accrochée au-dessus d'un feu, dans la cheminée, vous rappelle combien vous avez faim. Le ragoût est beaucoup trop épicé pour vous qui êtes habitué à des saveurs fades, mais vous avez tellement faim que vous pourriez avaler n'importe quoi. Vous videz la marmite avec un appétit féroce, puis vous vous reposez un peu pour digérer. Qu'allez-vous faire, maintenant ? Vous pouvez revenir sur vos pas puis longer la rivière dans l'espoir de trouver une quelconque forme de civilisation. Dans ce cas, rendez-vous au [68](#) si le « kal » ou le « kal de base » figurent sur votre *Feuille d'Aventure* ; sinon rendez-vous au [245](#). Si vous le préférez, vous pouvez continuer à avancer dans la vallée. Rendez-vous au [118](#)

385

Pour une raison qui vous échappe, le jeune homme vous montre votre reflet dans un miroir. Peut-être parce qu'il vous a mal compris, ou alors c'est une de ces bizarres coutumes locales. Vous essayez de vous expliquer plus clairement, mais il vous fait signe d'approcher comme pour vous révéler un secret, puis il vous murmure à l'oreille d'une voix teintée de mystère : « Kalimuhr ! Kalimuhr ! » Brusquement, vous décelez un mouvement furtif et vous comprenez son jeu : il essaye de vous faire les poches ! Dans un réflexe conditionné par des centaines de combats, vous bondissez en arrière et vous dégainez votre

épée en un seul geste fluide et vif. Le voleur, à son tour, sort un poignard à lame courbe et s'élance vers vous.

VOLEUR HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur en 4 Assauts ou moins rendez-vous au [102](#). Si vous êtes toujours en train de vous battre après 4 Assauts, rendez-vous au [204](#).

386

Vous pouvez récupérer vos 2 pièces d'or. En dehors de cela, Al-Fakik n'a aucun objet de valeur dans sa hutte, rien que vous ne puissiez trouver, en tout cas. Si le mot « piste » figure sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [205](#). Sinon, tracez-y une croix et rendez-vous au [241](#).

387

- A tes ordres ! déclare la créature qui claque des mains et disparaît.

Al-Bakbouk se lève d'un bond et l'admiration se lit sur son visage.

- Vraiment, s'exclame-t-il, tu es béni des dieux ! Tu commandes à un Génie, un des Valets Ifrits d'Hazah !

Avec un sursaut, vous vous rendez compte que vous comprenez parfaitement ce qu'il dit (effacez les mots « de base » qui figurent à côté de « kal » sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous connaissez maintenant le secret de la Bague. Pour y recourir, lorsque cela vous sera proposé dans le texte, vous additionnerez entre eux les chiffres qui composent le numéro du paragraphe où vous vous trouverez (par exemple, vous êtes au 387: $3 + 8 + 7 = 18$), puis vous soustrairez ce résultat du numéro du paragraphe, pour obtenir le numéro du paragraphe où vous rendre. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Si vous voulez appeler le Génie pour lui demander de récompenser Al-Bakbouk, rendez-vous au [246](#). Si

vous préférez lui ordonner de vous emmener directement auprès de Reinhardt, rendez-vous au [342](#).

Et si vous pouvez continuer votre chemin sans recourir à l'aide du Génie pour le moment, rendez-vous au [315](#) dans ce cas.

388

Au prix d'une énorme fatigue, vous grimpez jusqu'au sommet sous le soleil de plomb. Heureusement, vous semblez avoir choisi la colline la plus élevée du secteur car vous découvrez, malgré la brume de chaleur, un panorama qui s'étend sur plusieurs kilomètres à la ronde. Vous remontez du regard le ruban argenté de la rivière que vous aviez longée jusqu'au pied de cette colline : plusieurs torrents de montagne s'y jettent et, plus loin, elle traverse une ville. A cette distance, vous ne pouvez distinguer de silhouettes humaines, mais vous apercevez la forme de bâtiments. A l'horizon, des reflets scintillants trahissent la présence de la mer ou, peut-être, d'un grand lac ou d'un fleuve. En vous efforçant d'en suivre les contours, vous concluez qu'il s'agit de la mer. Vous remarquez une masse sombre à la bordure, qui doit être une ville. En vous tournant davantage, vous apercevez maintenant une rangée de collines assez basses, à quelques kilomètres de distance à peine. Une fine colonne de fumée s'élève de l'une d'elles. Un village, peut-être... Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez aller vers :

L'aval de la rivière

Rendez-vous au [195](#)

La côte et la ville

Rendez-vous au [27](#)

La colonne de fumée

Rendez-vous au [302](#)

389

Rien ne distingue un tunnel de l'autre, alors pourquoi pas l'embranchement de gauche ? Vous vous y engagez d'un pas rapide. A peine avez-vous fait quelques mètres qu'une voix, du même timbre que celle de tout à l'heure, lance un appel. Surpris,

vous remarquez alors deux autres Habitants des Ténèbres assis dans une niche creusée à même la pierre. La tête bien couverte par votre capuche, vous émettez un grognement irrité et vous pressez le pas, priant le ciel que ce coup de bluff marche. Aucune créature ne s'élance à vos trousses, ni ne donne l'alarme. Si vous avez un Couteau-Scie, rendez-vous au [273](#). Sinon, rendez-vous au [49](#).

390

Vous vous cachez derrière un rideau et vous attendez. Le temps passe et vous finissez par vous assoupir. Des bruits de pas et des voix vous réveillent brusquement. Vous surgissez de votre cachette, l'arme au poing... pour vous retrouver face à un couple de vieillards. Ils vous regardent, surpris et effrayés par votre épée dégainée. Visiblement, le voleur vous a introduit dans les appartements de quelqu'un d'autre ! Vous remettez votre arme dans son fourreau, bafouillant de vagues excuses et vous battez rapidement en retraite. Vous avez perdu beaucoup de temps à attendre, vous devez retrouver maintenant la piste de Mencijs au plus vite. Rendez-vous au [198](#).

391

Vous détachez le rouleau de corde de votre ceinture et vous ligotez le Sorcier en serrant très fort, sans lui laisser le temps de réagir. Le livre lui tombe des mains mais il continue à émettre des sons bizarres. Vous serrez davantage ; il pousse un cri de douleur. Vous ne vous attendiez pas à lui faire mal aussi facilement, mais peut-être feint-il la douleur par ruse. Si vous l'étranglez jusqu'à ce que mort s'ensuive, rendez-vous au [299](#). Si vous vous ravisez et si vous décidez de le relâcher, rendez-vous au [221](#).

392

Vous gravissez la volée de marches et vous pénétrez dans la pièce du dessus, où Mencius vous attend. Une fois de plus, vous voici face à un ennemi aux pouvoirs occultes, armé seulement de votre intelligence et de votre détermination. Mais le pouvoir de cet ennemi est de loin supérieur à celui de tous ceux que vous avez affrontés jusqu'à aujourd'hui. D'ailleurs, comme pour bien le souligner, il lévite à un mètre du sol et attend que la première offensive vienne de vous. Qu'allez-vous faire ? Consultez votre *Feuille d'Aventure*. Si vous disposez du « narcolepsisme » et si vous souhaitez y recourir, rendez-vous au [70](#). Si vous avez un pistolet et si vous voulez tirer sur Mencius, rendez-vous au [185](#). Si vous avez un Jeton d'Or, vous pouvez le jeter en l'air : rendez-vous au [222](#). Si vous possédez la Bague de Rubis, vous pouvez faire appel à son secret sauf si le mot « Génie » figure sur votre *Feuille d'Aventure* (dans ce cas il ne se passera rien). Enfin, si aucune de ces actions n'est à votre portée, rendez-vous au [91](#).



393

Peu après, la nuit tombe. Vous êtes toujours en pleine campagne mais ce ne sera pas la première fois que vous dormirez à la belle étoile. Si vous avez un Manuel de Magie, rendez-vous au [263](#). Si vous avez la Clé des Chaînes, une Cicatrice de Chauca ou une Cicatrice de Snika rendez-vous au [178](#). Si vous n'êtes dans aucun de ces cas, consultez votre *Feuille d'Aventure* : si la case Échange de la section Compagnon est cochée, rendez-vous au [84](#). Si elle ne l'est pas, rendez-vous au [216](#).



394. Une barque pivote et livre passage à une
créature au corps hérissé de longs piquants.
Ses yeux noirs éclairent un faciès peu engageant.

394

Le bâtiment est en fait un cirque rudimentaire. Les spectateurs, assis sur des gradins de bois, regardent un combat qui se déroule en contrebas, sur une piste ronde et, curieusement, délimitée par une rangée de barques dressées à la verticale. Un hurlement provient de l'arène, suivi d'une houle d'applaudissements : c'est la fin d'un duel. Les participants quittent la piste avant que vous ayez pu les voir. En revanche, vous repérez Salem et vous êtes surpris de constater que son singe est habillé. Vous le saluez poliment et vous prononcez le nom de Haroun-el-Haroun, ce qui le plonge immédiatement dans une extrême fureur. Il vous attrape par le cou de ses deux grosses mains poilues, vous soulève en l'air et vous jette dans l'arène en hurlant : - Voici le prochain adversaire ! Vous n'avez pas pu résister et, maintenant que vous essayez d'escalader les barques pour vous enfuir, ce sont les spectateurs, désireux de parier sur le combat à venir, qui vous en empêchent ! Une des barques pivote sur le côté, livrant passage à une créature bipède au corps entièrement hérissé de longs piquants... Ses yeux noirs et méchants, très enfoncés, éclairent d'une lueur dangereuse un faciès déjà peu engageant.

MONSTREA PIQUANTS HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [165](#).

395

C'est vraiment pénible de grimper à flanc de montagne par une chaleur si forte, mais vous finissez par atteindre le sommet. De là-haut, vous découvrez malgré la brume de chaleur un panorama qui s'étend sur plusieurs kilomètres à la ronde. Vous remontez du regard le ruban argenté de la rivière que vous aviez longée jusqu'au pied de cette colline : plusieurs torrents de montagne s'y jettent et, plus loin, elle traverse une ville. A cette distance, vous ne pouvez distinguer de silhouettes humaines, mais vous apercevez la forme des bâtiments. A l'horizon, des reflets scintillants trahissent la présence de la mer, ou peut-être

d'un grand lac ou d'un fleuve. En vous efforçant d'en suivre les contours, vous concluez qu'il s'agit de la mer. Vous remarquez une masse sombre, sur la bordure, qui doit être une ville. En vous tournant davantage, vous apercevez maintenant une rangée de collines assez basses, à quelques kilomètres de distance à peine. Une fine colonne de fumée s'élève de l'une d'elles. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez aller vers :

L'aval de la rivière

Rendez-vous au [195](#)

La côte et la ville

Rendez-vous au [27](#)

La colonne de fumée

Rendez-vous au [302](#)

396

- Eh bien, lance alors Reinhardt. Il y a quelque chose que tu dois faire pour moi !

Si la case Échange de votre *Feuille d'Aventure* est cochée, rendez-vous au [266](#). Sinon, rendez-vous au [133](#).

397

La fête tire à sa fin et les invités s'en vont. C'est alors qu'Al-Haddar vous fait signe de venir vous asseoir près de lui. Si vous avez un Compagnon, vous remarquez qu'il ronfle déjà avec bonheur.

- C'est le bon moment, maintenant, pour raconter des histoires.

Vous aviez l'impression qu'il avait passé la soirée à raconter des histoires et vous le lui dites, mais Al-Haddar pouffe de rire.

- Ça, c'était le genre de contes qu'apprécie mon cher frère, ce radoteur d'Al-Bakbouk, mais mes histoires vraies sont d'une autre mouture !

Sur ces mots, votre hôte vous introduit dans un confortable petit salon, s'installe sur un tas de coussins et commence son récit.

- Il y a de cela de longues années, dans une ville lointaine, vivait un homme de bien qu'on appelait Al-Jaddar. Il avait acquis son renom en capturant des criminels, en particulier ceux qui recouraient à la magie pour tromper leurs victimes. Au moment où se déroule mon histoire, Al-Jaddar venait de passer une année entière à traquer un félon du nom d'Abdul-al-Azrad, le poursuivant de ville en ville, à travers les montagnes, les mers et les déserts. Il finit par le rattraper dans une forêt. Bandant son arc magique, il s'apprêtait à transpercer son ennemi d'une flèche. Mais Abdul-el-Azrad était un Sorcier rusé. A l'instant même, où Jaddar décocha la flèche magique, il se transforma en animal pour échapper au projectile. A ton avis, Al-Azrad s'est-il changé en oiseau, ou en serpent ? »

Si vous répondez « serpent », rendez-vous au [54](#). Si vous répondez « oiseau », rendez-vous au [282](#).

398

Il ramasse son livre et poursuit son sortilège. Vous essayez d'imiter les sons et de graver les gestes dans votre mémoire, avec succès puisque vous sombrez bientôt dans un état de demi-sommeil. Écrivez le mot « narcolepsisme » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [341](#).

399

Les cavaliers ne se montrent guère patients. Ils dégainent de longs cimenterres recourbés et lancent leurs chevaux contre vous.

Premier BANDIT **HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Second BANDIT **HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7**

Si vous êtes seul, affrontez-les l'un après l'autre et rendez-vous au [80](#) si vous êtes vainqueur. Si vous avez un Compagnon, il est obligé de combattre le second Bandit de grand chemin. Si la case Échange de la section Compagnon n'a jamais été cochée, affrontez normalement le premier Bandit et rendez-vous au

[156](#)si vous êtes vainqueur. Autrement, menez simultanément votre combat contre le premier Bandit et celui de votre Compagnon contre le second bandit (n'oubliez pas que, si votre compagnon n'a pas d'arme pour se battre, sa *Force d'Attaque* sera diminuée de 2 points pendant tout le combat). Si vous venez à bout de votre adversaire et si le second Bandit est toujours en vie, vous pouvez alors l'attaquer, mais votre Compagnon se retirera du combat. Si votre Compagnon meurt, le second Bandit attendra que votre adversaire meure à son tour pour vous attaquer. Si les deux Bandits périssent, rendez-vous au [249](#).

400

Toute sensation quitte d'abord vos bras et vos jambes, puis votre corps. Serait-ce la mort ? Un souvenir vous taraude mais vous n'arrivez pas à savoir lequel... jusqu'au moment où une lumière vive vous éblouit : c'est une torche, et vous êtes dans une cellule, Reinhardt à vos côtés. A la profonde fissure qui déchire le sol, vous comprenez que vous êtes retourné, Dieu sait comment, au château du Margrave. Tandis que vous remontez tous deux par les escaliers et les corridors, vous racontez à Reinhardt comment vous avez tué Mencius. Dans la grande salle, un combat entre deux factions semble sur le point d'éclater. Le Chambellan, flanqué de plusieurs gardes du château, invective le capitaine qui est à la tête d'une escouade de soldats. Mais, quand Reinhardt et vous traversez lentement la salle, le silence se fait. Reinhardt s'assied sans un mot sur le trône et, l'un après l'autre, les gardes et, les soldats s'agenouillent en signe d'obéissance. Pour finir, seuls restent debout le Chambellan et le capitaine. A leur tour, ils mettent un genou à terre. - Moi, Reinhardt, Margrave de ce pays, suis de retour, déclare votre jeune compagnon. Il n'y aura plus de querelles entre mes vassaux. Désormais, vous consacrerez votre énergie à administrer ce royaume avec justice et à aider dans sa lutte le Chasseur de Mages, à qui je garantis mon soutien total.

Reinhardt a vraiment beaucoup appris au cours de cette expérience. A partir de ce jour, il tiendra parole. Non seulement il vous apporte une aide précieuse dans votre traque du mal en

mettant sespuissants moyens à votre disposition, mais il vous récompense en vous couvrant de richesses et de privilèges. De temps à autre, vous repensez à Khâsim, à Al-Bakbouk et à son frère, au pays fantastique de Kalimuhr. Au fil des années, Reinhard mûrit, devenant un souverain sévère mais juste. Parfois, vous aimez tous deux évoquer votre aventure dans cette langue que vous êtes seuls, ici, à connaître. Le Roi vous offre même le poste le plus élevé de la cour, celui de Premier Conseiller que vous refusez, respectueusement bien sûr. Vous avez mieux à faire : trop de Mages et de Sorciers rôdent encore en liberté de par le monde... Qu'ils tremblent donc dans leurs chausses ; le Chasseur de Mages est sur leur piste !

