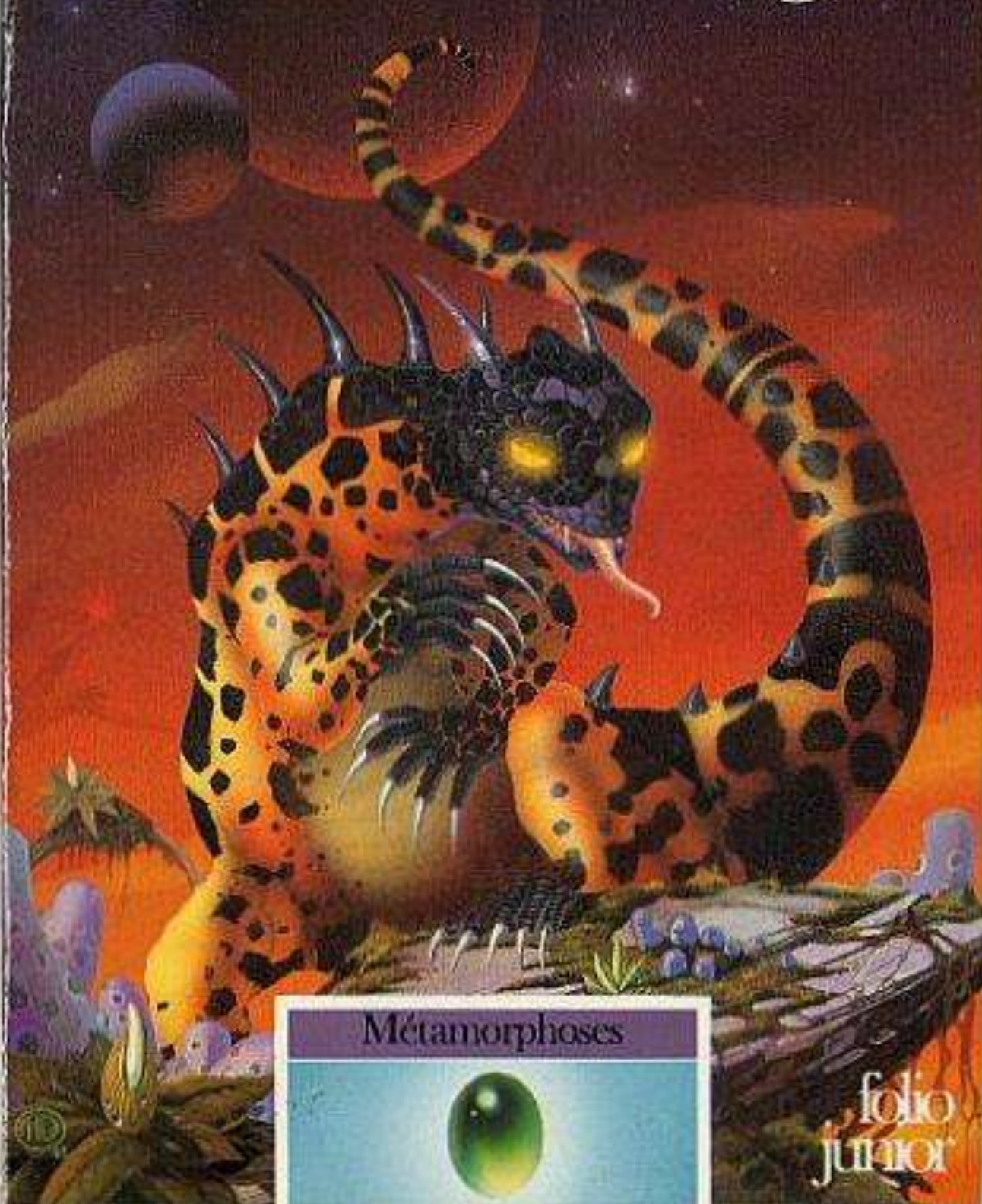


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Gildas Sagot

L'Homme aux Cent Visages



Métamorphoses



folio
junior

Gildas Sagot

L'Homme aux Cent Visages

Métamorphoses/1

Illustrations de Philippe Mignon



Gallimard

Métamorphoses

Série de quatre Livres dont vous êtes le héros, Métamorphoses va vous plonger dans un monde millénaire, imprégné de légendes effroyables ou merveilleuses, riche de trésors et de secrets cachés. Dans cet univers d'aventures à vivre en solitaire, armé de trois dés, d'un crayon et d'une gomme, vous présiderez à la destinée de Jack Madrygal, un homme doué d'un fantastique pouvoir de transformation.

Ce premier livre de la série Métamorphoses va vous entraîner dans une contrée sauvage et mystérieuse du monde de Thulé, à la recherche de L'Homme aux Cent Visages.

L'Œuf de Féerie

Pour vous, Jack Madrygal, tout commence dans la grande bibliothèque du château de vos ancêtres, le jour de votre quatre-vingt-dixième anniversaire. Depuis plus de trente ans, vous vivez seul et vous passez le plus clair de votre existence dans un laboratoire sinistre et poussiéreux, entouré d'alambics, de cornues, d'ouvrages savants et d'antiques grimoires, travaillant sans relâche à fabriquer des poudres et des potions dans le but, jamais atteint, de vous hisser au-dessus des forces humaines, de triompher du temps. Hélas, après des années d'échecs, vous désespérez de jamais parvenir à vos fins, de percer les secrets de l'immortalité. Un livre en main, vous tentez d'oublier vos expériences ratées, vos dernières déconvenues. Par chance, Dame Nature vous offre cette nuit une occasion rêvée de chasser vos idées noires, un spectacle merveilleux de puissance et de beauté. Vous abandonnez votre livre, vous éteignez la lumière et vous tournez votre fauteuil face à la plus haute fenêtre de la bibliothèque. Dehors, des éclairs de chaleur, fulgurants, tracent dans le ciel des lignes de feu sinueuses et ramifiées. Ils repoussent l'obscurité d'une nuit profonde et donnent un aspect irréel aux rosiers dont les branches, derrière les vitres, oscillent au gré des hurlements du vent. L'air est chargé d'électricité. L'orage menace. Votre visiteur arrive avec les premières gouttes de pluie, dans un roulement de tonnerre. Sa silhouette, une ombre grise auréolée de lumière, vous est révélée par la foudre. A cette vision, irrationnelle, imprévisible et inexplicable, vos muscles se crispent instantanément. Mais les années passées dans l'espoir d'acquérir une puissance surnaturelle vous ont heureusement préparé à admettre l'invraisemblable, non sans crainte, mais sans défaillir. Dans l'obscurité retrouvée, votre esprit un moment glacé recouvre toute sa lucidité. « C'est un démon ! » pensez-vous quand, pour la seconde fois, le feu du ciel lève le voile sur l'être mystérieux qui se tient entre vous et la fenêtre. Cela mesure plus de deux mètres et n'a rien d'humain.

Les épaules sont bien trop larges, les hanches trop étroites, les membres trop gros et la tête anormalement longue. Vous êtes terrifié, cloué à votre fauteuil, la gorge serrée quand le démon déclare d'une voix rauque, puissante et mielleuse :

- Donne-moi l'Œuf de Féerie, Jack Madrygal.

- L'Œuf de Fé... de Fé... Féerie ? demandez-vous, tremblant et balbutiant.

- Donne-moi l'Œuf de Féerie !

Cette fois, aucun doute n'est permis : il s'agit d'un ordre ! Ce qui a pour effet de vous donner un véritable coup de fouet. L'objet du désir de votre visiteur se trouve sur la grande table où, quelques minutes auparavant, vous avez posé votre livre. Ce doit être cette petite pierre de forme ovoïde et de couleur bleue que vous avez achetée hier à un certain Yemric Deneb. De cet homme, vous aviez pensé qu'il n'était qu'un piètre commerçant ou un voleur pressé de se débarrasser du fruit de ses rapines. Il vous avait cédé un sac lourd de pierres rares pour une bouchée de pain. A tâtons, dans le désordre de vos livres et de vos notes, il vous faut un long moment pour retrouver la roche. La peur dicte votre conduite et vous êtes tout à fait résolu à satisfaire la volonté du démon. Mais, dès l'instant où vous touchez la pierre, la terreur qu'il vous inspire s'évanouit comme par enchantement. Vous sentez qu'une vie anime cette roche dont la douceur, chaleureuse, vous donne l'impression de tenir un petit animal blotti dans le creux de vos mains.

Tout à coup, une énergie fantastique part de la pierre et se propage dans votre corps. En vous s'écoule la sève d'une puissance extraordinaire qui, à en juger par la peau de vos mains, entrevue à la faveur d'un éclair, possède le don de vous rajeunir. Ainsi, ce dont vous rêvez depuis tant d'années devient enfin réalité. Sous l'apparence d'une roche se cache un esprit bienfaisant dont les pouvoirs magiques viennent de vous rendre

le corps du bel homme, fort, vif et adroit, que vous étiez à l'âge de vingt ans.

- Donne-moi l'Œuf de Féerie ! hurle le démon.

- A mon âge, répliquez-vous, surpris de votre courage, qui ne craint point la mort ne craint point la peur.

Sur ces mots, un coup de tonnerre dont nul fracas terrestre ne saurait donner l'idée accable vos oreilles. La foudre tombe à l'endroit précis où votre visiteur se trouvait encore un instant auparavant. Les vitres volent en éclats. Sur le plancher, le feu prend instantanément. Abasourdi, il vous faut plus d'une minute pour redevenir maître de vos pensées.

Le feu gagne rapidement. Il dévore les murs couverts de livres. Au plafond, les poutres apparentes craquent. Vous devez fuir, échapper à ce brasier surnaturel. Mais vous êtes entouré de tous côtés par un cercle de feu. La situation est désespérée quand le démon réapparaît devant vous, au milieu des flammes. Son visage est celui d'un seigneur, modelé dans l'argile de la puissance et de la cruauté. Et il est complètement défait, bien que ses yeux soient comme deux braises qui dardent sur vous un regard malveillant.

- Pour la dernière fois, Jack Madrygal, donne-moi l'Œuf de Féerie !

- Allez au diable ! répondez-vous sèchement, dans un brusque accès de colère, convaincu que cette créature infernale, si elle l'avait pu, vous aurait déjà volé votre bien puis tué sans autre forme de procès.

- Qu'il en soit ainsi, dit alors le démon. Mais les miens te retrouveront, Jack Madrygal. Et ils te conduiront à moi, dans le Château de l'Oubli où je te réserve une éternité de souffrances. Que la chasse commence !

Soudain, une vague de chaleur suffocante s'abat sur vous. Il ne vous reste plus qu'à espérer... Tout semble perdu quand un nouveau miracle se produit. Au moment critique où vous allez être brûlé vif, l'Œuf de Féerie vient à votre secours. De nouveau, vous sentez cette énergie fabuleuse envahir votre corps. Alors, l'image d'une créature de légende s'impose à votre esprit, avec force. Aussitôt, unis dans une symbiose parfaite, vous et l'Œuf de Féerie devenez cette créature : la Salamandre des premiers sorciers, capable de vivre dans le feu et de traverser un océan de flammes. C'est ainsi, sous la forme d'un petit batracien noir marbré de taches jaunes, que vous quittez votre demeure, échappant d'extrême justesse à son effondrement. Puis, dès que vous sortez du brasier, vous reprenez forme humaine pour réaliser, confondu, pantois, que vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Ce paysage que vous découvrez à la lumière de l'incendie de votre château, vos vêtements, l'épée que vous portez au côté dans un superbe fourreau, ce sac à dos qui pèse sur vos épaules redevenues fortes et larges... Tout cela dépasse l'entendement et vous devez déployer des trésors de persuasion pour parvenir à vous raisonner.

En votre for intérieur, vous savez que vous n'êtes pas victime d'une hallucination. Si l'Œuf de Féerie ne vous avait pas métamorphosé... Vous comprenez soudain que votre allié magique s'est lui aussi transformé ! Vous ne pouvez pas le voir, ni le toucher, mais vous sentez sa présence. Par quelque prodige de la magie, il a pris la forme d'une entité immatérielle qui vous enveloppe, vous et tout ce que vous portez sur vous, comme une seconde peau. Soucieux de répondre aux questions qui assaillent votre esprit, vous décidez d'examiner votre mystérieux équipement. Vous portez un pourpoint et un pantalon de drap blanc. Vos pieds sont chaussés de bottes de cuir. Un large ceinturon enserre votre taille. Il supporte, dans un fourreau de métal noir et lisse... Quand votre main se referme sur le pommeau de l'épée qui pend à votre côté, vous éprouvez une impression de sécurité et de puissance. Cette sensation étrange donne à votre bras le courage de tirer du fourreau une arme d'une beauté merveilleuse, faite d'un acier d'une extraordinaire

pureté. « C'est un chef-d'œuvre ! » pensez-vous, étonné de votre aptitude à manier et à rengainer cette lame d'une légèreté stupéfiante. Quelques secondes plus tard, vos mains plongent

dans le sac d'où vous sortez une gourde, une grosse boîte de fer-blanc, une bourse, un cylindre de cuivre et un miroir. La gourde est pleine d'un breuvage à l'odeur sucrée. La boîte contient un petit pain rond enveloppé dans une serviette brodée. Dans la bourse de cuir, vous trouvez douze pièces d'or frappées à l'effigie d'une femme au front ceint d'une couronne de lauriers. Du cylindre de cuivre, vous sortez une carte qui plonge votre esprit dans un abîme de perplexité. A en juger par cette carte, et les étoiles dans un ciel où vous ne retrouvez aucune des figures familières de votre monde natal, l'Œuf de Féerie vous a transporté dans un monde inconnu : le monde de Thulé. Sous le choc de cette révélation, vous saisissez négligemment le dernier des objets en votre possession : le petit miroir de métal ovale, entouré d'un cadre noir et prolongé par une poignée d'argent. Mais le reflet de votre visage ne reste qu'un instant sur la surface polie. A sa place apparaît maintenant celui d'un homme d'âge mûr aux traits énergiques dont les longs cheveux roux semblent flotter dans le vent. « Yemric Deneb ! » pensez-vous, stupéfait, en reconnaissant l'homme qui vous a vendu l'Œuf de Féerie.

- Je suis heureux de te savoir en vie Jack, dit-il d'une voix qui vous semble faible et lointaine.

- Allez-vous me dire...

Soudain, il se produit un événement qui coupe court à votre interrogation. Sous vos yeux, le miroir semble s'embraser. Comme dévorée par le feu, l'image de Yemric Deneb disparaît. Sa voix, qui vous paraît encore plus distante, devient rauque et sifflante lorsqu'elle ajoute :

- L'Homme aux Cent Visages, Jack... La forêt d'Emrod... Trouve l'Homme aux Cent Visages...

Avons de jouer!

Rendez-vous et Fin d'Aventure

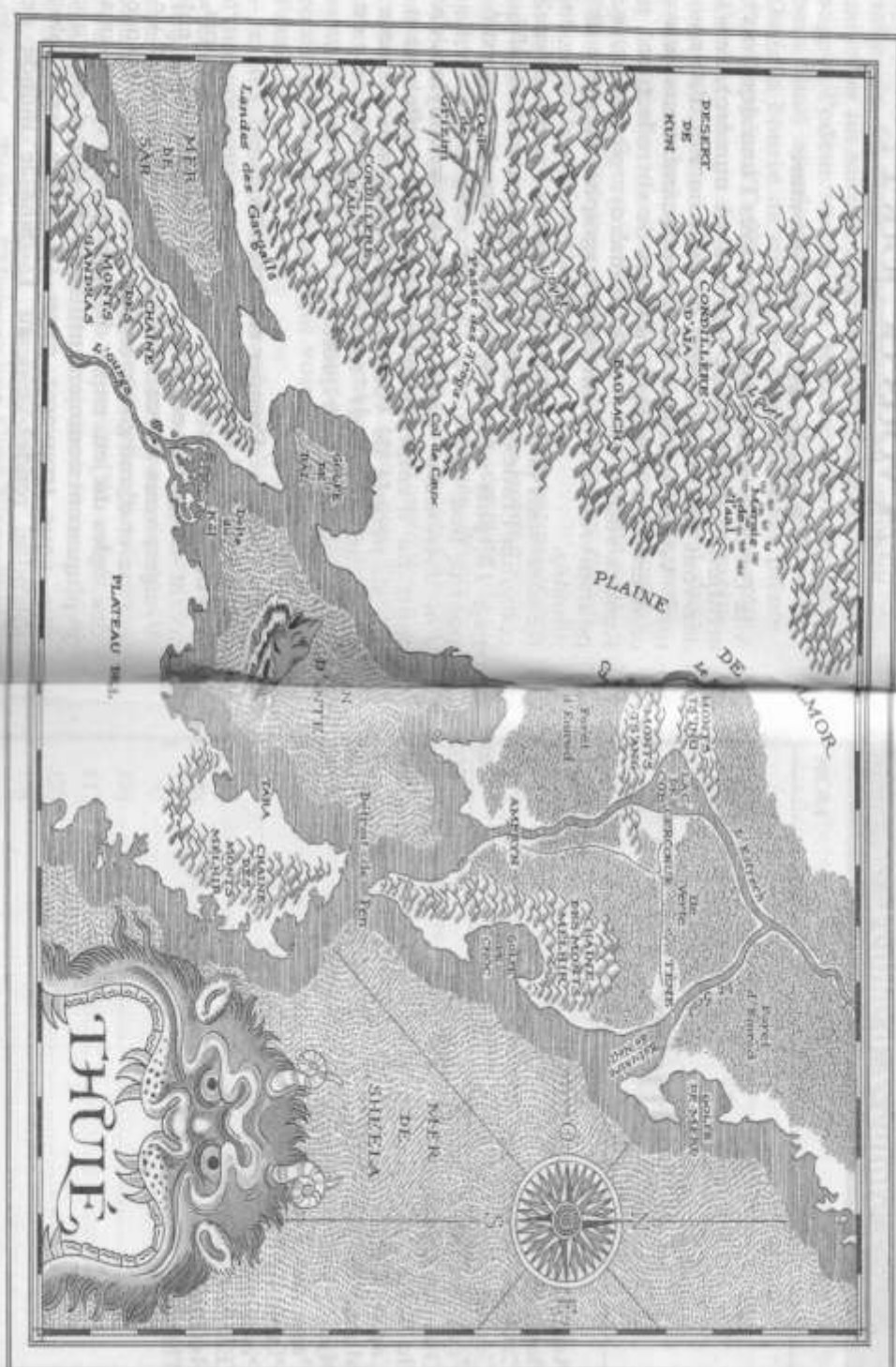
A la fin d'un paragraphe, vous lirez l'une des trois mentions : rendez-vous (suivi d'un numéro), rendez-vous (suivi d'un nom de lieu) ou Fin d'Aventure. Voici comment procéder quand vous rencontrerez ces mentions au cours de votre lecture : Rendez-vous (suivi d'un numéro) : vous devez poursuivre votre lecture au paragraphe qui porte ce numéro.

Rendez-vous (suivi d'un nom de lieu) : vous devez consulter l'Index de votre carte du monde de Thulé, page 18, puis vous rendre au paragraphe concerné pour ce lieu.

Fin d'Aventure: cette mention est synonyme de mort ou d'emprisonnement mettant brutalement fin au périple de votre héros... Mais nul ne vous empêche de jouer une nouvelle partie et de recommencer votre quête.

Premier rendez-vous

Si vous vivez cette aventure pour la première fois, avant de partir en quête de l'Homme aux Cent Visages, vous devez vous munir de trois dés, d'un crayon et d'une gomme, puis prendre connaissance des règles du jeu, en fin de volume. Ces règles vous expliqueront comment utiliser la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez page 21. Sinon, sans plus attendre, rendez-vous au 1, dans le monde de Thulé.



Index

Assemblée	<u>216</u>
Bagrach	14
Caverne d'Aardvark	<u>118</u>
Cercœur	49
Forêt d'Emrod	<u>202</u>
Gué des Cyclopes	<u>105</u>
Ile Verte	45
Lac de Cob	74
Marais de Taal	<u>162</u>
Njin	<u>65</u>
Passe des Troggs	<u>106</u>
Plaine de Falmor	160
Puits des Chasseurs de Vestiges	<u>155</u>
Œil de Grizim	<u>227</u>
Refuge	<u>27</u>
Thulé	<u>1</u>

1

Pendant de longues minutes, vous restez immobile, comme pétrifié. Par quel prodige êtes-vous redevenu jeune ? Par quel miracle avez-vous pu vous transformer en Salamandre, puis être transporté avec ce qui reste de votre demeure dans un monde inconnu ? D'où proviennent vos vêtements, votre épée, votre sac à dos et les objets que vous en avez sortis ? Qu'est-il arrivé à Yemric Deneb tandis qu'il s'adressait à vous par l'intermédiaire du miroir ? De toute évidence, ce n'est pas un hasard si cet homme vous a rendu visite hier, sous le prétexte de vous vendre quelques pierres rares. Il savait, à n'en pas douter, qu'il vous confiait cet Œuf de Féerie qu'une créature infernale convoitait. Et vous pressentez qu'un désastre se produira si vous tombez entre les griffes de ce démon avant d'avoir trouvé l'Homme aux Cent Visages, dans cette forêt d'Emrod que votre carte situe au nord-est du monde de Thulé. Si vous vivez cette aventure pour la première fois, rendez-vous au [251](#). Sinon, rendez-vous au [219](#).

2

Une fois vêtu, vous hésitez sur la conduite à suivre. Piqué par la curiosité, n'aurez-vous aucun scrupule à examiner le contenu des sacs, des caisses et des tonneaux d'Aardvark (rendez-vous au [151](#)) ou allez-vous éprouver un sentiment de honte à l'idée de commettre un acte indigne de son hospitalité (rendez-vous au [99](#)) ?

3

La créature qui sort maintenant de l'abri des arbres de la forêt semble issue d'un cauchemar. A mesure qu'elle s'approche, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un loup énorme qui marche sur deux pattes. « Un Loup-Garou ! » pensez-vous en découvrant la fourrure d'un noir d'ébène de ce monstre et ses babines retroussées sur des crocs d'une longueur impressionnante. Il ne fait aucun doute que cette créature vous a été envoyée par le démon qui vous a promis une éternité de souffrances. Si vous

avez été métamorphosé par l'Œuf de Féerie, rendez-vous au [87](#). Sinon, rendez-vous au [57](#).

4

Retenant le cri de victoire qui monte dans votre gorge, de peur d'alerter une créature semblable à celle que vous venez de terrasser, vous regardez le corps du Griffon s'écraser au sol. Un instant, vous envisagez de manger la chair de cette créature, mais l'idée de vous nourrir du cadavre de cet être hybride, né d'un mariage contre nature entre un rapace et un félin, vous donne la nausée. Aussi, la nuit tombant, décidez-vous de vous poser à bonne distance de la dépouille du Griffon. Rendez-vous au [199](#).

5

Votre connaissance de la mythologie de votre terre natale vous permet de comprendre dans quel but l'Œuf de Féerie a transformé votre lame en Épée de Feu. La légende raconte en effet que l'Hydre vaincue au fond des marais de Lerne par un demi-dieu, Hercule, et par son compagnon Iolas, possédait à la fois un pouvoir fantastique et un talon d'Achille. Ce pouvoir était de faire renaître deux têtes si, d'aventure, l'une d'elles venait à être décapitée. Quant au talon d'Achille : plus rien ne pouvait repousser sur le moignon si l'on parvenait à le brûler dès que la tête avait été coupée. Ainsi, grâce à l'énergie de votre compagnon magique, vous êtes en mesure de faire d'une pierre deux coups. Vous pouvez couper et brûler en même temps. Mais ce sont maintenant trois des sept têtes de l'Hydre qui plongent vers vous !

HYDRE IN: 25 co:14 vi : 6 par tête **BL :** 1D par tête

Les sept têtes de l'Hydre combattent indépendamment et infligent chacune un dé de Blessures. Pendant un Tour de Combat, trois têtes au maximum peuvent vous attaquer en même temps. Vous répliquerez en frappant une seule tête à la fois, que vous détruirez définitivement si, l'ayant blessée, vous lui infligez une perte d'au moins 6 points de Vitalité. En revanche, si votre

coup d'épée n'inflige pas une Blessure suffisante, votre attaque n'aura servi à rien car, dans ce cas, le monstre régénérera aussitôt les points de Vitalité perdus par cette tête. Si, à n'importe quel moment de cette bataille digne d'un demi-dieu, vous parvenez à détruire deux des sept têtes de l'Hydre, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

6

Le choc est brutal ! Et si vous parvenez, d'un magistral coup d'épée, à plonger votre lame dans l'épaule du félin, vous êtes aussitôt renversé par son attaque. Au terme d'un saut de douze mètres, les deux cent cinquante kilos de muscles du Tigre aux dents de sabre tombent sur vous. Si votre épée a la couleur noire du Venin de l'Hydre, rendez-vous au [110](#). Sinon, rendez-vous au [73](#).

7

Vous manquez de réflexe ! Le nuage de spores s'élève très rapidement et s'étend tout aussi vite. Quand vous réagissez, la nuée rouge vous entoure. Surpris, vous restez bouche bée pendant quelques secondes... et vous avalez une goulée d'air chargé de spores ! Le nuage retombe déjà sur le sol en couvrant la terre d'une mince pellicule rouge quand vous en sortez avec l'impression, plus que désagréable, d'être la victime d'un empoisonnement. Toutefois, quelques minutes plus tard, au terme d'un long bain de bouche, vous n'éprouvez aucune sensation inhabituelle. Tout bien réfléchi, ces spores n'étaient sans doute pas aussi dangereuses que vous l'aviez craint. Rendez-vous au [181](#).

8

Vous scrutez les ténèbres de votre refuge quand, venant de l'extérieur, un bruit sourd, sorte de craquement étouffé, vous fait prendre conscience du grave péril auquel vous venez d'échapper : dans un terrible fracas, une avalanche dévale la montagne pour s'abattre dans la passe des Trog. Rendez-vous dans le [Bagrach](#).

9

Vous avez beau être fatigué et de fort méchante humeur, vous craignez de gâcher votre premier contact avec un Om du monde d'En Haut. Aussi décidez-vous d'obtempérer sans discuter. Vous détachez donc la boucle de votre ceinturon avant de poser lentement votre épée par terre. Quelques secondes plus tard, vous vous félicitez d'avoir agi avec prudence. Rendez-vous au [60](#).

10

Quand vos pieds touchent enfin le lit du fleuve, vous avez l'impression que vos poumons vont exploser. Cependant, il vous reste encore assez de lucidité et d'énergie pour donner à vos jambes une impulsion qui vous dégage du tourbillon. Retranchez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité. Si vous survivez, rendez-vous au [225](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

11

Ces derniers jours, à mesure que vous vous êtes éloigné de la rive orientale du Njin, les arbres, de plus en plus nombreux, ont refermé sur vous la masse compacte de la forêt d'Emrod. Pendant ce voyage, rien n'est venu troubler votre quiétude et vous avez pu tout à loisir admirer la beauté sauvage de cette région du monde de Thulé. Vous marchez maintenant sur un tapis de faines et de feuilles ovales, sous les couronnes entremêlées de hêtres immenses à l'écorce lisse de couleur cendrée. Le silence de cette nature, apaisante dans son mystère, n'est troublé que par les bruits épars des animaux qui, à votre approche, s'enfuient dans les buissons en piaillant, graillant, roucoulant, gloussant, couinant, chicotant, sifflant... et en poussant bien d'autres cris inquiets que vous ne parvenez pas à identifier. Le jour déclinant, vous décidez de construire une cabane à proximité du sentier. Ce que vous ne pouviez pas faire dans les bosquets de la plaine de Falmor, en raison de la petitesse des branches de leurs arbres, est réalisable ici. Dans cette hêtraie, après vous être délesté du poids de votre sac à dos,

vous n'avez aucune peine à trouver deux grandes branches fourchues que vous plantez verticalement à deux bons mètres d'écart. Puis vous posez sur ces fourches une branche plus grosse afin de former l'arête d'un toit. Ensuite, à droite et à gauche, vous disposez une demi-douzaine d'autres branches qui s'inclinent vers le sol. Enfin, sur cette charpente improvisée, vous empilez des rameaux feuillus. Vous avez presque terminé ce travail - qui vous a demandé environ deux heures d'efforts - quand vous entendez un bruit singulier. Vous levez la tête... Au-dessus de vous, des branches s'écartent et se plient ! Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [175](#). Sinon, rendez-vous au [66](#).

12

- Après un tel festin, dites-vous afin de couper court à la conversation, je ferais volontiers une bonne sieste.

- Fais comme il te plaira, répond Aardvark avec élégance, bien qu'il soit visiblement déçu. Les hommes du monde d'En Haut disent souvent que la nuit porte conseil. J'espère que ton sommeil te sera profitable.

Sur ces mots, votre hôte se lève pour regagner sa couche. Ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ. Si vous possédez le Cœur de Diamant, rendez-vous au [244](#). Sinon, rendez-vous au [107](#).

13

Une lueur d'intelligence brille dans les yeux féroces du Loup-Garou. Sans doute cherche-t-il à détecter un point faible dans votre garde. Si, lors de votre traversée des marais de Taal, vous avez malencontreusement rompu le charme qui donnait à votre épée des qualités exceptionnelles, rendez-vous au [36](#). Sinon, rendez-vous au [189](#).

Dans un bruit assourdissant, entraînant dans son sillage des tonnes de pierres, de neige et de boue, l'avalanche condamne irrémédiablement l'entrée de votre refuge. Ainsi, alors que vous vous réjouissiez d'avoir échappé à un destin tragique, vous êtes brusquement coupé du monde extérieur et plongé dans le silence d'une nuit profonde. Et si vous étiez... «Ouf!» soupirez-vous après avoir respiré plusieurs fois par le nez. Aucune odeur suspecte ne flotte dans l'air. Vous ne vous trouvez donc pas dans la tanière d'un animal. Ce constat vous tranquillise, mais il ne répond pas à la question angoissante qui tourmente votre esprit : « Suis-je prisonnier de cette grotte ? » Quelques minutes plus tard, vous poussez un second soupir de soulagement. En donnant de la voix dans toutes les directions, puis en utilisant votre épée comme un aveugle se sert de sa canne, vous avez découvert que votre abri n'est pas un espace clos, mais une petite caverne prolongée par une galerie assez large pour permettre le passage d'un homme. Vous savez que votre survie dépend maintenant de ce que vous trouverez au bout de ce boyau. Mais le voyage qui vous a conduit des ruines de votre château à cette grotte de la passe des Troggs vous a durement éprouvé et, s'il vous reste encore assez d'énergie pour résister au froid qui règne dans les ténèbres du Bagrach, vous n'envisagez pas un seul instant de vous aventurer plus loin l'estomac vide. Le dos plaqué contre la paroi de la caverne, assis en tailleur tout près de l'entrée de la galerie, vous sortez de votre sac la boîte de fer qui contient, dans sa serviette... un pain entier, comme vous l'aviez espéré. Vous en coupez la moitié, puis vous rangez soigneusement le reste avant de manger, lentement, en essayant d'oublier vos lèvres douloureuses, gercées par le froid. Si votre total de Vitalité est inférieur ou égal à 5, rendez-vous au [249](#). Sinon, rendez-vous au [164](#).

15

Entre ciel et terre, dans ce corps dont la perfection est faite de grâce et de simplicité, vous vivez un pur instant de bonheur. « Je vole ! » pensez-vous en battant des ailes, fasciné par l'élégance de vos gestes, émerveillé par la souplesse de vos mouvements. Légèrement étourdi, grisé, vous ne résistez pas au désir de danser dans l'air froid. Vous faites d'abord de larges cercles, afin de prendre un peu d'assurance. Ensuite, rasséréné, vous n'hésitez plus. Grand huit, tonneau, descente en piqué... vous enchaînez figure sur figure, conscient de vivre le plus beau des rêves dans le corps d'une créature dont vous comprenez maintenant pourquoi, dans votre monde natal, elle symbolise l'inspiration poétique. Vous remontez après avoir effectué un long passage en rase-mottes quand... Votre ballet aérien n'est pas passé inaperçu ! Au-dessus de vous, à une cinquantaine de mètres entre vous et le soleil, il y a... un monstre à corps de lion, à tête et à ailes d'aigle. « Un Griffon ! » pensez-vous en détaillant l'incroyable physionomie de la créature qui, se sachant découverte, s'approche maintenant de vous en poussant de sinistres glapissements. L'instant de surprise passé, vous comprenez que ce redoutable prédateur ne vous laissera pas le temps de vous poser. Il ne vous reste donc qu'une alternative : tenter de fuir cette menace à tire-d'ailes (rendez-vous au [97](#)) ou faire face au danger en plein ciel (rendez-vous au [47](#)).

16

L'énergie bienfaisante de l'Œuf de Féerie est impuissante à vous sauver. Le liquide qui s'écoule dans vos conduits auditifs est un acide puissant qui ronge tout ce qu'il trouve sur son chemin. Vous auriez préféré mourir au champ d'honneur plutôt que d'expirer votre dernier souffle... le cerveau en bouillie ! *Fin d'Aventure.*

17

Réagissant par instinct, vous faites une brusque volte-face et vous prenez vos jambes à votre cou. Vous n'avez pas fait plus de dix pas hors du refuge que, derrière vous, s'élève une voix inhumaine.

- Haaaaalte !

Troublé par cette voix, vous vous retournez en dégainant votre épée. Rendez-vous au [243](#).

18

- Oui, et je te dois des excuses, répondez-vous en rougissant. En fait, je n'ai pas oublié qui je suis et comment je suis arrivé dans le Bagrach. Mais si je te racontais mon histoire, tu croirais sûrement que je suis fou à lier.

Fou ? s'interroge Aardvark en vous regardant droit dans les yeux. Je ne le pense pas ! Tu as beaucoup parlé pendant ton sommeil, Jack Madrygal. J'en sais plus à ton sujet que tu ne te l'imagines. « Tel est pris qui croyait prendre », pensez-vous en considérant votre hôte d'un œil neuf. Si vous êtes maintenant décidé à engager une conversation sans détour avec Aardvark, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez en rester là, rendez-vous au [12](#).

19

Vif comme l'éclair, vous anticipez l'attaque de la Grenouille Géante qui, avec sa langue, a tenté d'attraper le bras avec lequel vous tenez votre Pierre de Bora. Tandis que l'organe de l'animal regagne sa bouche, vous menez une contre-attaque fulgurante. Vous vous précipitez vers lui l'arme levée au-dessus de votre tête en criant de toute la force de vos poumons. Effrayée par le hurlement de cette créature qui ne s'est pas laissé prendre au piège de son arme secrète, la Grenouille Géante s'enfuit. Elle fait un premier bond de côté, évitant d'extrême justesse votre coup d'épée, puis une série de sauts qui lui permettent de se retourner

face au passage et de décamper sans demander son reste. Rendez-vous au [111](#).

20

Vous allez baisser les bras, renoncer à vous battre contre ces ennemis implacables que sont le froid, le vent et la fatigue quand vous tombez sur... « Un éboulis ! » pensez-vous en comprenant que vous avez, sans même vous en être rendu compte, atteint votre but. Comme en témoigne la présence de cet imposant amas de pierres, vous vous trouvez sûrement entre les flancs abrupts et verglacés de la passe des Trog's. Ce constat ranime votre courage, mais aurez-vous pour autant la force de poursuivre votre effort ? Retranchez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité. Si vous succombez à cette nouvelle perte d'énergie, rendez-vous au 51. Sinon, rendez-vous au [206](#).

21

- Silence ! dit soudain Aardvark, visiblement tendu.

Quelques secondes après qu'il vous a intimé l'ordre de vous taire, un claquement sec et sonore provenant de la galerie d'accès à la caverne de votre hôte brise le silence.

- Que se passe-t-il ? demandez-vous, inquiet.

- Un piège, répond Aardvark en se précipitant près de sa couche pour y empoigner son trident. La galerie en est truffée.

Rendez-vous au [31](#).

22

Le félin se débat furieusement, mais vous agissez deux fois plus vite que d'habitude et il ne parvient pas à vous faire lâcher prise, pas plus qu'il ne réussit à se retourner pour vous mordre ou vous donner un coup de griffe. Grièvement blessé, l'animal trouve

cependant la force de se dégager. Vous vous préparez à lui assener le coup de grâce... Rendez-vous au [245](#).

23

Tout d'un coup, vous vous sentez beaucoup mieux. Le mal qui vous torturait les entrailles s'est évanoui comme par enchantement. Tandis que vous vous redressez en prenant une profonde inspiration, vous avez le sentiment que l'Œuf de Féerie n'est pas étranger à votre soudaine guérison. Cette nuit, vous avez sûrement ingurgité un poison et votre compagnon magique vient de vous en tirer. Retranchez 1 point à votre total de Pouvoir puis rendez-vous au [55](#).

24

« Un tiers du pain et trois gorgées d'eau, c'est toujours mieux que rien », pensez-vous, la mort dans l'âme, en nouant les quatre coins de votre serviette brodée autour du reste de vos maigres provisions. Votre estomac crie famine, mais votre volonté vous permet de résister fermement à la tentation. Le reste du pain sera pour demain matin. En attendant, vous n'aspirez qu'à tomber dans les bras de Morphée. Rendez-vous au [183](#).

25

La peur vous donne des ailes aux talons. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous prenez vos jambes à votre cou. Vous courez beaucoup plus vite que vous ne le feriez sur la terre ferme, quand vous entendez un sinistre claquement de mâchoires, juste derrière vous, aussitôt suivi du bruit de la chute dans l'eau d'un corps sûrement très lourd. A quoi ressemble la créature qui a tenté de vous happer? Quand vous atteignez la rive orientale du Njin pour y retrouver la terre ferme, vous faites une brusque volte-face. Mais vous ne voyez plus dans le fleuve cette tache sombre qui vous avait mis la puce à l'oreille. Rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

26

Quelques secondes plus tard, vous quittez les ruines du château de vos ancêtres, sans le diamant. Il ne s'agissait pas, comme vous l'aviez supposé, d'un simple phénomène d'aimantation. Après avoir rengainé votre épée, c'est en vain que vous aviez tenté de ramasser la pierre précieuse. Vraisemblablement souillée par les maléfices du démon, elle fuyait à l'approche de vos mains comme elle l'avait fait devant la pointe de votre lame. Rendez-vous au [82](#).

27

Tandis que vous approchez du refuge, dont vous n'êtes plus qu'à une quinzaine de mètres, vous êtes gagné progressivement par une impression de malaise. Alerté par ce sombre pressentiment, vous éprouvez le besoin de marquer le pas. C'est alors que vous entendez, provenant de la maison, une voix de femme, faible et suppliante.

- Par pitié, aidez-moi ! A l'aide !

Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir.

Si vous obtenez :

Moins de 13

Rendez-vous au [133](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [154](#)

28

« La chasse est ouverte ! » pensez-vous, les yeux rivés sur la colonne de cendres d'où sort maintenant un colosse de pierre qui marche vers vous d'un pas lent et lourd, les bras tendus, le regard vide. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [221](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [156](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [248](#)

29

Vous avez la chair de poule quand une des sept têtes de l'Hydre descend vers vous, si lentement qu'elle vous laisse heureusement le temps de modifier votre position défensive. Sans détacher le regard des yeux orange du reptile dont la langue siffle entre les dents acérées d'une mâchoire puissante, vous prenez le pommeau de votre épée à deux mains et vous pointez sa lame en direction du ciel. Considérant qu'une seule de ses têtes lui suffira pour venir à bout de la créature insignifiante qui a osé s'aventurer sur son terrain de chasse, l'Hydre attaque. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [229](#). Sinon, rendez-vous au [150](#).

30

Comme vous l'aviez supposé, Aardvark est prospecteur. Il a longtemps vécu avec les siens, dans un trou creusé dans la paroi d'une gigantesque caverne, loin au-dessus d'un large fleuve. Pour les Nocts du monde d'En Bas, il fouille la terre et fend le roc dans l'espoir de trouver des pierres rares et des métaux précieux. Pour les Oms du monde d'En Haut, il cherche la même chose, mais aussi des objets hérités de l'âge des Étoiles. - Du temps, vous dit-il, où un autre peuple vivait dans le Bagrach...

Puis il passe à un tout autre sujet. Il vous parle longuement de ses relations avec les marchands du monde d'En Haut et de la guerre que se livrent prospecteurs et pillards, Oms ou Nocts, sous les montagnes de la cordillère d'Aïa, à proximité de la passe des Trog. Avec fierté, il déclare connaître très bien le Bagrach, l'immense réseau de galeries et de cavernes qui s'étend sous les régions septentrionales du monde de Thulé. Si vous voulez

maintenant faire le point des connaissances d'Aardvark concernant le monde d'En Haut, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez lui poser des questions au sujet du monde d'En Bas, rendez-vous au [71](#). Si votre hôte a répondu à toutes vos questions, rendez-vous au [217](#).

31

L'épée à la main, les sens en éveil, vous percevez... une aura, celle d'une créature maligne animée d'intentions maléfiques et de pensées surnoises. « Cette créature est ici pour moi », pensez-vous à

l'instant où des griffes acérées déchirent avec frénésie la fourrure qui sépare la galerie de la caverne d'Aardvark. Quelques secondes plus tard, vos cheveux se dressent sur votre tête. « Quelle horreur ! » pensez-vous en détaillant l'étrange physionomie de la bête. Sa peau est lisse de la tête aux pieds. Elle a la couleur des vieilles pierres. Ses yeux noirs, enfoncés dans de profondes orbites, expriment son désir de tuer. Son visage ovale est dominé par deux oreilles larges et pointues. Elle se déplace comme un homme, mais toutes griffes dehors, la gueule écumante de bave. Vous attendez cette Gargouille de pied ferme quand elle pousse un cri déchirant, strident, inhumain et terrifiant. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [212](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [102](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [252](#)



31 *La Gargouille pousse un cri déchirant, strident, inhumain et terrifiant.*

32

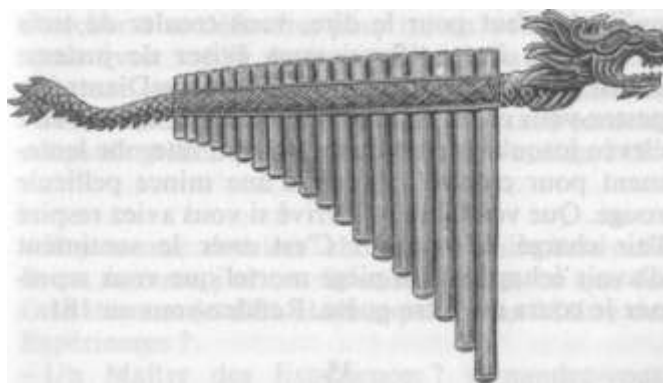
De nouveau assis, vous enlevez lentement vos bottes. Faute de lumière, c'est avec les mains que vous examinez maintenant vos pieds meurtris. Vos orteils ne sont pas gelés mais, du bout des doigts, vous comptez quatre grosses ampoules dont deux ont déjà éclaté. Ce faisant, vous comprenez que vous ne vous rechausserez qu'au prix d'un véritable calvaire.

- Eh bien, Jack, dites-vous en réprimant les larmes qui vous montent aux yeux pendant que vous frottez doucement vos pieds enflés, te voilà dans de beaux draps !

Si vous décidez de remettre vos bottes, retranchez 2 points à votre total de Vitalité puis rendez-vous au [84](#). Si vous préférez dormir quelques heures en attendant que vos pieds désenflent, rendez-vous au [127](#).

33

Il fait déjà nuit quand, à la lumière de votre Pierre de Bora, vous atteignez un des rares bosquets de bouleaux, de peupliers et de saules qui, çà et là, rompent l'uniformité du paysage de la plaine de Falmor. Vous êtes fatigué, mais vous avez encore beaucoup à faire avant de profiter d'un sommeil bien mérité. Tout d'abord, vous devez vous assurer qu'aucune créature dangereuse ne vit dans ce bosquet. Ensuite, il faudra ramasser assez de bois pour allumer et entretenir un bon feu. Après quoi vous couvrirez votre corps de Pâte de Vorj car, s'il fait plus chaud dans la plaine de Falmor que dans les marais de Taal, la nuit promet d'être froide et votre dernière protection a considérablement perdu de son efficacité. Enfin, au pied d'un arbre, ni trop près ni trop loin des flammes, sur un lit de lichen, vous pourrez manger, puis dormir du sommeil du juste. Rendez-vous sur la rive occidentale du [Njin](#).



34

Vous réagissez promptement. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous reculez de trois pas. Grâce à ce réflexe, vous évitez de justesse d'être pris dans le nuage de spores. « Diantre ! » pestez-vous en considérant la nuée qui, après s'être élevée jusqu'à deux mètres de haut, retombe lentement pour couvrir la terre d'une mince pellicule rouge. Que vous serait-il arrivé si vous aviez respiré l'air chargé de spores ? C'est avec le sentiment d'avoir échappé à un piège mortel que vous reprenez le cours de votre quête. Rendez-vous au [181](#).

35

Sous vos yeux hébétés, le corps du Golem tombe lentement en poussière. Pendant ce temps, les cendres de la colonne d'où il était sorti sont éparpillées par le vent. Vous allez tourner le dos à ce spectacle fascinant quand une rafale accélère la désagrégation de la pierre. En quelques secondes, la dépouille de votre adversaire disparaît. C'est alors que vous apercevez, à l'endroit précis où se trouvait encore le torse de votre ennemi un instant auparavant... un diamant, énorme ! Hier, le vieil alchimiste que vous étiez n'aurait pas hésité à dépenser une fortune pour acquérir une pierre précieuse d'une telle rareté. Mais aujourd'hui, dans ce monde inconnu, vous vous défiez d'une beauté qui pourrait fort bien être diabolique. Sur le qui-vive, l'épée à la main, vous hésitez. Si la méfiance l'emporte sur la curiosité, rendez-vous au [239](#). En revanche, si vous cédez à la tentation, rendez-vous au [144](#).

36

Quelques secondes après avoir donné votre premier coup d'épée, vous comprenez que vous n'avez pas la moindre chance de sortir vivant de ce combat. En fait, le Loup-Garou vous a laissé le frapper sans chercher à se défendre, pour mieux vous montrer, après avoir reculé de trois pas, que sa blessure se refermait toute seule, en un instant. Impuissant, vous tombez quelques secondes plus tard sous les coups de griffes du monstre. Rendez-vous au [115](#).

37

- Il y a une dernière chose, poursuit Aardvark. Es-tu, comme j'ai cru le comprendre, ce que les Oms du monde d'En Haut appellent un Maître des Expériences ?

- Un Maître des Expériences ? demandez-vous, intrigué.

- Es-tu un Maître des secrets de l'Art des pierres et des métaux ?

Rendez-vous au [76](#).

38

« Non ! » hurlez-vous à plusieurs reprises tandis que vous luttez contre les pensées bestiales qui tentent de s'emparer de votre esprit. Ce combat, vous le gagnez en faisant appel à vos ressources les plus profondes. Il s'en est fallu d'un rien que vous, Jack Madrygal, ne deveniez un Loup-Garou, une créature maudite dominée par l'esprit de votre démoniaque ennemi. Retranchez 1 point de votre total de Pouvoir, puis rendez-vous au [78](#).

39

« Prudence est mère de sûreté », pensez-vous en décidant, à regret, d'ignorer le criss de la Lamie.

Mais qui sait quel coup du destin pourrait vous réserver cette arme si, d'aventure, vous osiez la toucher ? Si la Lamie est morte, rendez-vous au [139](#). Si elle est seulement endormie, rendez-vous au [90](#).

40

Blessé, handicapé, votre lame l'ayant privé de l'usage d'une de ses pattes de devant, le Tigre aux dents de sabre ne pense plus à vous mordre et à vous griffer. Obéissant à son instinct de survie, il se dresse brusquement sur ses pattes de derrière, dégageant ainsi votre épée de son épaule. Vous êtes prêt à lui enfoncer de nouveau le fer de votre arme dans les chairs quand, dans un mouvement vif et onduleux, le félin bondit en arrière. Vous vous relevez en toute hâte, redoutant une seconde attaque... Rendez-vous au [245](#).

41

A la réflexion, ce n'est pas vous que le Loup-Garou regarde, mais votre épée qu'il semble craindre. - Hors de ma vue avant que je ne transforme ta peau en descente de lit ! déclarez-vous à l'intention de la bête.

Mais quelque chose de plus fort que la peur passe dans le regard féroce du monstre qui se jette sur vous sans autre forme de procès.

LOUP- GAROU IN: 14 co : 10 vi : 30 BL : 1D par tête, 2D par morsure

Pendant un Tour de Combat, votre adversaire portera deux attaques, une par patte. Si vous êtes touché par une seule patte, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du

lancer d'un dé. Si vous êtes blessé par les deux pattes, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer de deux dés (un dé par patte) et vous devrez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, le Loup-Garou parviendra à vous mordre et il vous infligera une perte supplémentaire de deux dés de Vitalité. Quant à votre épée, elle infligera, pour la durée de ce combat, des blessures égales au résultat du lancer de quatre dés. Si vous triomphez, votre épée retrouvera aussitôt son apparence habituelle et vous devrez vous rendre au 92. Sinon, rendez-vous au [115](#).

42

- Est-il mort ? demande Aardvark, soudain libéré de la terreur qui le paralysait.

- Oui, répondez-vous en touchant le corps de la Gargouille, figée dans la posture qui était la sienne au moment où vous l'avez vaincue.

- Une statue de pierre ! s'exclame votre hôte en piquant le corps pétrifié de la Gargouille des pointes de son trident. Quand j'en aurai le temps, j'installerai cette laideur à l'entrée de ma galerie. Rien qu'en la voyant, bon nombre de créatures prendront la fuite. Mais pour l'heure, nous avons mieux à faire. Je suis maintenant sûr que tu es ce que les Oms du monde d'En Haut appellent un Maître des Expériences.

- Un Maître des Expériences ? demandez-vous, intrigué.

- Tu es un Maître des secrets de l'Art des pierres et des métaux, n'est-ce pas ?

Rendez-vous au [76](#).

43

Quand le jour se lève sans qu'aucune créature soit venue vous importuner, vous avez eu tout le temps de faire le point de votre situation. Pour la énième fois, vous avez procédé à un inventaire détaillé du contenu de votre sac à dos, puis longuement consulté votre carte du monde de Thulé, mesurant le chemin parcouru depuis votre arrivée dans l'Œil de Grizim. La forêt d'Emrod est encore loin mais, une fois les marais de Taal derrière vous, le reste du voyage devrait se dérouler sans encombre... A moins, bien entendu, que la plaine de Falmor ne vous réserve quelques mauvaises surprises ou de fâcheuses rencontres. Quoi qu'il en soit, tandis que vous rangez la Pierre de Bora dans votre sac à dos d'où vous sortez une torche que vous allumerez en cas de besoin, vous êtes fermement résolu à atteindre votre but. Vous ne savez toujours rien de l'Homme aux Cent Visages et de la nature de l'Œuf de Féerie. Mais vous avez la mort aux trousses ! Et si votre périple dans le Bagrach, dont vous sortez maintenant pour affronter les marais de Taal, vous a certainement permis de gagner un temps précieux, vous êtes sûr que les créatures de votre ennemi démoniaque finiront bien, tôt ou tard, par vous retrouver. Rendez-vous au [181](#).

44

Tandis que vous retrouvez votre apparence humaine, vous ne parvenez pas à détourner votre regard d'une incroyable vision. Sous vos yeux hébétés, la dépouille du monstre devient... «Yemric Deneb ! » pensez-vous, interloqué, en reconnaissant le visage de l'homme qui a bouleversé votre existence. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Ours-Garou et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [78](#).

Si vous avez jamais l'intention d'écrire vos mémoires, cette journée mériterait à elle seule un long chapitre. Soustrait aux questions embarrassantes de l'Assemblée par la volonté des ancêtres, à moins qu'il ne s'agisse seulement de celle de Tain le druide, vous avez été reconduit à Cercœur. Une heure plus tard, couvert de présents, vous êtes de nouveau hors du village. Vos possessions vous ont été intégralement restituées et il s'y ajoute désormais un bouclier en cuir, une lance, un torque de bronze, un bracelet d'or, dix coins d'argent, une corde (si vous n'en possédez pas déjà une), une couverture, des vêtements de rechange et de la nourriture : farine de pois et viande séchée (n'oubliez pas de noter tous ces objets sur votre *Feuille d'Aventure*, sachant que le bouclier, quand un coup vous est donné avec succès, diminue le montant des Blessures subies de deux points, que la lance inflige 1D de Blessures et qu'un coin est une pièce de monnaie qui vaut dix fois moins qu'une owe). Ainsi équipé, vous avez découvert que les villageois de Cercœur ne possèdent pas d'écriture mais connaissent la roue et pratiquent l'équitation. Dans un vaste enclos situé à proximité du village, là où se préparent les expéditions qui partent pour le Bagrach après la saison des neiges et des avalanches, vous avez pris place sur un char tiré par quatre grands hipparions, l'ancêtre du cheval de votre monde natal. En compagnie de Corbin et de Tain, vous avez ensuite emprunté une large voie pavée de grandes dalles de granit gris, en direction de l'est, jusqu'à un embranchement de deux routes dont vous savez, pour avoir maintes fois consulté votre carte depuis votre arrivée dans le monde de Thulé, que l'une d'elles conduit à Ambryn et l'autre à Tène. Là, vous avez poursuivi votre périple à pied pendant une vingtaine de minutes, jusqu'à l'orée d'une grande clairière au centre de laquelle se dresse un bosquet de chênes aux troncs nouveaux. C'est ici, en ce lieu sacré à ses yeux, que Corbin vous fait ses adieux. Enfin seul avec Tain vous posez la question qui vous brûle les lèvres tandis que vous marchez en direction du bois.

- Qui est l'Homme aux Cent Visages ? demandez-vous au druide.

- Une légende, répond Tain. Elle raconte l'histoire de Chymès, le saint patron des Maîtres des Expériences de Tara, un sorcier qui aurait possédé le pouvoir de revêtir de nombreuses apparences et serait devenu immortel. Il connaîtrait tous les secrets de l'univers et répondrait à toutes les questions... à condition que le chercheur accomplisse ce qu'il désire.

- Mille cornues ! pestez-vous. Tu veux dire que l'Homme aux Cent Visages n'existe pas !

- Toutes les légendes ont un fond de vérité, rétorque le druide. Hélas, nul ne sait où se trouve Balkh, la Mère des Cités où ce sorcier se serait établi en des temps immémoriaux.

- Pourquoi sommes-nous venus ici ? ajoutez-vous en lui accordant un regard qui en dit long sur ce que vous pensez vraiment de son pouvoir de communication avec les ancêtres.

- Ce bois est un sanctuaire dédié à la mémoire de Chymès. J'avais ordre d'y conduire quiconque se présenterait à Cercœur en disant être à la recherche de l'Homme aux Cent Visages. C'est ce que j'ai fait.

- Qui t'a donné cet ordre ?

- Un émissaire du Grand Druide d'Ambryn, un certain Yemric Deneb, il y a maintenant plus d'un mois. Il m'a demandé de te faire entrer dans le bois de Chymès où, selon le dire de ce messenger, tu devras plonger ton regard dans le miroir. Il est donc temps pour moi de te faire mes adieux, Jack Madrygal, et de te souhaiter bonne chance car, à ma connaissance, ceux qui ont osé s'aventurer dans ce bois n'en sont jamais revenus. Vous êtes perplexe quand, après avoir salué Tain, vous entrez dans le bois de Chymès, découvrant des arbres grossièrement taillés à l'effigie de dieux aux visages grimaçants. Et vous n'êtes pas moins intrigué, quelques minutes plus tard, lorsque vous arrivez au bord d'un muret grossier délimitant une fontaine. L'eau, fraîche et limpide, qui capte la lumière en jaillissant du sol... exerce une indéniable fascination sur vous !

Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 11

Rendez-vous au [182](#)

Plus de 10

Rendez-vous au [260](#)

46

Rassuré par la présence de l'Épée de Féerie et de votre sac à dos au pied de votre couche, vous succombez aux effluves délicats du brouet de votre sauveur. Une fourrure sur le dos, armé d'une large timbale de fer et d'une grande cuillère, vous vous approchez de la petite marmite suspendue au-dessus du feu. « C'est chaud et ça sent bon », pensez-vous en vous servant deux louches pleines à ras bord d'une soupe épaisse. Vous buvez à petites gorgées le liquide brûlant tout en ruminant de sombres pensées. Vous ne doutez pas un instant de la bonté d'Aardvark, mais... Devez-vous pour autant avoir en lui une confiance aveugle ? Si, méfiant, vous décidez de faire l'inventaire de votre équipement, rendez-vous au [132](#). En revanche, si vous mettez cette soudaine défiance sur le compte des événements qui, ces derniers jours, ont bouleversé le cours de votre existence, rendez-vous au [59](#). Quel que soit votre choix, ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ.

47

Votre assaillant pique droit sur vous. Dans un instant, il tentera de vous blesser en utilisant ses armes naturelles : un bec crochu et des serres acérées.

GRIFFON IN: 20 co:10 vi : 30 BL : 3D

Pour lutter contre cette ignominie de la nature, vous donnerez des coups de sabot et vous tenterez de mordre.

PÉGASE IN : 30 co : 8 vi : 50 BL : 2D

Si vous triomphez du plus redoutable des prédateurs de la cordillère d'Aïa, rendez-vous au [4](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).

48

Quelques secondes s'écoulaient dans un silence de mort avant que la porte du refuge ne s'ouvre en grinçant. L'instant suivant, une créature hideuse franchit le seuil de la maison, ayant sans aucun doute compris que le charme de sa voix n'a pas opéré. L'apparence de ce monstre vous soulève le cœur. C'est bien une femme, mais seulement de la tête au bassin car le reste de son corps est celui d'une bête : ses pattes de devant sont celles d'un fauve ; son tronc et ses pattes de derrière sont ceux d'un âne. Cette créature d'épouvante tient un criss à la main, un long poignard à lame sinueuse. C'est une Lamie, ce monstre fabuleux qui, dans l'Antiquité de votre Terre natale, passait pour dévorer les enfants. Si vous possédez un arc, rendez-vous au [142](#). Sinon, rendez-vous au [243](#).

49

Un jour et une nuit se sont écoulés depuis que vous avez été désarmé et débarrassé de votre sac à dos par les guerriers de Cercœur. Vous avez passé l'essentiel de ce temps au fond d'un puits étroit et profond où, surveillé en permanence, vous avez pu tout à loisir revivre les événements des dernières vingt-quatre heures. Vous avez bien traversé le lac de Cob sur un bac. Mais pour qu'il vienne, il fallait frapper le bourdon selon un code sonore que vous ne pouviez pas connaître : trois coups suivis d'une longue pause, puis cinq autres coups. C'est à cela, en plus des hurlements du Loup-Garou, que vous avez attribué l'attitude hostile des soldats, puis des villageois à votre égard. En fait, les cinq guerriers ne vous ont pas laissé d'autre choix que de les suivre sans mot dire jusqu'à Cercœur où, entouré par une foule menaçante et vociférante, vous avez dû descendre au fond d'un trou par une échelle qui fut aussitôt retirée. Vous n'envisagiez certes pas ainsi votre première rencontre avec les Oms du monde d'En Haut. Mais vous saviez que votre emprisonnement

prendrait fin à l'aube d'une nuit où tous s'attendaient probablement à vous voir devenir un monstre. Aussi n'êtes-vous pas' surpris, peu après l'aube, d'être enfin invité à sortir du puits.

Nous descendons l'échelle, déclare une voix rude et caverneuse qui provient de la surface.

- A la bonne heure ! répondez-vous tandis que vous étirez vos bras ankylosés en bâillant.

Comme la plupart des habitants de Cercœur, l'Om qui vous accueille à la sortie de votre geôle à ciel ouvert est grand et puissamment bâti. Il a le teint coloré, des cheveux longs, blonds et bouclés. Il porte également une moustache qui couvre la partie supérieure de sa bouche. Il est vêtu d'un pantalon, d'une tunique et d'un manteau de tartan, une étoffe de laine à bandes de couleur se coupant à angle droit. La présence d'une épée courte à son côté, de bracelets en or à ses poignets, d'un torque d'argent autour de son cou, de fibules en bronze sur sa tunique et d'une agrafe du même métal à sa ceinture indiquent clairement que vous avez affaire à une personnalité du village. Aucun des guerriers et des autres villageois qui vous entourent ne porte autant d'objets précieux.

- Je suis Nervine, dit votre interlocuteur de sa voix rauque en vous regardant avec arrogance. J'ai pour mission de te préparer à comparaître devant l'Assemblée.

Sur ces mots, votre guide tourne les talons sans vous laisser le temps de vous présenter. Escorté par quatre guerriers, vous entrez dans une des nombreuses maisons de bois, de plan rectangulaire, qui s'adossent directement au rempart du village. Vous en ressortez une heure plus tard, habillé comme Nervine, au terme d'un déjeuner copieux et d'un bon bain chaud, sans être parvenu à tirer un seul mot de vos gardiens.

- Où allons-nous ? demandez-vous à votre guide, curieux de savoir pourquoi il vous conduit maintenant vers l'unique entrée du village.

- Là où l'esprit des ancêtres guide les pensées des vivants.

Dérouté par cette réponse, vous renoncez à engager la conversation. De plus, une inquiétude vague vous envahit. Dans le village de Cercœur - pour ce que vous avez pu en voir jusqu'à présent - les mains battent le grain, tissent la laine, fabriquent des poteries, travaillent le bois, le fer et le bronze... « Pourvu qu'elles ne servent pas aussi à pratiquer des rituels de sacrifices humains ! » Rendez-vous à [l'Assemblée](#).

50

Piqué par la curiosité, les yeux brillants de convoitise, vous approchez doucement une main tremblante du criss de la Lamie. Si vous possédez un total de Pouvoir inférieur ou égal à 1, rendez-vous au [237](#). En revanche, s'il est supérieur, rendez-vous au [126](#).

51

Vous avez beau déployer des trésors de persuasion en vous exhortant de la voix à ne pas succomber, rien n'y fait ! La fatigue et le froid viennent à bout de votre résistance. Au terme d'une lutte acharnée et harassante, engourdi, vous entrez dans l'état de demi-torpeur qui précède le grand sommeil. Sans même vous en rendre compte, après avoir dû à maintes reprises poser un genou à terre, vous trébuchez, vous vacillez un instant, puis vous tombez de tout votre long dans la neige fraîche... pour ne plus jamais vous relever. *Fin d'Aventure*.

52

Ce qu'Aardvark le prospecteur sait du monde d'En Haut, il le tient des Oms, marchands ou prospecteurs, avec lesquels il a l'habitude de commercer et qu'il rencontre dans une grotte du Bagrach proche de la passe des Troggs, après la saison des neiges et des avalanches. Car les yeux des Nocts ne supportent pas la lumière du jour et ils éprouvent à l'air libre une insupportable sensation de vertige. Une seule fois, Aardvark a osé s'aventurer

sous la voûte céleste du monde de Thulé. Il garde un souvenir à la fois inoubliable et pénible de cette expérience.

- Les étoiles sont belles, vous dit-il, mais elles m'ont tourné la tête. Si l'Om qui m'avait convaincu de sortir les admirer ne m'avait pas ramené dans le Bagrach, je n'aurais sans doute pas survécu. A cette occasion, j'ai compris qu'un Noct et un Om peuvent vivre en harmonie, partager des secrets et s'entraider. Avant de rencontrer Corbin, je pensais, comme tous les miens, qu'il fallait a priori se méfier des habitants du monde d'En Haut et limiter les contacts au seul commerce des pierres et des objets. Aujourd'hui, je sais que j'avais tort. Et si je n'ai jamais revu celui à qui je dois d'avoir ouvert les yeux, j'ai appris bien des choses au sujet du monde d'En Haut. Je sais que les Oms ne vivent pas au-dessus du Bagrach mais, pour la plupart, autour de l'eau. Je sais aussi que le soleil ne les rend pas aveugles, mais qu'ils supportent mal de rester trop longtemps, comme ils le disent, enfermés sous terre. Je sais enfin qu'ils utilisent des animaux et de drôles de machines pour se déplacer. Mais il y a surtout, ajoute-t-il après un bref instant de silence, ce que j'ai appris d'eux en les côtoyant. Si la plupart des Oms que j'ai connus étaient d'une nature pacifique, il en est que la cupidité pousse à commettre des folies. De ce point de vue, hélas, les Oms ne sont pas différents des Nocts. Si vous voulez maintenant en savoir plus sur le compte d'Aardvark, rendez-vous au 30. Si vous préférez lui poser des questions au sujet du monde d'En Bas, rendez-vous au [71](#). Si votre hôte a répondu à toutes vos questions, rendez-vous au [217](#).

53

Grièvement blessée, l'Hydre abandonne le combat. Tandis qu'elle recule de quelques pas, ses cinq dernières têtes se redressent, toujours menaçantes mais désormais hors de portée de vos coups d'épée. L'instant suivant, elle file dans le brouillard, bien trop vite pour que vous puissiez espérer la rattraper. Dès qu'elle disparaît de votre champ de vision, vous exultez. Ivre de joie, tirant une juste fierté de votre exploit, vous criez à tue-tête, de

toutes vos forces. Aujourd'hui, dans ce marécage fétide, vous êtes l'égal d'Hercule. Vous, Jack Madrygal, vous avez marché sur les traces d'un demi-dieu. Si vous avez livré cette bataille épique en tenant votre épée d'une main et une torche de l'autre, rendez-vous au 70. Si vous avez terrassé l'Hydre en utilisant l'Épée de Feu, rendez-vous au [208](#).

54

Cette fois, vous l'avez échappé belle ! De toutes les créatures que vous avez combattues depuis votre arrivée dans le monde de Thulé, cette Lamie était assurément la plus dangereuse. En plus du charme de sa voix et de son art de créer des illusions, elle savait fort bien se servir de son arme. Si vous avez eu en votre possession le Cœur de Diamant, rendez-vous au [256](#). Sinon, rendez-vous au [187](#).

55

Combien de temps s'est-il écoulé depuis que vous louiez la terre boueuse des marais de Taal ? Comment pourriez-vous le savoir... Entouré comme vous l'êtes par un brouillard maintenant si épais que vous n'y voyez pas à plus de trois pas, vous êtes seulement en mesure d'affirmer qu'il fait encore jour, que la Pierre de Bora vous serait inutile dans cette purée de pois et qu'il ne vous servirait à rien d'allumer votre torche. Vous êtes fatigué de vous crever les yeux à chercher d'introuvables gués, de subir les piqûres d'une multitude de moustiques voraces, de marcher dans une eau glauque, sur un sol truffé de pièges, de traquenards et de chausse-trapes. Vous ruminez de sombres pensées quand un bruit lointain attire votre attention. Vous prêtez l'oreille... Malgré le concert de coassements et le bourdonnement des insectes, il vous semble entendre des sifflements étranges, bien trop longs pour être ceux de serpents ordinaires. « Qu'est-ce que ça peut bien être ? » vous demandez-vous en essayant de conserver votre sang-froid quand, saisi d'horreur, vous comprenez que ça vient vers vous, très vite et de plus en plus bruyamment. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [247](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [203](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [220](#)

56

Pris sous une véritable avalanche de coups, votre épée plantée dans une épaule, le félin géant esquisse un mouvement de recul. Mais, brusquement, tous ses muscles se contractent. Il tombe mort l'instant suivant, foudroyé par le sang empoisonné de l'Hydre. « Juste retour des choses », pensez-vous, tandis que vous reprenez forme humaine, en vous souvenant de la légende selon laquelle la flèche trempée par Hercule dans le Venin de l'Hydre lui aurait servi à tuer Nessus... un Centaure ! Sur votre *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Centaure et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [223](#).

57

Une intelligence maléfique habite cette créature qui, plutôt que de se lancer à l'attaque, s'approche en grognant et en vous observant attentivement. Si vous tenez à la main une Épée d'Argent, rendez-vous au [41](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).

58

- Va-t-en ! criez-vous de toute la force de vos poumons en marchant à grandes enjambées sur l'animal, l'épée pointée dans sa direction. Pendant un instant, il vous semble que la créature va vous obéir et filer sans demander son reste. En deux temps trois mouvements, elle vous a tourné le dos pour s'éloigner rapidement. Mais, alors que cinq mètres vous séparent d'elle, la créature s'immobilise, vous fait de nouveau face et recommence à bondir en criant. Si vous persistez à poursuivre l'importun, rendez-vous au [104](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

59

Rassérééné, rassasié, vous décidez de vous recoucher. Mais les ronflements bruyants d'Aardvark vous empêchent de trouver le sommeil. Le feu n'est plus qu'un lit de braises quand l'envie vous vient de profiter du sommeil de votre hôte. S'il est bien prospecteur, comme vous le supposez, il doit certainement posséder quelques pierres rares ou quelques métaux précieux dont vous pourriez vous servir pour concocter des poudres ou des potions. Mais le risque d'être surpris, la taille de son trident... « J'ai une dette envers lui », pensez-vous en décidant d'attendre le réveil de votre hôte pour lui demander ce que contiennent ses réserves. Avant de trouver enfin le sommeil, ajoutez le résultat du lancer de deux dés à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ. Rendez-vous au [192](#).

60

Vous n'avez pas affaire à un éclaireur imprudent mais à cinq guerriers, tous armés d'une lance et d'un bouclier qui les protègent des épaules aux genoux. Tandis qu'ils vous encerclent, vous tombez des nues ! Non seulement il n'y a aucune différence physique entre vous et un Om du monde d'En Haut mais, en plus, ces cinq soldats ressemblent à s'y méprendre à des Celtes de l'âge du fer de votre Terre natale. Rendez-vous à [Cercœur](#).

61

De vos années d'enfance et d'adolescence, au cours desquelles vous passiez de nombreuses heures à vous baigner dans la rivière qui passait près du château de vos ancêtres, vous avez retenu une leçon : ne jamais mesurer sa force à celle d'un tourbillon mais, bien au contraire, se laisser couler jusqu'au lit du fleuve, là où le vortex perd la plus grande part de sa puissance et où il devient facile de s'en dégager. Aujourd'hui, vous appliquez cette leçon au pied de la lettre, en espérant que le Njin ne soit pas trop profond... car vous n'allez pas pouvoir retenir votre souffle bien longtemps ! Retranchez le résultat du lancer d'un dé à votre total

de Vitalité. S'il vous reste encore un souffle de vie, rendez-vous au 10. Sinon, rendez-vous au [184](#).

62

Aardvark ne vous avait pas menti, le Bagrach n'a plus de secrets pour lui. Dans le labyrinthe de galeries, de grottes, de cheminées naturelles et de boyaux si étroits que vous avez plus d'une fois redouté d'y rester coincé, votre guide n'a jamais hésité et vous n'avez pas rencontré le moindre danger. Vous avez dormi douze fois depuis votre départ de sa caverne, appris à pêcher le stromb, découvert comment utiliser votre corde comme un lasso, trouvé une Pierre d'Anath et usé vos coudes et vos genoux contre la roche quand votre guide vous dit de sa voix grave et douce : -Jack Madrygal, mon ami, nous allons prendre notre dernier repas ensemble. A cet instant, vous éprouvez un sentiment partagé de joie et de tristesse. Bien entendu, vous vous réjouissez à l'idée de retrouver l'air libre et la lumière. Ici, dans le Bagrach, vous avez l'impression que votre corps a vieilli d'une dizaine d'années. Tout irait donc pour le mieux dans le meilleur des mondes si... Ce pincement au cœur, cette sensation brève de douleur et d'angoisse, vous la devez à un sentiment profond que vous n'aviez plus ressenti depuis de nombreuses années. Dans votre château, dans votre laboratoire d'alchimiste, vous aviez oublié ce que pouvait être l'amitié. Sur votre *Feuille d'Aventure*, ajoutez une Pierre d'Anath à la liste de votre équipement, ainsi que les derniers présents d'Aardvark : du stromb séché, un couteau de cuisine, une cuillère et une petite marmite. 1 ensuite, rendez-vous au [marais de Taal](#).

63

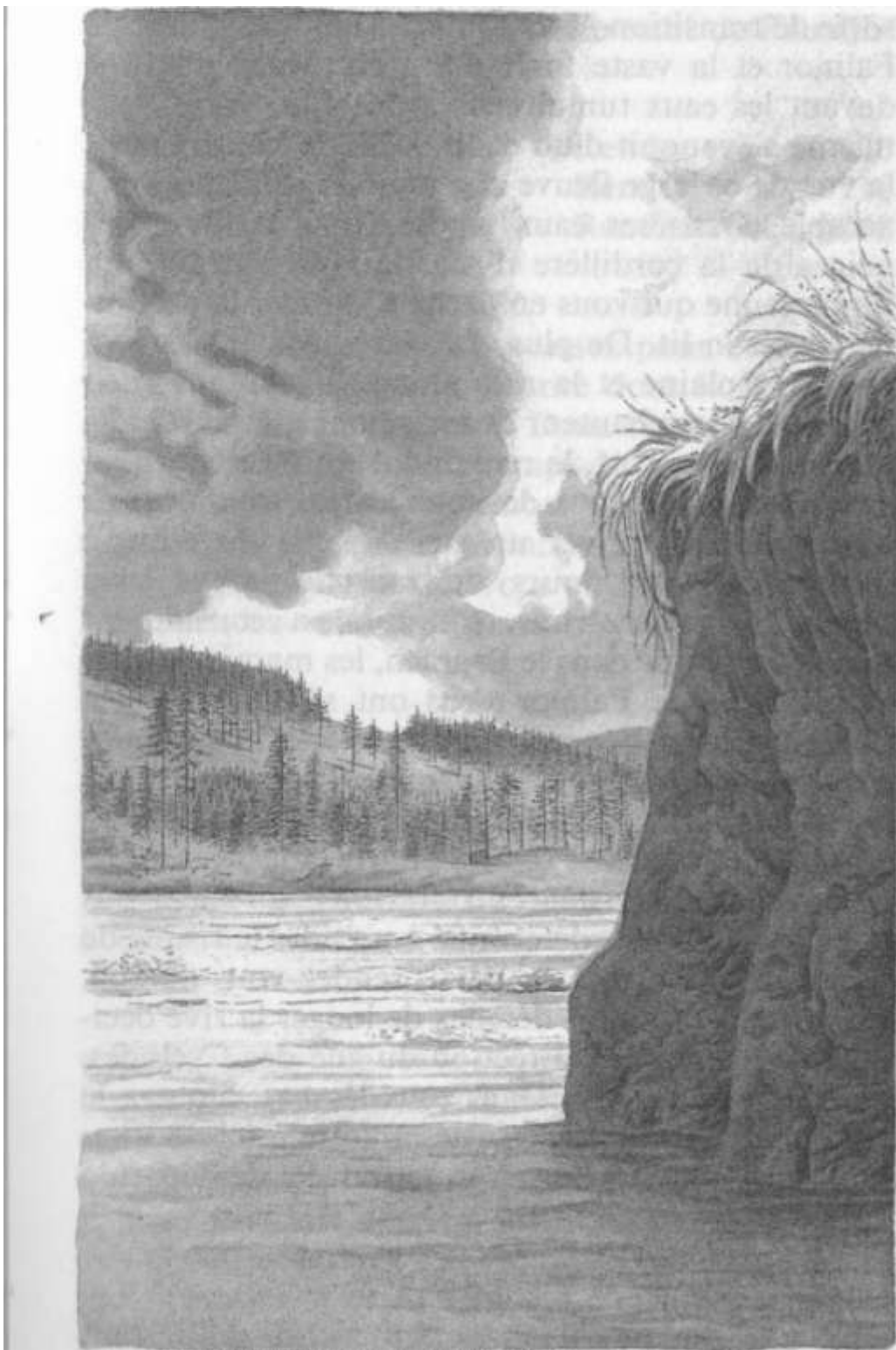
Cette fois, vous ne parviendrez pas à puiser des forces nouvelles au creuset de l'Œuf de Féerie. Votre cœur cesse de battre, brutalement et définitivement. Le poison que vous avez ingurgité cette nuit vient de sonner le glas de vos espérances. *Fin d'Aventure*.

64

Profondément endormie, la Lamie ne réagit pas tandis que vous ligotez ses quatre pattes et ses deux bras. En fait, ce que vous voulez, c'est attendre son réveil pour lui poser des questions qui vous brûlent les lèvres au sujet de son maître, du Château de l'Oubli et de l'Œuf de Féerie. Si vous avez eu en votre possession le Cœur de Diamant, rendez-vous au [256](#). Sinon, rendez-vous au [187](#).

65

Ce n'est qu'au cinquième jour de votre traversée de la plaine de Falmor, en fin de matinée, que vous apercevez les rives du Njin, un des deux fleuves qui descendent de la cordillère d'Aïa vers le bassin d'Atalante. Depuis votre combat contre le Tigre aux dents de sabre, rien n'est plus venu troubler le calme d'un voyage paisible, finalement agréable. Nulle créature n'a tenté de vous surprendre tandis que vous marchiez dans les hautes herbes et aucun des bosquets dans lesquels vous avez dormi ne vous a réservé de mauvaises surprises. Ce matin, calme et reposé, vous étiez de bonne humeur. A mesure que vous vous approchiez du Njin, les arbres étaient plus nombreux et vous espériez que six ou sept jours de marche vous permettraient de rallier l'étape suivante de votre périple : le lac de Cob, à proximité du village de Cercœur. Vous étiez alors heureux de découvrir un paysage nouveau, une sorte de transition entre l'immensité de la plaine de Falmor et la vaste forêt d'Emrod. Mais, une fois devant les eaux tumultueuses du Njin, votre optimisme s'évanouit d'un coup. Loin de vous réjouir, la vue de ce large fleuve aux remous puissants vous accable. Dans ses eaux gonflées par la fonte des neiges de la cordillère d'Aïa, le Njin entraîne un limon jaune qui vous empêche d'estimer la profondeur de son lit. De plus, de votre côté, le fleuve a creusé la plaine et la rive plonge à pic dans l'eau boueuse, d'une hauteur de trois bons mètres, tandis que, de l'autre côté, la rive ondule mollement. A en croire les indications de votre carte, vous devriez normalement trouver un gué en aval du Njin, à quatre ou cinq jours de marche. « Un long détour... »



65 *La vue de ce large fleuve aux remous puissants vous accable*

pensez-vous, songeur, en considérant que votre séjour dans le Bagrach, les marais de Taal et la plaine de Falmor vous ont sûrement mis à l'abri pour un bon moment des créatures démoniaques lancées à votre poursuite. Toutefois, le gué des Cyclopes, s'il est le seul point de passage du Njin en cette saison, serait l'endroit idéal pour une embuscade. Fort de ces réflexions, qu'allez-vous faire ? Si vous êtes déterminé à prendre le risque de traverser le fleuve sans délai, rendez-vous au [255](#). En revanche, si vous décidez de longer la rive occidentale du Njin en direction du gué des Cyclopes, rendez-vous au [159](#). Dans tous les cas, ajoutez le résultat du lancer de deux dés à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ.

66

« Ce n'est pas un oiseau ! » pensez-vous à l'instant où vous apercevez l'animal qui se laisse choir de l'arbre où il se tenait caché pour tomber sur vous.

Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9	Rendez-vous au 120
De 9 à 12	Rendez-vous au 218
Plus de 12	Rendez-vous au 168

67

Vous êtes rapide, mais pas assez pour éviter l'attaque de la Grenouille Géante dont la langue se colle à votre jambe droite. Dans l'instant suivant, sans que vous ayez eu le temps de réagir, une traction brutale vous fait tomber en arrière. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [172](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [226](#).

68

Vous n'êtes déjà plus de ce monde quand, dans un terrible fracas, le cône de l'avalanche dévale la montagne pour s'abattre dans la passe des Trog. Votre corps de Yéti, entraîné comme un fétu, disparaît sous des tonnes de pierres, de neige et de boue. *Fin d'Aventure.*

69

« Quel incroyable rêve ! » pensez-vous en vous levant péniblement du fauteuil dans lequel vous vous êtes endormi en attendant l'orage. Vous avez quatre-vingt-dix ans et un jour, le soleil s'est levé et il pleut toujours derrière les vitres du château de vos ancêtres. « Il est l'heure de se remettre au travail », pensez-vous en décidant d'examiner de plus près, dans votre laboratoire d'alchimiste, cette pet Lté pierre ovoïde de couleur bleue que vous avez achetée avant-hier à un certain Yemric Deneb.

Mais vous avez beau chercher sur la grande table encombrée de livres et de notes... vous ne retrouvez pas l'Œuf de Féerie ! *Fin d'Aventure.*

70

Un sang épais et visqueux s'écoule des deux têtes coupées de l'Hydre. Si vous vous fiez à la légende du combat d'Hercule contre l'Hydre de Lerne, ce sang contiendrait un subtil venin. Allez-vous, comme Hercule le fit avec la pointe de ses flèches, tremper votre épée dans le sang de l'Hydre (rendez-vous au [214](#)), ou passer votre chemin (rendez-vous au [145](#))?

71

Pendant plus d'une heure, Aardvark vous parle de son monde avec ferveur. Il vous décrit les cinq cités où vivent les siens, toutes installées en surplomb de l'Ourt, le large fleuve souterrain qui passe sous la cordillère d'Aïa. Il dresse ensuite un tableau

précis de la manière dont les Nocts vivent de chasse, de pêche et du fruit de leurs cultures. Après quoi il évoque longuement la beauté des grottes qu'il a découvertes dans le Bagrach et le danger qu'il y a à se risquer dans les ruines des cités de l'âge des Étoiles.

- Là où la pierre se brise, là où la terre tremble, a-t-il déclaré, vivent des bêtes surnoises et cruelles. Les plus traîtresses ont l'apparence de la roche. On croit voir un bloc de pierre à l'endroit où va s'ouvrir une gueule immense armée de crocs redoutables. Les plus dangereuses ressemblent à de petits Oms à la peau blanche. Ces créatures parlent, mais seulement pour émettre de curieux gargouillis. Elles vivent en meute et passent le plus clair de leur temps tapies dans l'obscurité, dans l'attente du passage d'une proie. Quand le moment est venu, elles se jettent sur leur victime avec une férocité sauvage. Heureusement que ces petits monstres craignent la lumière beaucoup plus que les Nocts. Si vous voulez maintenant en savoir plus sur le compte d'Aardvark, rendez-vous au [30](#). Si vous préférez faire le point de ses connaissances concernant le monde d'En Haut, rendez-vous au [52](#). Si votre hôte a répondu à toutes vos questions, rendez-vous au [217](#).

72

Votre flèche va se perdre dans la nature quand la patte armée de griffes acérées de la Lamie vous plaque dos contre terre. Le coup, d'une précision diabolique, n'avait pas pour but de vous tuer mais de vous immobiliser. « Tant qu'il y a de la vie, il y a de l'espoir », pensez-vous en considérant que, cette fois, c'en est vraiment trop ! Vous en avez pardessus la tête de ce monstre maléfique qui croit pouvoir se jouer de vous comme d'une marionnette.

- La coupe est pleine ! déclare votre voix de Farfadet tandis que la Lamie, trop confiante, tarde à vous donner le coup de grâce. Sous l'emprise d'une colère froide, sachant que vous ne pouvez pas vous libérer du poids qui pèse sur votre poitrine, vous concentrez

toute votre volonté dans un seul but : obtenir le pouvoir de plonger l'esprit de votre ennemie dans les ténèbres de la folie. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 13

Rendez-vous au [179](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [130](#)

73

Emporté par son élan, le Tigre vous suit dans votre chute. Votre lame s'enfonce profondément dans son épaule tandis qu'il vous donne un terrible coup de griffes. Retranchez le résultat du lancer de deux dés à votre total de Vitalité. Si vous survivez à cette blessure, rendez-vous au [40](#). Sinon, rendez-vous au [140](#).

74

Trois jours se sont écoulés depuis votre rencontre avec cet animal étrange et facétieux que vous avez finalement baptisé le Tombeur des Forêts. Depuis hier, vous marchez sous une pluie battante. Trempé de la tête aux pieds, vous frissonnez. Vous n'avez pas encore froid, mais votre pot de Pâte de Vorj est maintenant vide et la protection dont vous bénéficiez pour la dernière fois ne durera plus très longtemps. Sombres sont les pensées que vous ruminez en estimant qu'il ne sera sûrement pas facile de trouver cet Homme aux Cent Visages dont Yemric Deneb vous a parlé il y a maintenant plus d'un mois. Où le chercher dans cette forêt immense ? Sera-t-il en mesure de vous aider ? Ces questions vous tourmentent toujours en fin de matinée, quand le pépiement des oiseaux accueille comme il se doit le retour du soleil. Cet événement joyeux vous reconforte en même temps qu'il vous donne un véritable coup de fouet. Tout à coup, il devient moins pénible de suivre le sentier qui s'élève progressivement entre deux massifs montagneux dans une forêt de sapins et de mélèzes. L'après-midi est déjà bien avancé quand, après avoir gravi l'escarpement, vous découvrez un spectacle qui compense tous vos efforts. Le sentier descend et vous apercevez

enfin, au loin, les eaux du lac de Cob. Le soleil se couche lorsque vous débouchez sur le rivage. De l'autre côté du lac, sur une hauteur, vous apercevez l'enceinte d'un grand village fortifié dont les remparts renforcent la pente naturelle sur laquelle l'édifice a été construit. Désireux comme vous l'êtes de prendre un bain chaud, de dîner à votre faim et de passer la nuit sous un toit, de préférence dans un lit douillet, vous parcourez rapidement la distance qui vous sépare du bourdon que vous avez aperçu au bord de l'eau, accroché à une potence. Chemin faisant, vous découvrez, dans le prolongement du sentier que vous suivez depuis plusieurs jours, une jetée flottante qui s'avance dans l'eau. « Ils utilisent certainement un bac pour traverser le lac », pensez-vous tandis que vous faites sonner la grosse cloche à son grave. Ce geste, vous le répétez trois fois avant la tombée de la nuit. Mais les villageois de Cercœur restent sourds à vos appels. « Sans doute obéissent-ils à une mesure de couvre-feu », vous dites-vous en sortant la Pierre de Bora de votre sac à dos, un instant avant que vos cheveux ne se dressent sur votre tête. Jamais vous n'avez entendu de hurlement semblable à celui qui, venant de la forêt, vous prévient de l'imminence d'un danger. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [204](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [153](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [135](#)

75

Rapide comme l'éclair, vous faites une brusque volte-face et vous courez à perdre haleine. Cent mètres vous séparent des ruines de votre château quand vous osez arrêter votre course folle pour vous retourner. Ce que vous voyez alors dépasse l'entendement : la colonne de cendres a disparu, mais pas le Golem de Pierre qui, les bras toujours tendus dans votre direction, semble se heurter à une barrière immatérielle. De toute évidence, la magie

diabolique qui anime cette créature ne lui permet pas de se lancer à vos trousses, de quitter la terre brûlée par les maléfices de son maître. « Inutile de vouloir faire le brave ! » pensez-vous en tournant le dos à la création du démon, non sans avoir pris un réel plaisir à lui tirer la langue et à lui faire un pied de nez. Rendez-vous au [82](#).

76

- Dans le monde d'où je viens, répondez-vous avec franchise, j'étais alchimiste. Je voulais délivrer l'esprit de la matière en délivrant la matière elle-même par l'esprit. J'espérais ainsi percer les secrets de l'immortalité. Je n'y suis pas arrivé, mais j'ai tout de même fait quelques découvertes intéressantes. Je sais par exemple comment composer des teintures et fabriquer des alliages qui donnent aux métaux les plus vils l'apparence des gemmes et des métaux précieux.

- Ce que tu disais en dormant était donc vrai, déclare Aardvark. Tu es un Maître des Expériences, Jack Madrygal.

Sur ces mots, votre hôte se lève et vous invite à le suivre au fond de sa grotte.

- Dans cette région du Bagrach, dit-il en marchant, on trouve surtout des bogs. On cherche aussi des cristaux de Morga et des pierres d'Anath. Mais il faut aller dans les ruines des cités de l'âge des Étoiles, là où la terre tremble, pour découvrir des filons de nabailut, de zania et de vellum, un shédu ou une owe. Dans cette caverne, j'entrepose seulement des bogs et des cristaux de Morga.

Vous avez beau fouiller votre mémoire, aucun de ces noms ne vous est familier et les deux pierres que votre hôte vous présente vous sont inconnues.

- Au risque de te décevoir, déclarez-vous, je n'ai pas la moindre idée de l'usage qui peut être fait de ces pierres. Pour découvrir

leurs propriétés, il me faudrait un four, toutes sortes d'outils et, surtout, du temps.

- C'est dommage, poursuit le Noct visiblement déçu. J'aurais tellement aimé connaître le secret des bogs et des cristaux de Morga.

- Contre quoi échanges-tu habituellement ces pierres ? demandez-vous.

- Contre du bois, des fourrures, des épices, du vin, des liqueurs et des parfums.

- Hélas, dites-vous, je n'ai rien de tout cela.

- Qui a parlé d'acheter ! s'exclame Aardvark. Prends un bog et un cristal de Morga. Je te les offre.

- Je ne peux pas accepter. Je suis déjà ton débiteur. Si j'en avais la possibilité... Mais au fait, ajoutez-vous en tournant votre regard en direction de votre sac à dos, j'ai peut-être quelque chose !

Un peu plus tard, après avoir demandé à Aardvark de vous attendre, vous revenez près de lui votre bourse à la main.

- Peut-être accorderas-tu quelque intérêt à ceci, dites-vous en lui montrant une de vos pièces d'or.

- Par la barbe du stromb ! s'étonne Aardvark. C'est une owe ! Tu possèdes là un objet très rare, Jack Madrygal. Il faut oser s'aventurer très loin dans les cités de l'âge des Étoiles et avoir beaucoup de chance pour en trouver une. C'est grâce à une pièce comme celle-ci que j'ai pu m'établir définitivement et confortablement comme prospecteur. Les Oms payent très cher ces vestiges du temps passé. Certains marchands disent qu'ils renferment des secrets.

- Dans ce cas, annoncez-vous, content d'apprendre que vous détez une fortune aux yeux des Oms du monde d'En Haut, voilà ce que je te propose. Prends cette owe en remerciement de tout ce que tu as fait pour moi. En voici une deuxième que je te donne en échange des deux pierres que tu voulais si généreusement m'offrir. Et en voici une troisième, pour que tu me fasses sortir au plus vite du Bagrach.

- J'accepte, dit le Noct sans hésiter, sa gueule de saurien fendue d'un large sourire. Mais il n'est plus possible, et pour longtemps, de quitter le Bagrach par la passe des Trog. Cependant, il existe une autre porte, par les marais de Taal, et je connais des chemins qui nous permettront de les atteindre en évitant les cités de l'Ourt. Car dans le monde d'En Bas, Jack Madrygal, les Oms ne sont pas les bienvenus.

Sur votre *Feuille d'Aventure*, n'oubliez pas de retirer trois pièces à votre bourse et d'ajouter un bog et un cristal de Morga au contenu de votre sac à dos. Ensuite, rendez-vous au [puits des Chasseurs de Vestiges](#).

77

Au moment de vous retourner pour prendre la fuite, un doute effleure votre esprit. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [131](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [209](#).

78

- Je te vengerai ! déclarez-vous au chevet de Yem-ric Deneb en pensant qu'un jour viendra où vous infligerez à votre ennemi le châtimeut qu'il mérite. Vous savez maintenant que l'homme dont le corps gît à vos pieds, nu comme un ver, a pris le risque d'endurer les pires tortures et, en fin de compte, sacrifié sa vie pour vous transmettre l'Œuf de Féerie. « Mais pourquoi m'a-t-il choisi ? » vous deman-dez-vous en observant le visage de Yemric Deneb pour y découvrir une expression de joie intense qui, si elle n'apaise pas votre courroux, atténue quelque peu votre tristesse.

En tuant le Loup-Garou, vous avez libéré cet homme de la malédiction qui emprisonnait son corps, son esprit et son âme. Quant à connaître les raisons qui ont pu conduire Yemric Deneb à faire don de son existence, vous en êtes réduit aux hypothèses. S'il ne fait aucun doute que l'Œuf de Féerie est l'enjeu d'un combat dont vous êtes le héros, force vous est de reconnaître que vous ne savez rien de cet enjeu. Plus que jamais, vous pensez qu'il est urgent pour vous de ne plus vivre dans l'ignorance, de trouver cet Homme aux Cent Visages qui, vous l'espérez, répondra à vos questions. En attendant, vous devez résoudre une situation des plus embarrassantes. Il y a fort à parier que les villageois de Cercœur, s'ils viennent vous chercher demain matin, verront d'un très mauvais œil la dépouille de Yemric Deneb. Un instant, vous envisagez de cacher le corps dans la forêt ou de le jeter dans le lac. Mais cette idée vous répugne. Vous commettriez un acte indigne en abandonnant le corps sans vie de cet homme sans lui donner une sépulture décente. Hélas, vous n'avez pas de pelle et dresser un bûcher funéraire, comme le font certains peuples de votre monde natal, vous prendrait trop de temps. « Advienne que pourra », pensez-vous en décidant de vous en remettre à votre bonne étoile et de vous contenter de fermer les paupières de l'homme à qui vous devez une seconde jeunesse. Ce faisant, il se produit un événement inattendu. Au moment où vous fermez les yeux de Yemric Deneb, vous ressentez une émotion si vive qu'elle vous paralyse de la tête aux pieds. Quand vous retrouvez l'usage de vos muscles, quelques secondes plus tard, vous êtes encore sous le choc d'une incroyable révélation. D'abord, le corps de Yemric Deneb s'est nimbé d'une lumière dorée. Ensuite, il s'est volatilisé. Enfin, vous avez éprouvé une sensation étrange. C'était... comme si vous étiez devenu un réceptacle, la mer dans laquelle se jette le fleuve. Si vous n'aviez pas été habitué depuis plus d'un mois à vivre selon des lois mystérieuses, vous n'accepteriez pas aujourd'hui l'incroyable vérité : Yemric Deneb n'est pas mort ! Il vit encore dans un monde fermé, secret et caché, dans cet Œuf de Féerie qui vous enveloppe comme une seconde peau et qui, vous le savez maintenant, est en réalité un sanctuaire que vous devez protéger.

Ajoutez trois points à votre total de Pouvoir et portez à 30 points le nombre de vos points de Vitalité. Ensuite, rendez-vous au [123](#).

79

Vous avez faim. Mais, quand vous vous asseyez, la tête vous tourne et vous frissonnez. « Quelques heures de sommeil supplémentaires me feront le plus grand bien », pensez-vous en vous recouchant. A votre réveil, le feu n'est plus qu'un lit de braises et la grotte est presque entièrement plongée dans l'obscurité. Vous appelez Aardvark... Pas de réponse ! Inquiet, vous écartez avec brusquerie les fourrures qui vous recouvrent. « Ouf ! » soupirez-vous quelques secondes plus tard, ayant vérifié qu'aucun objet ne manque dans votre sac à dos. Rasséréné, content, une fourrure sur les épaules, vous vous approchez de la petite marmite suspendue au-dessus du feu. Elle contient une soupe épaisse. Vous versez une demi-louche de ce brouet dans une large timbale. Vous goûtez... « Excellent ! » pensez-vous en décidant d'ajouter des bûchettes sur les tisons encore rougeoyants et de reverser le bouillon dans la marmite. La faim vous torture, mais tout de même pas au point de boire une soupe froide. Ajoutez le résultat du lancer de deux dés à votre total de Vitalité avant de prendre une décision : qu'allez-vous faire en attendant que le brouet de votre sauveur soit chaud ? Si vous vous levez pour mettre vos vêtements, rendez-vous au [2](#). Si vous vous recouchez, rendez-vous au [178](#).

80

Quand la Lamie s'écroule à terre, vous redoutez une ruse. Mais, comme vous retrouvez aussitôt votre forme humaine, vous êtes sûr que les coups de cornes que vous lui avez donnés alors que vous étiez un Faune ont finalement eu raison de sa vitalité. Prenez note, sur la *Feuille d'Aventure*, de votre métamorphose en Faune et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [54](#).

81

C'est en pensant à une ancienne légende de votre Terre natale que vous rencontrez la mort. Hercule était le nom du héros qui parvint, au fond des marais de Lerne, à terrasser une créature semblable à celle qui va maintenant vous dévorer. Son compagnon Iolas brûlait l'Hydre chaque fois qu'une tête tombait, l'empêchant ainsi de renaître et de se reproduire. Mais Hercule était un demi-dieu ! Quant à vous, faute d'avoir allumé votre torche, et privé de l'énergie de l'Œuf de Féerie, vous n'êtes qu'un homme... *Fin d'Aventure.*

82

Après six heures d'une marche éprouvante, force vous est de reconnaître que votre situation n'est guère brillante. Ici, dans l'Œil de Grizim, entre les cimes enneigées de la cordillère d'Aïa, le soleil est impuissant à réchauffer une terre sans cesse balayée par un vent glacial. Vous avez froid, vos vêtements sont couverts de poussière et vous êtes sans aucun doute la seule créature vivante à des lieues à la ronde, animale ou végétale. A votre départ du château, vous aviez pris la direction de l'est. Tout autre choix aurait été absurde. Au nord comme au sud s'élèvent des montagnes infranchissables. Quant à aller vers l'ouest... vous vous seriez aventuré dans une région située hors de votre carte du monde de Thulé. Vous aviez donc tout naturellement décidé d'atteindre la passe des Trog, en espérant y parvenir avant la tombée de la nuit. Mais vous savez maintenant qu'il n'en sera rien. Vaste dépression, l'Œil de Grizim compte plus de crevasses qu'il n'y a de cheveux sur votre tête. A deux reprises, vous avez déjà dû contourner, sur plusieurs kilomètres, des failles trop larges pour être enjambées ou franchies d'un bond. Quoi que vous fassiez, à moins que des ailes ne poussent dans votre dos avant la tombée du jour, vous devrez passer la nuit prochaine à la belle étoile. Sur cette considération peu réconfortante, allez-vous faire halte pour déjeuner (rendez-vous au [224](#)) ou poursuivre votre effort sans vous relâcher (rendez-vous au [257](#)) ?

83

« Une avalanche ! » pensez-vous, hébété, incapable du moindre geste tant la vivacité d'esprit vous fait défaut en cette occasion. Pour sortir de l'état de stupeur dans lequel vous a plongé l'imminence du danger, vous perdez un temps précieux. Aussi, quand vous prenez vos jambes à votre cou dans l'espoir d'atteindre l'une des cavernes de la passe des Trog, les premiers quartiers de roche détachés de la montagne s'écrasent déjà sur le sol tout autour de vous. Une quinzaine de mètres vous séparent de l'entrée d'une grotte quand un énorme roc vous heurte de plein fouet. Retranchez le résultat du lancer de six dés de 30 (le total de Vitalité du Yéti). Si vous survivez à ce coup du sort, rendez-vous au [185](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

84

Pendant un moment qui vous semble durer une éternité, vous tâtonnez dans l'obscurité totale et impénétrable du Bagrach, oubliant jusqu'au souvenir des couleurs, des formes et de toute lumière. De galeries en cavernes, de grottes en tunnels, vous puisez au plus profond de vos ressources. Vous avez déployé des trésors d'énergie et de volonté pour lutter contre le froid, la fatigue et les ténèbres qui émoussent vos sens quand, ne supportant plus la souffrance de vos pieds blessés, vous décidez de faire halte. Vous mangez un bout de pain et vous buvez quelques gorgées d'eau avant de dormir d'un sommeil agité. Rendez-vous au [127](#).

85

Vous retenez votre souffle, vous fermez les yeux, vous vous bouchez les narines et vous plongez dans l'eau. Si vous n'aviez l'esprit à des préoccupations plus urgentes, vous penseriez certainement à Aardvark. Sans lui, votre corps ne serait pas couvert de cette Pâte de Vorj qui vous permet de résister à l'eau glacée de la mare, heureusement profonde, dans laquelle vous

venez de sauter. Si vous possédez au moins 5 points de Vitalité, rendez-vous au [157](#). Sinon, rendez-vous au [116](#).

86

D'un bond, agissant par réflexe, vous vous écartez du bord de la crevasse pour retomber à trois mètres d'elle, les mains et un genou à terre. Vous tentez aussitôt de vous relever, mais le sol tremble et se dérobe sous vos pieds. Vous essayez encore quand, dans un bruit apocalyptique, une seconde secousse, d'une violence inouïe, vous plaque au sol, face contre terre. Un instant, votre corps vibre à l'unisson des ondes qui, dans des profondeurs insondables, brisent les roches et se propagent dans toutes les directions. Puis vous ne sentez plus rien. La force aveugle et terrifiante du séisme s'est apaisée aussi brusquement qu'elle s'était libérée. Une fois assis, vous poussez un profond soupir de soulagement : vous n'avez rien de cassé. Cependant, vous éprouvez les pires difficultés à vous mettre debout. Bien que vous n'ayez pas réellement mal, vous avez l'impression d'avoir été roué de coups. « Il s'en est vraiment fallu d'un rien », pensez-vous, quelques minutes plus tard, à bonne distance de la crevasse dont le tremblement de terre a visiblement écarté les bords. A l'avenir, vous vous garderez bien de vous approcher trop près des failles de l'Œil de Grizim. Rendez-vous au [224](#).

87

Cette bête est ici pour vous et elle n'a certainement pas d'autre choix que de vaincre ou de mourir.

LOUP- GAROU IN: 14 co : 10 vi : 30 BL : 1D par tête, 2D par morsure

Pendant un Tour de Combat, votre adversaire portera deux attaques, une par patte. Si vous êtes touché par une seule patte, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer d'un dé. Si vous êtes blessé par les deux pattes, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer de deux dés (un dé par patte) et vous devrez lancer un dé

supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, le Loup-Garou parviendra à vous mordre et il vous infligera une perte supplémentaire de deux dés de Vitalité.

OURS- GAROU IN: 11 co : 12 vi : 40 BL : 2D par tête, 3D par tenaille

Les crocs du Loup-Garou sont d'une taille inquiétante. A chaque Tour de Combat, vous porterez deux attaques, une par patte. Si vous touchez votre adversaire avec une seule patte, il perdra un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer de deux dés. Si vous le blessez avec vos deux pattes, il perdra un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer de quatre dés (deux dés par patte) et vous devrez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, vous parviendrez à étreindre le Loup-Garou, à le prendre en tenaille entre vos pattes, et vous lui infligerez une perte supplémentaire de trois dés de Vitalité. Si vous sortez vainqueur de ce combat de Garous, rendez-vous au [44](#). Si les attaques de votre adversaire vous font perdre la totalité des points de Vitalité de l'Ours-Garou, rendez-vous au [115](#).

88

Le disque de la lune baigne la forêt d'une lumière pâle qui filtre sans peine à travers la maigre frondaison des arbres. Vous n'y voyez pas aussi bien qu'en plein jour, mais suffisamment pour ranger la Pierre de Bora dans votre sac à dos d'où vous sortez une torche que vous allumerez au cas où... « Ça alors ! » pensez-vous en découvrant les innombrables champignons à l'épais chapeau de couleur rouge qui s'agglutinent sur les racines des arbres. Ces végétaux ressemblent à s'y méprendre à des fistulines, une espèce comestible connue des gourmets de votre monde sous le nom de foie-de-bœuf et de langue-de-bœuf. Si vous voulez cueillir un de ces champignons pour l'examiner de plus près, rendez-vous au [129](#). Si vous préférez passer votre chemin sans vous attarder, rendez-vous au [181](#).

A moins qu'il ne possède une arme secrète indétectable à l'œil nu, cet étrange animal n'est apparemment pas de taille à vous affronter. De la pointe du museau au bout de ses pattes arrière, il ne mesure pas plus de soixante-dix centimètres. Et, s'il est armé de griffes pointues et de dents aiguës, sa fourrure tachetée ne lui permet pas de passer inaperçu à terre ou dans les arbres. D'ailleurs, force vous est de constater qu'il ne fait rien pour cela. Tandis que vous dégainez votre lame, il bondit sur place en poussant des cris stridents, n'ayant visiblement pas du tout l'intention de vous attaquer. « Quelle curieuse bestiole. C'est peut-être une espèce de dinosaure arboricole ! » pensez-vous en remarquant une vague ressemblance entre la tête osseuse de cet animal et celle de votre ami Aardvark. Si le front était moins fuyant, le museau moins long et s'il n'avait pas ces poils noirs et drus autour des oreilles, la ressemblance serait criante. Si vous voulez tenter de faire fuir cet intrus, rendez-vous au [58](#). Sinon, rendez-vous au [195](#).

L'après-midi s'achève lorsque la Lamie ouvre enfin les yeux.

- Comment t'appelles-tu ? Demandez-vous avec brusquerie, l'épée pointée à quelques centimètres de son cœur.

- Sanctuaire ! hurle-t-elle trois fois sans répondre à votre question.

- Je t'ai demandé ton nom ! Poursuivez-vous. Et je te conseille de...

Vous n'avez pas fini votre phrase et bouche bée, vous ouvrez de grands yeux : la Lamie a disparu ! Ce mot qu'elle a crié trois fois, dont vous avez compris la signification grâce au pouvoir de votre compagnon magique, lui a sûrement permis de retourner auprès de son maître, dans ce Château de l'Oubli où un sort funeste vous a été promis. Tout bien réfléchi, cette disparition subite vous

arrange. D'une part, vous n'auriez pas pu laisser cette créature vivante derrière vous, lancée à vos trousses et capable des pires atrocités, et vous ne vous sentiez pas le cœur de l'abattre sans qu'elle puisse se défendre. D'autre part, si vous passez une nuit tranquille dans le refuge, vous pourrez être sûr que le maître du Château de l'Oubli ne possède pas le pouvoir d'expédier ses monstres n'importe où... A moins qu'un autre de ses serviteurs - car il semble qu'ils agissent toujours en solitaire - ne se trouve déjà à proximité du refuge. Sur cette supposition et après avoir découvert à l'ouest du plateau un sentier qui part en direction de la forêt d'Emrod, vous vous installez dans la maison pour y passer la nuit. Si vous possédiez une corde, rayez-la de la liste de votre équipement sur la *Feuille d'Aventure*. Ensuite, rendez-vous dans la forêt [d'Emrod](#).

91

Depuis combien de temps luttez-vous contre les éléments déchaînés ? Comment pourriez-vous le savoir ! Courbé par la poussée d'incessantes rafales de vent, vous marchez de plus en plus lentement. C'est à peine si vous avez encore assez de forces pour mettre un pied devant l'autre dans une neige molle et glissante où vos bottes s'enfoncent maintenant jusqu'à mi-mollets. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de Vitalité, rendez-vous au [20](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [51](#).

92

Alors que vous reprenez votre souffle, vous assistez à un spectacle qui défie l'entendement : la dépouille du monstre se métamorphose pour devenir... Yemric Deneb ! Bouche bée, les sourcils froncés, vous reconnaissez le visage de l'homme sans lequel vous ne seriez jamais entré en possession de l'Œuf de Féerie. Si vous avez été mordu par le Loup-Garou, rendez-vous au [228](#). Sinon, rendez-vous au [78](#).

93

Si tout porte à croire que vous êtes confronté à un Om du monde d'En Haut, vous n'appréciez guère la manière dont il vous traite. Vous faites donc volte-face, la main sur la garde de votre épée. Dans l'instant suivant, vous lâchez le pommeau de votre lame, vous débouclez votre ceinturon et vous laissez tomber votre arme par terre. Rendez-vous au [60](#).

94

Tous vos efforts sont vains ! Vous avez beau puiser au plus profond de vos ressources, le tourbillon vous attire irrésistiblement. Vous coulez à pic, épuisé par votre lutte. Vous n'en pouvez plus de retenir votre respiration. Retranchez le résultat du lancer de deux dés à votre total de Vitalité. S'il vous reste encore un souffle de vie, rendez-vous au 10. Sinon, rendez-vous au [184](#).

95

Vous reprenez forme humaine à l'instant où vous assenez le coup de grâce à votre ennemi. « C'est prodigieux ! » pensez-vous, abasourdi, en retrouvant votre corps et votre équipement tels qu'ils étaient avant la bataille. N'oubliez pas, sur la *Feuille d'Aventure*, de prendre note de votre métamorphose en Géant et d'ajouter un point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [35](#).

96

- Tu sais donc que je viens d'un autre monde ? demandez-vous, maintenant prêt à ne plus rien cacher de votre identité.

- Oui. J'avoue que la chose est plutôt dure à avaler. Mais un vieux proverbe noct dit que les rêves du dormeur sont toujours sincères. Parfois, tu parlais dans une autre langue, différente de celle des Oms du monde d'En Haut.

- Et qu'as-tu découvert d'autre ?

- Que tu penses souvent à un certain Yemric Deneb. Que tu veux aller dans la forêt d'Emrod pour y trouver l'Homme aux Cent Visages. Que tu dois aider une chose précieuse qui te protège et que tu appelles l'Œuf de Féerie.

- Tout cela est vrai, dites-vous en considérant que votre hôte en sait désormais autant que vous sur les raisons de votre présence dans le Bagrach. Si vous possédez le Cœur de Diamant, rendez-vous au 21. Sinon, rendez-vous au [37](#).

97

En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous donnez à votre corps une impulsion irrésistible. Vous évitez ainsi, d'extrême justesse, l'attaque du Griffon, avant de vous en éloigner à une vitesse sidérante. En quelques battements d'ailes, vous avez distancé votre assaillant d'une bonne centaine de mètres ! Quelques secondes plus tard, comprenant que cette proie qu'il avait jugée facile est bien trop rapide pour lui, le Griffon abandonne la poursuite. Vous le suivez du regard tandis qu'il reprend de l'altitude et s'éloigne en direction de l'ouest de la cordillère, redoutant que ce départ ne soit une ruse destinée à endormir votre méfiance pour préparer une seconde attaque. Mais le monstre ne se retourne pas. Il a visiblement renoncé à se délecter, ce soir, de la chair tendre d'un Pégase. « C'est donc cela, la peur du gibier devant le chasseur, de la souris devant le chat », pensez-vous, encore tremblant de peur, en décidant de vous poser sur l'Œil de Grizim avant que la nuit ne tombe. Rendez-vous au [199](#).

98

Soudain, vous poussez un cri de douleur. Vous avez mal au ventre ! La souffrance est telle que votre corps se plie en deux, comme si vous veniez de recevoir un violent coup de poing dans l'estomac. Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [23](#). Sinon, rendez-vous au [63](#).

99

Quel que soit leur contenu, ces caisses, ces tonneaux et ces sacs ne vous appartiennent pas. Les ouvrir reviendrait à trahir la confiance de votre sauveur. Et, bien que vous ne sachiez pas encore à quoi ressemble Aardvark, vous êtes heureux de savoir qu'il existe, dans le monde de Thulé, un être vivant, doué de raison, capable d'éprouver des sentiments assez forts pour se porter au secours d'un inconnu en détresse. « J'ai une dette envers lui », songez-vous en vous servant un bol de soupe, maintenant chaude. Vous buvez le liquide brûlant à petites gorgées, réjoui de pouvoir enfin avaler autre chose que du pain sec et de l'eau. Vous vous resservez une fois. Puis, repu, vous décidez de vous recoucher en attendant le retour de votre hôte. Ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ, puis rendez-vous au [192](#).

100

Espérez-vous vraiment que la Lamie déciderait, toutes affaires cessantes, de stopper son attaque pour danser devant vous une gigue endiablée ? Si tel était le cas, vous avez commis une erreur qui pourrait fort bien être la dernière. Votre ennemie n'est plus qu'à cinq mètres lorsque vous décochez votre seconde flèche. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à 10 (le total de Combat du Farfadet en la circonstance), rendez-vous au [198](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [72](#).

101

Si l'Œuf de Féerie vous a permis de dresser une barrière mentale contre la voix ensorcelante de la créature, vous comprenez que vous n'obtiendrez hélas rien de plus en sollicitant l'énergie de votre compagnon magique. Un court instant, vous envisagez de tourner les talons pour revenir sous le couvert des pins. Mais vous chassez aussitôt cette idée de votre esprit. Le mignon du démon a certainement prévu cette éventualité et il dispose de

pouvoirs magiques dont vous ne connaissez pas l'étendue. C'est donc en homme que vous, Jack Madrygal, devez maintenant affronter une situation dont vous pensez qu'elle ne vous laisse qu'une alternative : vaincre ou périr !

- Je suis Jack Madrygal, criez-vous en dégainant votre épée. Si tu me veux, viens me chercher ! Rendez-vous au [48](#).

102

Un bref coup d'œil sur Aardvark vous permet de savoir à quel genre de péril le hurlement de la Gargouille vous expose. De toute évidence, la peur paralyse le Noct au point de l'empêcher de se mouvoir. Un instant, vous redoutez d'être vous aussi pris dans les mailles de la toile que la Gargouille tente de tisser autour de vous avec son cri atroce. Mais à la différence de votre hôte, vous possédez des ressources magiques qui n'ont rien à envier à celles de votre ennemi. En faisant appel à l'énergie de l'Œuf de Féerie vous plongez la caverne d'Aardvark dans un silence de mort en une fraction de seconde. Bouche bée, surprise, la Gargouille se demande ce qui lui arrive. Vous profitez de sa stupeur pour vous ruer à l'attaque, brisant le silence quand votre lame s'abat sur elle.

GARGOUILLE IN: 12 CO:10 vi :30 BL : 1D par main

Au cours de cet affrontement, dont vous savez qu'il ne comptera qu'un seul survivant, votre adversaire ne sera plus jamais en mesure d'employer le pouvoir paralysant de son cri. De plus, il subira vos deux premières attaques sans réagir. Ensuite, la Gargouille luttera en utilisant ses deux mains griffues. Si vous survivez à cette bataille, rendez-vous au [42](#). Si les coups de votre adversaire viennent à bout de votre résistance, rendez-vous au [115](#).

103

En un instant, vous comprenez que vous devez affronter cet intrus, animal ou démon, sans compter sur l'énergie surnaturelle

de votre compagnon magique. Quelle que soit la nature de la créature qui se tient entre vous et l'extérieur - trop loin de votre Pierre de Bora pour que vous puissiez voir autre chose qu'une ombre et trop près pour que vous ayez le temps de sortir une torche de votre sac à dos - l'Œuf de Féerie ne vous sera d'aucun secours. Allez-vous faire volte-face et prendre vos jambes à votre cou afin de regagner la galerie d'où vous êtes sorti pour entrer dans la grotte (rendez-vous au [77](#)) ou attendre sans bouger que la créature vous révèle ses intentions (rendez-vous au [131](#))?

104

Cette fois, vous parvenez à vos fins. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, la créature grimpe sur un arbre où, quelques secondes plus tard, après avoir poussé un cri plus long que les autres, elle disparaît furtivement derrière le feuillage. Rendez-vous au [195](#).

105

Sans quitter l'abri des arbres, vous redescendez de la colline en direction du gué. Ce faisant, vous découvrez un sentier en lacet qui, partant de la rive orientale du Njin, se faufile dans un bois de pins semblable à celui dans lequel vous vous trouvez. Aux abords du fleuve, contrairement à ce que vous aviez craint, vous ne voyez rien qui soit de nature à vous inquiéter. Aussi décidez-vous de traverser sans plus attendre. Quelques minutes plus tard, un large sourire éclaire votre visage. Vous avez de l'eau jusqu'aux genoux quand vous comprenez enfin pourquoi ce lieu porte le nom de gué des Cyclopes. S'il a été baptisé ainsi, ce n'est pas en référence à un de ces géants monstrueux n'ayant qu'un œil au milieu du front, mais en raison de la présence, à cet endroit du Njin, d'un grand nombre de ces petits crustacés d'eau douce qui portent également, sur votre Terre natale, le nom de cyclopes. « Troublante coïncidence... » pensez-vous tandis que vous sortez de l'eau pour emprunter le sentier plein de virages qui monte entre les pins vers le sommet de la colline. De part et d'autre du chemin, la nature cède maintenant le pas à l'ouvrage des Oms du



105 *A l'intérieur de l'enclos, vous ne voyez pas âme qui vive.*

monde d'En Haut, comme les avait appelés votre ami Aardvark. Des troncs d'arbres coupés bordent les bas-côtés du sentier, maintenant plus large. Cette vision vous rassure, et plus encore celle qui s'offre à vous quand, à la lumière du soleil à son zénith, une fois parvenu au sommet de l'éminence, vous dominez un petit plateau qui abrite, à l'intérieur d'un enclos déboisé, une maison ronde bâtie en pierres sèches, semblable à celles que construisaient les hommes de votre monde à l'âge du fer. « Un refuge », pensez-vous en considérant que cette maison est certainement un relais pour les Chasseurs de Vestiges en route vers le Bagrach. A l'intérieur de l'enclos - un mur d'environ deux mètres de haut - vous ne voyez pas âme qui vive. L'endroit semble désert quand vous passez sous la voûte de l'unique porte de l'enceinte. Rendez-vous au [Refuge](#).

106

En fin de matinée, la chute de neige cède la place à une tempête d'une violence inouïe. Tonnerre et éclairs accompagnent les grêlons qui traversent maintenant le jour assombri et vous devez rassembler toutes vos forces et ce qu'il vous reste de courage afin de résister au vent glacial qui vous fouette cruellement le visage et s'infiltré sournoisement sous vos vêtements. Trempé comme une soupe, grelottant et claquant des dents, vous marchez à l'aveuglette en utilisant votre épée pour sonder le terrain déjà recouvert d'un épais manteau blanc. Cette marche forcée vous épuise d'autant plus que la pente s'élève progressivement sous vos pieds depuis deux bonnes heures. « A quelque chose malheur est bon », pensez-vous en estimant que vous ne devez plus être bien loin de la passe des Trog où, avec un peu de chance, vous trouverez un abri digne de ce nom. Mais, pour l'heure, dans la tourmente, vous endurez le martyre ! Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [152](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [173](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [235](#)

107

A votre réveil, bien qu'il soit difficile de déchiffrer les sentiments exprimés par son visage de saurien, Aardvark vous semble soucieux. Il se lève, vous sert sans mot dire un bol de soupe fumante, puis retourne s'asseoir de l'autre côté du feu. Vous avez bu trois gorgées de bouillon quand votre hôte se décide enfin à poser la question qui lui brûle les lèvres.

- Jack Madrygal, déclare-t-il sur un ton solennel, peu m'importe d'où tu viens, pourquoi je t'ai trouvé dans le Bagrach et les raisons pour lesquelles tu ne veux pas me raconter ton histoire. Quand un Noct offre l'hospitalité, il n'a pas pour habitude de poser des questions indiscrètes à son invité. Mais ce que tu as dit pendant ton sommeil m'a intrigué, Jack Madrygal, es-tu ce que les Oms du monde d'En Haut appellent un Maître des Expériences ?

Un Maître des Expériences ? demandez-vous.

Es-tu un Maître des secrets de l'Art des pierres et des métaux ?

Avant de répondre à cette question, ajoutez un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ. Puis rendez-vous au [76](#).

108

I 'épée à la main, vous faites preuve d'un sang-froid aussi surprenant qu'admirable. Maître de vos émotions, vous gardez toute votre présence d'esprit pour jauger votre assaillant. Trois mètres vous séparent de lui quand vous découvrez son talon d'Achille : ce monstre de pierre se déplace beaucoup moins vite

que vous ! Allez-vous tirer profit de cet avantage en prenant la fuite (rendez-vous au [75](#)) ou en combattant (rendez-vous au [148](#)) ?

109

Bouleversé par cette vision, vous vous précipitez à l'intérieur du refuge. Un genou à terre, vous allez prendre cette pauvre femme dans vos bras quand vous recevez un premier coup dans le dos, brutal, puis un second, fatal. C'est à peine si vous avez le temps, entre les deux chocs, avant de rendre le dernier soupir, de comprendre que vous avez été victime des maléfices d'une créature démoniaque. Sous l'emprise du charme d'une voix ensorcelante, votre esprit abusé a imaginé cette femme dans le besoin qui, en réalité, n'a jamais existé. Rendez-vous au [115](#).

110

Le félin s'apprête à vous donner un terrible coup de griffes quand, en un instant, tous ses muscles se contractent. Ses yeux de tueur deviennent pâles et vitreux. Son corps tombe lourdement sur le vôtre et vous comprenez que le Tigre aux dents de sabre est mort foudroyé, victime du sang empoisonné de l'Hydre. Une fois dégagé de cette posture inconfortable, rendez-vous au [223](#).

111

En sortant de la grotte, le paysage que vous découvrez à la faveur de l'unique lune du monde de Thulé, aujourd'hui pleine, vous fait dresser les cheveux sur la tête. A perte de vue, au-delà de la forêt d'arbres rabougris aux troncs noueux et à l'écorce rugueuse qui couvre les premiers contreforts de la cordillère d'Aïa, s'étend une mer de brume. Vous respirez des odeurs âcres et métalliques qui tapissent votre bouche d'un dépôt amer et corrosif. Quant au bruit... C'est un vacarme à vous rompre la cervelle, mais il serait trop imprudent de vous boucher les oreilles. Si vous êtes toujours déterminé à attendre le lever du jour dans la grotte, rendez-vous

au [43](#). Si vous envisagez maintenant de vous aventurer sous le feuillage clairsemé des arbres, rendez-vous au [88](#).

112

« Un tremblement de terre ! » pensez-vous à l'instant où une secousse sismique, aussi soudaine que violente, vous projette brutalement dans la crevasse. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [170](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [215](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [238](#)

113

Vous suivez la rive occidentale du Njin depuis quatre jours quand le lit du fleuve, passant entre deux hautes collines boisées de pins, débouche en terrain plat et s'élargit sur une distance d'au moins deux cents mètres. Auriez-vous, en cette fin de matinée, enfin atteint le gué des Cyclopes ? Pour répondre à cette question, vous décidez de prendre de l'altitude. Quelques minutes plus tard, sans que vous ayez eu besoin d'atteindre le sommet de l'éminence, vous apercevez, en aval du Njin, un endroit où le courant est visiblement moins fort. Là, le niveau de l'eau doit être assez bas pour que vous puissiez envisager de traverser le fleuve sans perdre pied. Rendez-vous au [gué des Cyclopes](#).

114

Vous devez maintenant affronter un ennemi implacable en comptant sur vos propres forces, et seulement sur elles. Le courant vous emporte et vous devez déployer des trésors de résistance, de vivacité et de courage pour atteindre le milieu du fleuve. Vous luttez comme un beau diable, mais l'effort tétanise vos muscles et émousse votre volonté. Retranchez le résultat du

lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si vous survivez à cette épreuve, rendez-vous au [200](#). Sinon, rendez-vous au [184](#).

115

Vous êtes bel et bien mort. Cela ne fait pas l'ombre d'un doute. Et pourtant, vous sentez que votre esprit continue à vivre... Vous découvrez avec horreur que vous êtes prisonnier. Désormais, sans trêve ni repos, votre âme troublée et toujours en souffrance hantera les brouillards et les souterrains noirs du Château de l'Oubli. *Fin d'Aventure*.

116

Quand vous apparaissez à la surface, les paupières collées par la boue, à la limite de l'asphyxie, vous n'avez pas le temps de dire ouf! La créature des marais ne vous laisse aucune chance. Elle vous happe dès que votre tête sort de l'eau. *Fin d'Aventure*.

117

A votre grande surprise, étant donné que vous n'avez jamais appris le solfège, vous jouez avec maestria un joyeux air de flûte. Fasciné, vous découvrez que votre musique apaise la nature bestiale de la Lamie. Elle dodeline doucement de la tête, puis elle vous suit hors du refuge quand vous le quittez. Quelques minutes plus tard, alors que vous soufflez les dernières notes de votre récital, votre ennemie se couche par terre où elle s'endort en un instant. « Tel est pris qui croyait prendre », pensez-vous en reprenant forme humaine, conscient d'avoir obtenu de votre compagnon magique les moyens de charmer un monstre dont la voix aurait fort bien pu vous envoûter. Prenez note, sur la *Feuille d'Aventure*, de votre métamorphose en Faune et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, prenez la corde dans votre sac à dos et rendez-vous au [64](#).

- Ne bouge pas, entendez-vous lorsque vous émergez d'un sommeil profond et nauséeux. Tu as encore besoin de repos.

- Où suis-je ? murmurez-vous sans parvenir à accoutumer vos yeux à la lumière du feu qui vous sépare de votre interlocuteur.

- Dans le Bagrach, tout près de la grotte où je t'ai trouvé hier, épuisé et frigorifié, répond une voix de baryton.

- Je vous dois une fière chandelle, ajoutez-vous dans un souffle, conscient de comprendre et de parler une langue nouvelle, riche de sonorités douces et caressantes dans les notes graves.

- Nous reparlerons de cela plus tard. Je suis fatigué et j'ai besoin de dormir. Si tu en as le courage, sers-toi un bol de soupe. Tu trouveras près du feu des bûchettes dans un grand sac de toile et tes vêtements suspendus à une corde. Ton sac et ton épée se trouvent à tes pieds.

- Comment t'appelles-tu ?

- Aardvark.

- Moi, c'est Jack, Jack Madrygal, répondez-vous en hésitant à repousser les deux épaisses fourrures qui vous recouvrent de la tête aux pieds.

Allongé sur le côté, vous promenez vos regards sur la caverne de votre sauveur. De toute évidence, la présence d'Aardvark dans cette grotte ne doit rien au hasard. De part et d'autre d'une grande fourrure qui dissimule l'entrée d'un tunnel, vous apercevez un empilement de caisses et de tonneaux, une dizaine de grands sacs de toile, des cordes, deux larges pelles et autant de pioches. Vous en déduisez que votre hôte exerce certainement le métier de prospecteur. Ensuite, en levant la tête pour apprécier la hauteur de la voûte, vous comprenez qu'il a soigneusement choisi cet endroit pour y installer son campement. A la verticale

du feu, à trois bons mètres de haut, la fumée s'engouffre dans une fissure de la roche. Enfin, à en juger par la forme que vous devinez sous les fourrures, de l'autre côté des flammes, Aardvark, qui vous tourne le dos, doit mesurer plus de deux mètres. La taille du sac à dos qui lui sert d'oreiller en témoigne, ainsi que le trident, immense, que vous apercevez sur le sol, à portée de sa main. Ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ. Si, ainsi reposé, vous possédez au moins 5 points de Vitalité, rendez-vous au [46](#). Sinon, rendez-vous au [79](#).

119

Sous l'emprise d'une peur panique, le félin géant reste un long moment sans réagir. Vous l'avez blessé à plusieurs reprises quand, dans un mouvement salutaire, il parvient à se placer hors de portée de vos coups redoublés. Dans l'instant suivant, il file sans demander son reste. Il a disparu depuis quelques secondes dans les hautes herbes de la plaine de Falmor quand vous reprenez forme humaine. Sur votre *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Centaure et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [33](#).

120

Agissant par réflexe, vous portez une main au pommeau de votre épée et l'autre au-dessus de votre tête afin de vous protéger. A votre grand étonnement, la créature ne s'agrippe pas à votre bras. Elle s'en sert comme d'un tremplin pour sauter à terre, à deux bons mètres de vous. Rendez-vous au [89](#).

121

En toute hâte, vous allumez votre torche avec le briquet d'amadou que vous a donné Aardvark. Le bout de la bûchette enduit de Résine de Pyr s'enflamme en crépitant et en diffusant une lumière vive et chaude qui repousse les limites de la brume à une dizaine de mètres autour de vous. Une torche dans une

main, votre épée dans l'autre, vous attendez de pied ferme la créature des marais. Rendez-vous au [250](#).

122

« Une illusion ! » pensez-vous en découvrant soudain le monde qui vous entoure sous un jour nouveau. Un instant auparavant, vous n'aviez pas conscience du silence de mort qui règne en ce lieu. Mais, grâce à votre capacité à canaliser l'énergie de l'Œuf de Féerie, vous avez maintenant la faculté de percevoir les choses telles qu'elles sont, et non telles que votre ennemi aurait voulu que vous les perceviez. Tous vos sens sont éveillés tandis que vous dégainez votre épée, prêt à défendre chèrement votre vie. Rendez-vous au [48](#).

123

Une heure après l'aube, au terme d'une nuit blanche, ne voyant toujours rien venir sur le lac de Cob, vous vous approchez du bord de l'eau pour faire sonner de nouveau la grosse cloche à son grave. Les yeux rivés sur les fortifications du village de Cercœur, vous râlez en silence contre le manque d'hospitalité de ses habitants.

- Pas un geste ! déclare soudain une voix derrière vous.

Pendant quelques secondes, vous êtes frappé d'étonnement. D'abord, vous n'éprouvez pas ce sentiment d'urgence qui, depuis que vous êtes entré en possession de l'Œuf de Féerie, vous alerte quand un péril mortel menace votre vie. Ensuite... c'est dans votre langue maternelle que cette grosse voix autoritaire vient de s'adresser à vous !

- Pose ton arme à terre sans te retourner ! ajoute-t-elle sur le même ton.

Si vous obéissez à cet ordre, rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [93](#).

124

Ce qui se passe quand votre lame n'est plus qu'à une dizaine de centimètres du diamant défie l'entendement : sous l'effet d'une force de répulsion, la pierre précieuse se déplace tant et si bien qu'il vous est rigoureusement impossible de la toucher avec le fer de votre épée. Si vous pensez qu'il s'agit d'un simple mais curieux phénomène d'aimantation, rendez-vous au 26. En revanche, si vous considérez que ce diamant ne fuit pas le fer, mais l'aura magique de l'Œuf de Féerie qui vous enveloppe vous et votre arme, rendez-vous au [239](#).

125

Catapultés par un saut de dix mètres, les deux cent cinquante kilos de muscles du Tigre aux dents de sabre tombent sur vous. Maladroit, vous avez raté l'occasion qui s'offrait de l'embrocher dans l'épaule ou dans le flanc. Mais vous n'avez pas le temps de regretter cette maladresse. Fidèle à sa technique de chasse, le félin vous a enfoncé les griffes rétractiles de l'une de ses pattes de devant dans l'épaule droite et il utilise maintenant l'autre patte pour agripper votre tête et la rabattre en avant. Votre cou se brise comme un fétu avant que les canines monstrueuses du Tigre aux dents de sabre ne se plantent dans votre nuque. *Fin d'Aventure*.

126

« Bougre d'âne ! » pestez-vous quelques secondes après avoir touché le criss du bout des doigts. Pendant un court instant, vous avez senti s'écouler en vous une puissance hostile et dévastatrice. Si vous n'aviez pas retiré la main, le contact de votre peau avec cette arme maléfique vous aurait certainement empoisonné et vidé de toutes vos forces physiques et mentales. Retranchez 1 point à votre total de Pouvoir. Si la Lamie est morte, rendez-vous au [139](#). Si elle est seulement endormie, rendez-vous au [90](#).

127

A plusieurs reprises, vous vous réveillez en sursaut. Chaque fois, vous pensez : « Debout, Jack. Lève-toi ! » Mais vos yeux sont lourds de sommeil et vous n'avez plus la volonté de résister à la douce torpeur qui vous engourdit le corps et l'esprit. De guerre lasse, sous l'emprise de cet ennemi implacable qu'est le froid, vous glissez dans l'inconscience. Rendez-vous à la caverne d'Aardvark.

128

En tirant l'épée du fourreau, vous éprouvez une sensation désagréable. « Un maléfice ! » pensez-vous quand vous comprenez qu'une fatigue surnaturelle s'est brusquement emparée de votre corps. Tous vos gestes sont désormais d'une lenteur accablante. Vous êtes victime d'un sortilège d'engourdissement.

GOLEM IN : 6 co : 8 vi : 30 BL : 3D

DE PIERRE

Vous devez lutter en supportant un sérieux handicap. Pour la durée de cette bataille, diminuez de 1 point votre total d'Initiative et votre total de Combat. De plus, si vous parvenez à toucher votre adversaire, votre épée infligera 2 points de Blessures de moins que d'habitude. Si, malgré ces handicaps, vous mettez un terme à l'existence de ce monstre capable d'assener un coup de poing dévastateur par Tour de Combat, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

129

Vous vous baissez pour ramasser un des champignons quand le cours des événements prend mauvaise tournure. Avertis de votre présence par un sens inhumain, ces végétaux libèrent dans l'air froid un véritable nuage de spores. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'Initiative,

rendez-vous au [34](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'Initiative, rendez-vous au [7](#).

130

La Lamie s'apprête à vous donner un coup de criss quand, soudain, son regard jusqu'alors conquérant devient terne. Pendant quelques secondes, les yeux de votre ennemie restent braqués sur vous, dépourvus d'expression. Puis ils se détournent tandis qu'elle recule en titubant. Vous savez, pour avoir réussi à utiliser un des nombreux pouvoirs de votre corps de Farfadet, que vous venez de semer le trouble et le désordre dans l'esprit de la Lamie. La raison de cette bête qui en voulait à votre vie est plongée dans une confusion totale quand vous tirez une troisième flèche de votre carquois. Rendez-vous au [198](#).

131

lin cette occasion, votre présence d'esprit vous évite de commettre une erreur : si vous aviez tenté de prendre vos jambes à votre cou afin de regagner la galerie, vous auriez sans le moindre doute fait une chute lourde de conséquences sur le sol détrempé de la grotte. Ce qui, compte tenu du genre de monstre auquel vous avez affaire, vous aurait immanquablement valu d'être attaqué bien avant que vous ayez pu atteindre votre but. En deux bonds prodigieux accompagnés d'autant de coassements assourdissants, l'animal se trouve à moins de cinq mètres de vous. Et ce que vous voyez maintenant, à la lumière prodiguée par votre Pierre de Bora, défie l'entendement. Cette chose verte à peau lisse, aux pattes postérieures longues et palmées... « C'est une grenouille ! » pensez-vous, l'arme à la main, prêt à défendre votre vie contre les assauts de ce batracien géant dont vous savez qu'il possède une arme redoutable : une langue qui, compte tenu de la taille de cette créature, doit mesurer environ... six mètres de long ! Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [19](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [67](#).

132

Une fourrure sur les épaules, vous ouvrez votre sac à dos aussi discrètement que possible. Comme vous l'aviez espéré, il ne manque rien. « Comment ai-je pu douter un seul instant de son honnêteté ? » pensez-vous en finissant votre soupe. Rendez-vous au [59](#).

133

A l'écoute de cette voix implorante, vous vous fiez à votre cœur. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, vous volez au secours de l'inconnue. - Par pitié, aidez-moi ! A l'aide ! entendez-vous encore tandis que vous ouvrez la porte du refuge. A vos pieds, allongée par terre, il y a une femme vêtue de guenilles. Elle rampe vers vous, ses cheveux noirs dénoués, ses mains jetées en avant, plus suppliantes encore que ses yeux pâlis d'angoisse. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [109](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [213](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [161](#)

131 Ce que vous voyez maintenant, à la lumière prodiguée par votre Pierre de Bora, défie l'entendement.

134

Deux jours après avoir traversé le Njin, vous trouvez enfin le sentier qui, selon votre carte, va du gué des Cyclopes au village de Cercœur. Dans trois jours, quatre tout au plus, vous atteindrez enfin la rive du lac de Cob. Vous attendez ce moment avec impatience tant vous êtes curieux d'en savoir plus long sur le compte des Oms du monde d'En Haut et de leur civilisation. Rendez-vous au [11](#).

135

Un pelage épais, des membres armés de griffes immenses non rétractiles, un museau allongé... Debout sur vos pattes arrière, vous répondez maintenant aux hurlements de la bête par de terribles grognements. Par la magie de l'Œuf de Féerie, vous êtes devenu un ours, un Ours-Garou de la taille d'un grizzli. Rendez-vous au [3](#).

136

Quelques secondes vous suffisent pour adopter la seule position de défense possible dans ces marécages au sol bourbeux. Vous posez un genou à terre et vous pointez la lame de votre épée en direction de la créature. Ainsi campé, vous êtes prêt à bondir pour attaquer ou à faire un roulé-boulé pour esquiver. Rendez-vous au [250](#).

137

En quelques enjambées, vous franchissez la cinquantaine de mètres qui vous séparent d'une caverne obscure, assez haute pour que vous puissiez y pénétrer autrement qu'à quatre pattes. Quelques secondes plus tard, vous regrettez la douceur chaleureuse de la fourrure du Yéti. Il a suffi que vous passiez sous la voûte de la grotte pour que vous retrouviez votre forme humaine. Et si la température de votre corps est redevenue normale, vous avez de nouveau froid. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Yéti et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [8](#).

138

Cette fois, votre coup fait mouche ! Votre lame tranche net la langue de la Grenouille Géante qui n'attend pas que vous vous releviez pour se sauver. D'un bond, elle se place hors de portée de votre épée puis elle saute plusieurs fois pour se retourner et prendre la poudre d'escampette. Rendez-vous au [111](#).

139

Après avoir découvert, à l'ouest du plateau, un sentier qui part en direction de la forêt d'Emrod, puis trouvé une large pelle à l'intérieur du refuge, vous décidez de passer le reste de la journée et la nuit prochaine dans la maison. Ce soir, faute de dormir dans un vrai lit, vous ne coucherez pas à la belle étoile. Mais, avant de vous reposer, il vous reste encore une tâche lugubre à accomplir : creuser un trou assez large pour y ensevelir la dépouille de la Lamie. Rendez-vous dans la forêt d'Emrod.

140

Le Tigre aux dents de sabre survivra-t-il à la blessure que vous lui avez infligée en lui enfonçant votre épée dans l'épaule ? Comment pourriez-vous le savoir... Vous êtes déjà mort quand le félin plante ses canines monstrueuses dans votre gorge. Qu'il vive ou qu'il meure, c'est bien dans le ventre de ce gros chat que votre quête s'achève. *Fin d'Aventure.*

141

Les sifflements furieux de l'Hydre seront le dernier souvenir que vous emporterez du monde de Thulé. Basilic, vous aviez une bonne chance de vaincre ce monstrueux reptile. Mais la voracité et la rapidité du plus dangereux des prédateurs des marais de Taal ont finalement été plus forts que le pouvoir de vos yeux. *Fin d'Aventure.*

142

Le désordre s'empare des sens étonnés de la Lamie tandis qu'elle jette un coup d'oeil dans toutes les directions. Bouche bée, les sourcils froncés, elle se demande où sa proie a bien pu passer. Pendant qu'elle s'interroge, vous profitez de votre invisibilité pour prendre une des flèches de votre carquois, ajuster soigneusement votre cible et tirer. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à 8 (le total de Combat du

Farfadet en la circonstance), rendez-vous au [198](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [165](#).

143

Vous mastiquez consciencieusement la dernière bouchée de votre pain quand... Seriez-vous le jouet d'une hallucination ? « Sûrement pas ! » pensez-vous en posant un genou à terre et vos mains sur le sol. Les secousses qui viennent de faire trembler le rocher sur lequel vous vous étiez assis pour déjeuner, et celles que vos doigts détectent maintenant, ne sont pas le fruit de votre imagination. La terre bouge ! Faiblement, mais assez pour vous inciter à prendre des précautions : pas question de vous aventurer à moins de cent mètres d'une grande crevasse. Peut-être perdrez-vous ainsi un temps précieux, mais cela vaut toujours mieux que de faire le grand plongeon. Quelques heures plus tard, en fin île journée, le cours des événements donne raison à votre prudence. A distance respectable, vous longez le bord d'une faille d'au moins cinquante mètres de large quand, dans un bruit à vous rompre la cervelle, une nouvelle secousse, aussi imprévisible que brutale, vous déséquilibre et vous fait tomber à la renverse. Pendant un instant qui semble durer une éternité, la terre joue avec votre corps comme la mer déchaînée s'amuse du radeau. Puis le séisme prend fin, aussi brusquement qu'il s'était déclenché. Vous n'êtes pas blessé, mais vous avez été rudement secoué. Aussi décidez-vous de faire halte pour la nuit. Vous envisagez de manger le reste de votre pain mais ce tremblement de terre vous a coupé l'appétit. Vous n'avez plus faim, ni soif, mais seulement envie de prendre un repos bien mérité. Rendez-vous au [183](#).

144

Piqué par la curiosité, mais néanmoins prudent, vous approchez doucement la pointe de votre épée du diamant. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 15

Rendez-vous au [231](#)

Plus de 14

Rendez-vous au [124](#)

145

Trois jours se sont écoulés depuis que vous avez quitté le Bagrach quand, en fin d'après-midi, vous sortez enfin du brouillard et des marais de Taal. « Mon épée pour un lit et un bain chaud ! » rêvez-vous en regardant vos vêtements maculés de boue, tout en sachant fort bien que votre vœu ne se réalisera pas avant longtemps. Rendez-vous dans la plaine de Falmor.

146

Deux jours de marche vous séparent maintenant du refuge où vous avez passé une nuit calme et tranquille. Depuis, vous suivez le sentier qui, selon votre carte, va du gué des Cyclopes au village de Cercœur. Dans trois jours, quatre tout au plus, vous devriez atteindre la rive du lac de Cob. Vous pourrez alors satisfaire votre curiosité concernant les Oms du monde d'En Haut et leur civilisation. Rendez-vous au [11](#).



147

Vous vous préparez à affronter cette soudaine apparition quand l'énergie fabuleuse de votre compagnon magique envahit votre corps. Vous devenez alors un Ibis, cet oiseau que les habitants de la Haute-Égypte avaient élevé au rang d'animal sacré. Vous êtes

si grand que votre tête, au bout d'un cou immense, touche presque la voûte de la grotte. Ainsi métamorphosé, vous n'avez plus le moindre doute quant à la nature de l'animal qui, avant de s'immobiliser, pétrifié de terreur, s'approchait de vous en bondissant et en coassant. « C'est une Grenouille Géante ! » pensez-vous en marchant sur vos longues jambes d'échassier. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 13

Rendez-vous au [197](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [230](#)

148

Vous engagez les hostilités, sachant que la créature qui vous fait face lutte en donnant un coup de poing dévastateur par Tour de Combat.

GOLEM DE PIERRE IN : 6 co : 8 vi :30 BL : 3D

Au cours de cette bataille, vous pourrez tenter de prendre la fuite. Si telle est votre décision, le Golem vous frappera une fois avant que vous ne soyez en mesure de lui échapper. Si vous terrassez ce redoutable ennemi, rendez-vous au [35](#). Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [75](#). Si vous succombez, rendez-vous au [115](#).

149

En un instant, une vague de douleur submerge votre esprit. Vous tentez de résister à l'attaque psychique de votre ennemie, mais vous ne pouvez rien contre la volonté qui s'est engouffrée au plus profond de votre âme, tissant une toile dont vous êtes désormais prisonnier. Vous avez lâché votre arme quand la Lamie plonge son criss dans votre cœur. Rendez-vous au [115](#).

150

Vous vous attendiez à une attaque brutale. Elle le fut, mais au-delà de tout ce que vous aviez pu imaginer. C'est en vain que vous avez essayé d'éviter la tête du monstre que vous espériez décapiter : les mâchoires de l'Hydre se sont refermées sur vous ! Happé, vous êtes soulevé du sol puis entraîné dans l'air où trois autres têtes voraces se jettent sur votre corps pour le déchiqueter. Rendez-vous au [81](#).

151

Vous marchez vers l'entrée de la grotte quand... Vous vous immobilisez à deux mètres des réserves d'Aardvark. Un pas de plus, et vous marchiez... « Un truc vieux comme le monde », pensez-vous, un genou à terre, en prenant entre les doigts une pincée de fine poudre blanche. Un instant, vous envisagez de poursuivre votre investigation. Il suffirait d'effacer vos empreintes quand vous en aurez fini. Mais vous redoutez que votre hôte n'ait placé d'autres pièges, plus subtils, afin d'éprouver votre loyauté à son égard. Aussi décidez-vous d'attendre son retour pour en savoir plus sur le contenu de ses sacs, caisses et tonneaux. De plus, quelques heures de sommeil supplémentaires vous feront le plus grand bien. Ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ, puis rendez-vous au [192](#).

152

C'est en vain que vous priez tous les saints du calendrier de votre monde natal pour que l'Œuf de Féerie vienne à votre rescousse. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Vitalité, rendez-vous au [240](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [51](#).

153

A en juger par les vibrations qui émanent de votre épée tandis que vous la dégainez, aucun doute n'est permis : l'Œuf de Féerie vient de transmettre une part de son énergie à votre lame. L'épée que vous brandissez en faisant face aux arbres de la forêt est une Épée d'Argent ! Rendez-vous au [3](#).



154

Vous êtes à deux doigts de vous précipiter au secours de l'inconnue quand vous ressentez, de la tête aux pieds, un fourmillement inhabituel. Quelques secondes vous suffisent pour comprendre que ces vibrations proviennent de l'enveloppe immatérielle qui vous entoure. Par ce moyen, l'Œuf de Féerie vous prévient de la présence dans la maison d'un serviteur du démon qui a juré votre perte, d'une créature maligne qui voulait vous faire tomber sous le charme de sa voix. Mais vous n'êtes pas dupe ! Ce que vos oreilles entendent n'est qu'une mise en scène destinée à vous attirer dans un piège mortel. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [101](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [122](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [190](#)

155

Quand vous commencez le périple qui doit vous conduire aux marais de Taal, Aardvark a pris le temps de préparer soigneusement votre voyage. Tout d'abord, il vous a montré comment les Nocts obtiennent, à partir d'une décoction de plantes que l'on trouve dans les rivières du Bagrach, une pâte

dite de Vorj qui, une fois appliquée sur le corps, permet de résister longtemps au froid, même dans l'eau, sans pour autant empêcher le corps de respirer. Ensuite, il vous a conduit dans une vaste grotte où vous avez trouvé des Boras, des pierres aux propriétés phosphorescentes. L'une de ces pierres, attachée à un bout de bois, vous a permis de fabriquer l'équivalent d'une torche de faible intensité lumineuse. Enfin, il vous a donné un briquet à mèche d'amadou qui lui fut offert jadis par son ami Cor-bin, trois mètres de corde, deux bûchettes enduites à un bout de Résine de Pyr, une petite boîte de fer contenant de cette résine hautement inflammable et un pot de bois plein de Pâte de Vorj. Ainsi équipé, dans un monde où le temps se compte en périodes d'éveil et de sommeil, vous avez dû dormir deux fois pour rallier la première étape de votre voyage : le puits des Chasseurs de Vestiges, un large gouffre aux parois creusées d'une multitude de galeries dont certaines, vous a dit votre guide, conduisent aux cités de l'âge des Étoiles. N'oubliez pas d'ajouter, sur votre *Feuille d'Aventure*, la Pierre de Bora, le Briquet de Corbin, la corde, la Pâte de Vorj et la Résine de Pyr à la liste de votre équipement. Si vous possédez le Cœur de Diamant, rendez-vous au [259](#). Sinon, rendez-vous au [62](#).

156

Quand vous la sortez du fourreau, votre épée émet un sifflement métallique, un son strident. Aussitôt, des plaques de pierre se détachent du corps de votre adversaire qui, en quelques secondes, devient un être de chair. Un instant, vous espérez... Mais cette créature née des maléfices du démon est sûrement dépourvue d'intelligence. Elle marche sur vous, indifférente à ce qui vient de lui arriver. Le combat est inévitable.

GOLEM DE CHAIR IN : 7 co : 9 vi : 25 BL : 2D

Ce monstre combat en donnant un coup de poing par Tour de Combat. Si vous parvenez à vous en débarrasser, rendez-vous au [35](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

157

Un long moment s'écoule avant que vous n'apparaissiez à la surface, brandissant votre épée, à la limite de l'asphyxie. Vos paupières sont collées par la boue et une eau mêlée de vase coule de vos oreilles. Pendant un instant qui semble durer une éternité, vous craignez que la créature des marais ne soit là, tout près de vous... Mais, lorsque vous retrouvez le plein usage de vos sens, aucun bruit ne signale la présence d'un danger dans les environs. Vous vous félicitez de la réussite de votre stratagème quand vous portez brusquement les mains à vos oreilles en hurlant de douleur. Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [16](#).

158

Vous avez beau faire, vous ne parvenez pas à tirer autre chose de votre instrument qu'une succession de fausses notes. Vous marchez à reculons en vous éloignant du refuge quand la Lamie passe à l'attaque.

LAMIE IN: 13 co:14 vi : 25 BL : 2D

Au cours de ce combat, votre ennemie ne sera plus en mesure de faire usage du pouvoir de sa voix. En revanche, elle disposera d'une arme redoutable : chaque fois qu'une de ses attaques blessera votre corps de Faune, vous, Jack Madrygal, perdrez 1 point de Pouvoir.

FAUNE IN: 16 co : 8 vi : 20 BL : 5D

Pour vous battre, vous n'aurez qu'une seule arme : vos cornes de Faune. Si vous parvenez à vous défaire de votre redoutable adversaire, rendez-vous au [80](#). Si, à n'importe quel moment du combat, ne possédant plus de points de Pouvoir, vous êtes blessé par la Lamie, rendez-vous au [69](#). Si vous perdez la totalité des points de Vitalité du Faune, rendez-vous au [115](#).

159

« Dans ces conditions, pas question de faire un brin de toilette. Je n'ai pas surmonté autant d'épreuves pour nourrir les poissons », pensez-vous en choisissant de faire un détour plutôt que d'affronter les eaux impétueuses du fleuve mais bien résolu à atteindre au plus vite le gué des Cyclopes. Rendez-vous au [113](#).

160

A mesure que vous vous éloignez des marécages, le soleil décline à l'occident. Derrière vous, au-dessus de la cordillère d'Aïa, de larges bandes rose et or barrent maintenant un ciel sans nuages. Attentif aux chants des oiseaux et aux senteurs des fleurs, vous contemplez une nature printanière. Devant vous, en direction de la forêt d'Emrod, s'étend à perte de vue un tapis de verdure émaillé de gentianes bleues, de lys et de tulipes. Cette immense terre vierge ondule comme la mer par un jour de tempête sous l'influence d'un vent violent venu du nord-est. Le buste courbé, de l'herbe jusqu'aux cuisses, vous marchez lentement. Les odeurs fétides des marais de Taal ne sont plus qu'un mauvais souvenir et vous n'avez aperçu aucune espèce animale inconnue quand la gent ailée vous signale la présence d'un danger. Derrière vous, à une dizaine de mètres, trois oiseaux s'envolent dans un concert de cris en fouettant l'air de leurs ailes. Vous comprenez ce qui a effrayé les volatiles en vous retournant : vous apercevez la tête de l'animal qui allait vous surprendre et se prépare à sauter sur vous, un Tigre aux dents de sabre ! Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

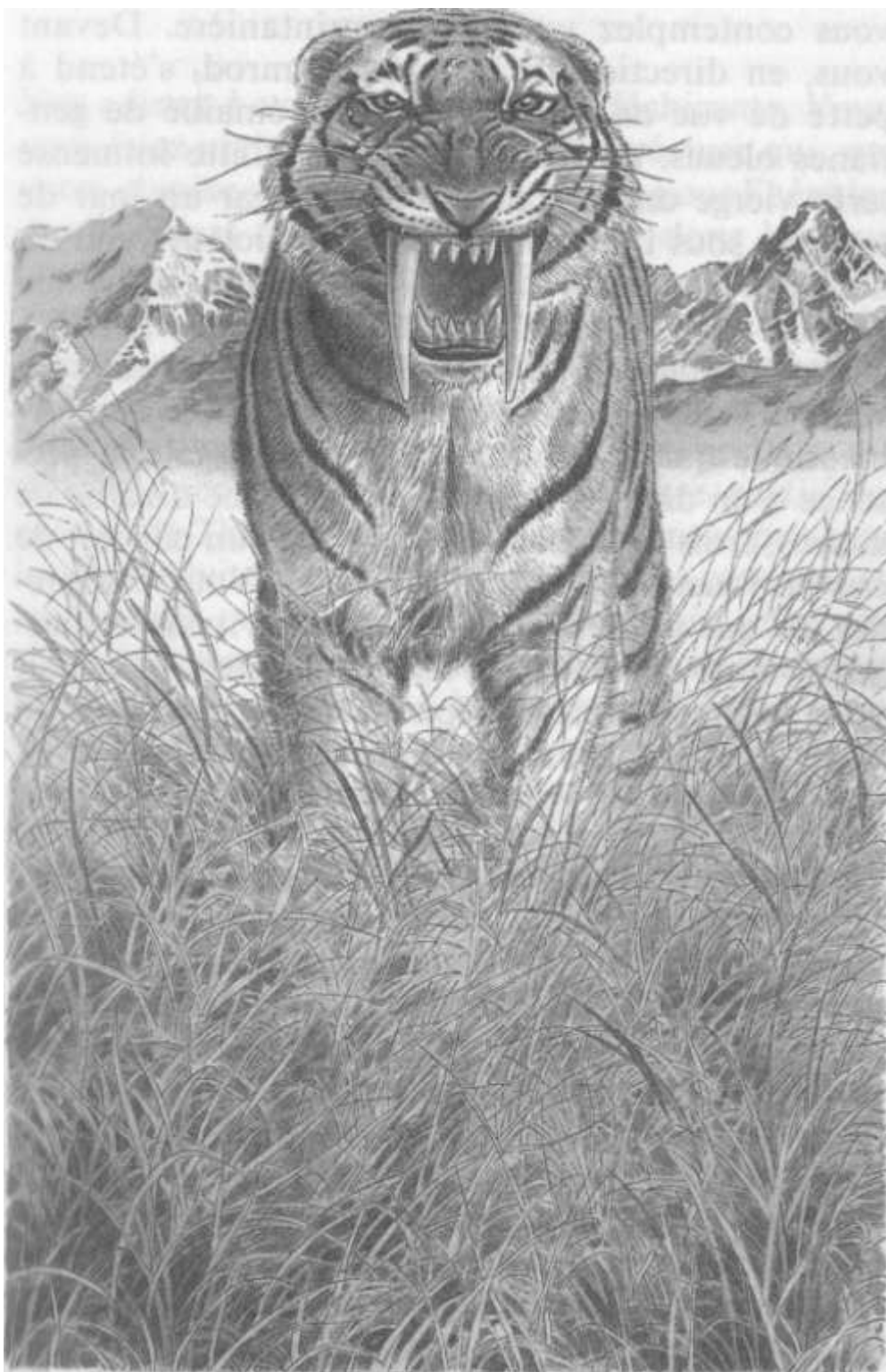
Rendez-vous au [201](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [186](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [258](#)



160 *Vous comprenez ce qui a effrayé les volatiles en vous retournant : un Tigre aux dents de sabre !*

Vous allez franchir le pas de la porte afin de vous porter au secours de la pauvre femme quand votre corps, agissant selon la volonté de votre compagnon magique, s'immobilise subitement. Tout d'un coup, vous devenez la réplique exacte d'un Faune, un être à corps humain, velu, à cornes et pieds de chèvre. Il ne vous manque rien pour ressembler aux Satyres des légendes, pas même la flûte de Pan qui leur permettait de charmer les nymphes. Ainsi métamorphosé, le monde qui vous entoure vous apparaît sous un jour nouveau... Rendez-vous au [207](#).

Vos adieux à votre guide ont été déchirants. Vous vous étiez vraiment attaché à cette créature qui, sur votre planète natale, aurait pu passer pour l'héritier des premiers dinosaures. Vous avez donc le cœur gros, mais certainement pas le temps de sombrer dans la tristesse. Avant même votre départ de la caverne où vous l'avez rencontré, Aardvark vous avait mis en garde contre les dangers des marais de Taal. Il vous avait dit que les Oms, prospecteurs ou pillards, ne viennent jamais dans cette partie du monde de Thulé. Il vous avait également appris que les Nocts évitent de s'aventurer dans les cavernes et les galeries qui jouxtent le marécage où, selon ses dires, « flotte une odeur de mort. » Cette puanteur vous prend au nez et à la gorge tandis que vous débouchez d'une galerie dans une vaste et haute grotte ouverte sur l'extérieur par un large passage. Au-delà de cette ouverture, vous voyez les étoiles dans un ciel sans nuages et vous imaginez sans peine, à en juger par la cacophonie qui agresse vos tympanes après un si long voyage dans un monde silencieux, la multitude grouillante des bêtes de la nuit auxquelles vous devez cet affreux concert de coassements, de sifflements et de vrombissements. Averti, prudent, vous décidez d'attendre l'aube. Certes, vous avez hâte de quitter le Bagrach, vous possédez une Pierre de Bora pour vous éclairer et tout ce qu'il faut dans votre sac à dos pour allumer une torche, mais la perspective d'une marche de nuit dans une nature de toute évidence hostile ne vous

enchante guère. Cependant, vous ne résistez pas au désir de savoir à quoi ressemble l'environnement que vous allez devoir affronter demain. Vous avancez donc avec circonspection sur un sol brunâtre et glissant dont la pente s'élève doucement jusqu'à l'extérieur quand... une silhouette massive se découpe soudain sur le fond du ciel ! Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9

Rendez-vous au [103](#)

De 9 à 12

Rendez-vous au [253](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [147](#)

163

L'énergie bienfaisante de l'Œuf de Féerie ne peut, à elle seule, sauver votre épée du sang empoisonné de l'Hydre. Pour protéger les enchantements qui font de votre arme une lame d'exception, votre compagnon magique a besoin de vous. Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [242](#). Sinon, rendez-vous au [233](#).

164

Votre repas achevé, vous hésitez longuement sur la conduite à suivre. Ici, vous avez le sentiment d'être en sécurité. Dans cette petite grotte, vous n'entendez rien d'autre que le bruit de votre propre respiration. Allez-vous céder au bienfaisant engourdissement de la digestion (rendez-vous au [127](#)) ou faire l'effort de vous relever (rendez-vous au [193](#)) ?

165

Votre trait siffle aux oreilles de la Lamie qui, tournant la tête dans la direction d'où votre flèche est partie, pose maintenant sur vous un regard féroce et courroucé. Ce regard noir est si menaçant qu'il vous fait comprendre mieux que des mots que vous n'êtes plus invisible aux yeux de votre ennemie. Vous êtes

sur le point de décocher un second trait quand la Lamie s'élance vers vous. C'est alors qu'une pensée s'impose à votre esprit, avec tant de force que vous retenez votre geste. Votre adversaire est à moins de dix mètres quand des mots étranges, pour le moins incongrus compte tenu de votre situation actuelle, sortent de votre bouche : - Et bien dansez maintenant ! déclarez-vous de votre voix espiègle de Farfadet. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 13

Rendez-vous au [100](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [222](#)

166

A en croire une ancienne légende de votre Terre natale, vous avez eu le nez creux en faisant du feu. Si vos souvenirs sont exacts, l'Hydre qu'Hercule et son compagnon Iolas affrontèrent au fond des marais de Lerne possédait un pouvoir fantastique : décapiter une de ses têtes ne servait à rien si l'on ne disposait pas des moyens de brûler aussitôt le moignon. Faute de quoi, deux têtes renaissaient aussitôt sur le membre amputé. C'est à cette légende que vous pensez tandis que trois des sept têtes de l'Hydre plongent vers vous.

HYDRE IN: 25 **co:**14 **vi :** 6 par tête **BL :** 1D par tête

Les sept têtes de l'Hydre combattent indépendamment et infligent chacune un dé de Blessures. Pendant un Tour de Combat, trois têtes au maximum peuvent vous attaquer en même temps. Vous répliquerez en frappant une seule tête à la fois, que vous couperez net si, l'ayant blessée, vous lui infligez une perte d'au moins 6 points de Vitalité. En revanche, si votre coup d'épée n'inflige pas une Blessure suffisante, votre attaque n'aura servi à rien car, dans ce cas, le monstre régénérera aussitôt les points de Vitalité perdus par cette tête. En dernier lieu, quand vous aurez coupé une tête, lancez de nouveau les dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, vous aurez brûlé le moignon et réussi à détruire définitivement cette tête. Sinon,

deux têtes repousseront là où il n'y en avait qu'une. Si, à n'importe quel moment de cette bataille digne d'un demi-dieu, vous parvenez à détruire deux des sept têtes de l'Hydre, rendez-vous au [53](#). Sinon, rendez-vous au [180](#).

167

- Malheureusement pas au-delà de ce que tu viens de m'apprendre, dites-vous en continuant à jouer la comédie.

- C'est dommage, répond Aardvark, visiblement déçu. Sans doute as-tu encore besoin de te reposer. Pour ma part, j'avoue qu'une bonne sieste me ferait le plus grand bien.

- Après un tel festin, je prendrais moi aussi volontiers quelques heures de repos, répliquez-vous du tac au tac, trop heureux de pouvoir mettre un terme à une situation plutôt gênante.

« Il sait que je mens », pensez-vous en votre for intérieur tandis que vous regagnez votre couche. Vous êtes sûr qu'Aardvark n'est pas dupe, mais vous êtes également certain que vous passeriez pour un fou si vous lui racontiez votre histoire. Vous imaginez aisément comment, à sa place, vous réagiriez si votre interlocuteur vous disait tout de go : « Je viens d'un autre monde. » Ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ. Si vous possédez le Cœur de Diamant, rendez-vous au [244](#). Sinon, rendez-vous au [107](#).

168

Contrairement à ce qu'il avait prévu, ce n'est pas sur votre tête que votre agresseur achève sa chute, mais à terre, à deux bons mètres de vous. Ce prodige, vous le devez à la vivacité et à la rapidité fantastiques de la forme dans laquelle l'Œuf de Féerie vient de vous métamorphoser. Car vous êtes devenu une Licorne, un merveilleux cheval blanc portant une corne unique au milieu du front. Mais, à votre grand regret, vous ne restez que quelques secondes ainsi transformé. Vous reprenez très vite forme

humaine en portant instinctivement la main au pommeau de votre épée. Sur votre *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Licorne et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous [89](#).

169

Consciente du péril qui la menace, l'Hydre fait une brusque volte-face avant de prendre la fuite, traînant derrière elle ses trois têtes mortes comme autant de boulets. Vous vous lancez à sa poursuite, mais vous reprenez forme humaine quelques secondes plus tard. L'Hydre est déjà loin quand, par la pensée, vous remerciez votre compagnon magique. Aujourd'hui, dans ce marécage fétide, la magie de l'Œuf de Féerie vous a permis de réaliser un authentique exploit, une prouesse digne d'entrer dans la légende. Sur votre *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Basilic et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [145](#).

170

Pendant tout le temps qu'aura duré votre chute, vous avez pensé au miracle qui vous sauva la vie lors de l'incendie de votre château. Vous espériez encore qu'un prodige de même nature préserverait votre existence quand votre corps s'écrase au fond de la plus large des crevasses de l'Œil de Grizim. *Fin d'Aventure*.

171

Même dans vos rêves les plus fous, vous n'avez jamais imaginé qu'un jour viendrait où... Votre corps, d'abord entraîné par le courant violent du Njin, s'élève maintenant au-dessus des flots. - Je marche sur l'eau ! dites-vous quelques secondes plus tard, émerveillé par ce prodige qui fut, sur votre Terre natale, dans un lointain passé, jugé d'essence divine.

Qu'il l'ait été ou non, c'est un miracle identique qui vous permet de récupérer votre corde, puis de vous diriger vers l'autre côté du fleuve. En somme, tout irait pour le mieux dans le meilleur des

mondes si... Vous avez parcouru la moitié du chemin qui vous sépare de la rive orientale du Njin quand vous détectez la présence, sous les flots, d'une forme sombre, longue de trois bons mètres, qui remonte le cours du fleuve dans votre direction à une vitesse sidérante. Suspendu comme vous l'êtes entre ciel et eau, vous pressentez qu'un grand malheur vous menace si vous ne prenez pas immédiatement la fuite. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [25](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [210](#).

172

L'animal vous entraîne vers sa large bouche quand vous parvenez, au prix d'un effort colossal, à redresser le buste. Dans l'instant suivant, vous tranchez la langue de la Grenouille Géante d'un magistral coup d'épée. Blessé, le batracien bat aussitôt en retraite. Il fait un premier bond de côté tandis que vous vous relevez promptement, puis une série de sauts qui lui permettent de se retourner et de prendre la fuite. Rendez-vous au [111](#).

173

La température de votre corps s'abaisse dangereusement quand vous obtenez enfin de votre compagnon magique une aide précieuse. Pendant un court moment, vous voyez nettement le monde qui vous entoure. Ces quelques secondes de clarté vous permettent de comprendre que, sans vous en être rendu compte, vous êtes entré dans la passe des Trog, un défilé large d'une bonne centaine de mètres. De plus, vous savez maintenant qu'à votre gauche, en direction du nord, le flanc abrupt et verglacé de ce canyon est creusé d'innombrables cavités. Quelques minutes plus tard, l'épée à la main, vous passez sous la voûte d'une grotte obscure. Rendez-vous au [8](#).

174

Vous avez combattu avec vaillance, mais votre courage n'était pas suffisant pour vaincre la férocité du Griffon. Ce soir, cette créature née d'un mariage contre nature entre un rapace et un félin se réglera de la chair tendre et délicate d'un Pégase. Quant à l'Œuf de Féerie... *Fin d'Aventure*.

175

D'un saut de côté, vous évitez la créature qui s'est laissée choir de l'arbre où elle se tenait tapie pour vous tomber dessus. La main sur le pommeau de votre épée, vous découvrez l'animal le plus étrange qu'il vous ait été donné de rencontrer depuis votre arrivée dans le monde de Thulé. Rendez-vous au [89](#).

176

Le hurlement atroce de la Gargouille a finalement raison de votre résistance. La peur vous paralyse. Votre corps ne répond plus aux ordres de votre cerveau. Vous êtes incapable du moindre geste quand, sous vos yeux horrifiés, la créature arrache son trident des mains d'Aadvark pour lui en donner un coup fatal. « Cette mort a au moins le mérite d'être expéditive », pensez-vous en considérant que votre dernière heure vient de sonner. Rendez-vous au [115](#).

177

L'intuition - à moins qu'il ne s'agisse de l'esprit du Faune dont vous avez revêtu l'apparence - dicte votre conduite. Tandis que la Lamie s'approche, les yeux brûlants d'une fièvre meurtrière, vous soufflez dans la flûte de Pan. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 13

Rendez-vous au [158](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [117](#)

178

Encore très fatigué, vous tombez dans les bras de Morphée. Quand la soupe est chaude, vous dormez déjà d'un sommeil de plomb. Ajoutez le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ, puis rendez-vous au [192](#).

179

D'un seul coup de criss, la Lamie anéantit votre espérance. Pendant un instant, vous avez cru... Mais le miracle ne s'est finalement pas produit. Vous passez de vie à trépas quand la voix bestiale et triomphante de votre ennemie invoque les pouvoirs de son maître et demande à retourner auprès de lui. Rendez-vous au [115](#).

180

Existe-t-il un panthéon des héros morts au combat l'arme à la main ? Vous l'espérez... un instant avant de passer de vie à trépas, quelques secondes avant que les têtes voraces de l'Hydre ne se partagent votre dépouille avec avidité. *Fin d'Aventure*.

181

Le jour s'est levé depuis moins d'une heure quand vous quittez les premiers contreforts de la cordillère d'Aïa. A mesure que vous vous êtes approché des marécages, la végétation s'est raréfiée et les nappes de brume qui s'élevaient dans le vent n'ont cessé de s'épaissir. Bientôt, vous ne verrez plus les couleurs exotiques et étranges des marais de Taal, les fondrières blanchâtres, les mares bleu de cobalt emplies d'eaux stagnantes, bordées de roseaux argentés et de hautes herbes noires, les crapauds gris anthracite aux yeux verdâtres, le reflet des tons de vert et de bleu outremer des corps fuselés des libellules, les noirs moustiques et les phalènes rouges. Dans moins d'une heure, deux tout au plus, vous marcherez dans un brouillard à couper au couteau sur un sol spongieux où vos bottes s'enfoncent déjà en libérant de

grosses bulles de gaz à l'odeur âcre. Cette perspective ne vous enchante guère, mais vous devez aller de l'avant en considérant que, contrairement à ce que vous redoutiez, vous n'avez pas rencontré d'animal d'une taille anormale depuis votre sortie du Bagrach. Si vous avez récemment mangé une Grenouille Géante ou avalé les spores de champignons au chapeau rouge, rendez-vous au [98](#). Sinon, rendez-vous au [55](#).

182

Vous avez beau tenter de résister, vous ne parvenez pas à détourner votre regard. Envoûté, vous êtes attiré par l'eau comme le fer par l'aimant. Impuissant, vous perdez l'équilibre et vous plongez la tête la première dans l'eau de la fontaine. Rendez-vous au [69](#).

183

Si vous deviez qualifier d'un seul mot la nuit que vous venez de vivre dans l'Œil de Grizim, vous diriez sans hésiter qu'elle fut : « Glaciale ! » Il est vrai qu'à quatre mille mètres d'altitude, le soir venu, dans cette région aride, la température chute brutalement si, comme vous, on voyage sans bois et si légèrement vêtu. En fait, vous n'avez pas dormi plus de deux heures. Vous aviez trop peur de ne plus sentir la dernière phalange de vos doigts à votre réveil. Vous avez donc passé l'essentiel du temps installé derrière un rocher juste assez large pour vous abriter du vent, à souffler dans vos mains et à vous lever pour sautiller. Pour comble de malchance, ce matin le soleil n'est pas au rendez-vous. Dans un ciel livide, des vagues de nuages déferlent sur la cordillère d'Aïa, enveloppant les cimes enneigées des plus hauts sommets. « Rien ne me sera rpargné ! » pestez-vous en dénouant les coins de votre serviette pour...

Ça alors ! dites-vous, ébahi. Hier soir, il n'y avait plus que deux tiers de pain ilans votre serviette. Vous en êtes sûr. Et pourtant, aujourd'hui, vous le retrouvez entier. Quant à la gourde, elle semble être aussi pleine que la veille, avant que vous ne buviez

vos trois gorgées d'eau. A compter de ce jour, si ce miracle se reproduit, vous des au moins certain de manger et de boire à votre faim. Vous mordez à belles dents dans le pain, décidé cette fois à n'en laisser qu'un tiers, quand la neige se met à tomber à gros flocons. Votre repas vous a redonné des forces, mais vous allez devoir marcher si vous ne voulez pas geler sur place. Rendez-vous à la [passee des Trogs](#).

184

Vous buvez la tasse une première fois, puis une seconde... C'est un corps sans vie qui, dans quelques jours, viendra s'échouer sur la rive du Njin, au gué des Cyclopes, là où le niveau de l'eau vous aurait permis de traverser le fleuve à pied. *Fin d'Aventure*.

185

C'est miracle si vous échappez à l'avalanche dont le cône s'abat dans un terrible fracas dans la passe des l'rogs à l'instant où vous plongez sous la voûte d'une grotte providentielle. « Sauvé ! » pensez-vous quand vous redevenez humain, le cœur gonflé de joie. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Yéti et ajoutez 1 point à votre lot al de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous dans le [lingrach](#).

186

Le félin géant bondit en rugissant avec une grâce fluide. Deux cent cinquante kilos de muscles vont tomber sur vous quand, ayant tiré votre épée du fourreau, vous faites un saut de côté dans l'espoir d'esquiver l'attaque de cet animal dont il n'existe plus de représentants sur votre Terre natale depuis des millions d'années. Bien entendu, comme chaque fois que votre vie est menacée, vous vous attendez à quelque prodige. Ce qui ne manque pas de se produire : une énergie fantastique, dont vous savez qu'elle provient de l'Œuf de Féerie, vous confère soudain une vitesse, une souplesse et une puissance hors du commun. Non seulement vous évitez l'attaque du prédateur, mais en plus vous vous retrouvez dans une position idéale pour lui donner un

coup d'épée sans qu'il puisse riposter. Ce que vous faites sans hésiter en plongeant votre lame dans le flanc du Tigre aux dents de sabre. Si votre épée a la couleur noire du Venin de l'Hydre, rendez-vous au [211](#). Sinon, rendez-vous au [22](#).

187

C'est avec une lame superbe que la Lamie a tenté de vous occire, mais vous vous méfiez d'une perfection qui pourrait fort bien être née des maléfices du démon. A vue d'œil, il vous est rigoureusement impossible de savoir à quoi vous en tenir. Le seul moyen d'obtenir une certitude, c'est de prendre cette arme à la main, à vos risques et périls. Si vous pensez que le jeu en vaut la chandelle, rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [39](#).

188

La peur vous donne des ailes. Avec une rapidité déconcertante, vous faites une brusque volte-face et vous filez ventre à terre, redoutant à chaque instant d'être frappé dans le dos. Vous êtes hors d'haleine quand vous osez jeter un coup d'œil en arrière. « Nom d'un d'alambic ! » pestez-vous en ralentissant votre course avant de vous arrêter tout à fait quelques mètres plus loin, de vous retourner et de reprendre votre souffle. Aussi loin que porte le regard, vous ne voyez pas cette colonne de cendres qui vous a tant effrayé. Vous en concluez que votre imagination vous joue de vilains tours et vous attribuez votre réaction de pure panique aux événements de ces dernières heures. Les nerfs à fleur de peau, vous avez sûrement pris pour un phénomène surnaturel ce qui n'était, en fin de compte, qu'une manifestation naturelle. Rendez-vous au [82](#).

189

L'attaque est brutale ! D'un bond, le Loup-Garou se jette sur vous dans l'intention avouée d'en finir au plus vite.

LOUP- IN: 14 co : 10 vi : 30

GAROU BL : 1D par patte, 2D par morsure

Pendant un Tour de Combat, votre adversaire portera deux attaques, une par patte. Si vous êtes touché par une seule patte, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer d'un dé. Si vous êtes blessé par les deux pattes, vous perdrez un nombre de points de Vitalité égal au résultat du lancer de deux dés (un dé par patte) et vous devrez lancer un dé supplémentaire. Si vous obtenez 5 ou 6 avec ce dé, le Loup-Garou parviendra à vous mordre et il vous infligera une perte supplémentaire de deux dés de Vitalité. Si le Loup-Garou passe de vie à trépas, rendez-vous au [92](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

190

A votre demande, l'Œuf de Féerie vous métamorphose. En un clin d'œil, vous devenez un Farfadet, lutin d'une espèce gracieuse et vive, esprit follet doué de pouvoirs extraordinaires dont celui, fort utile en la circonstance, de vous rendre invisible. « Rira bien qui rira le dernier », pensez-vous du haut de vos soixante centimètres, les ailes au repos, un arc à la main et une épée au côté. Rendez-vous au [48](#).

191

Une fois de plus, l'Œuf de Féerie a soigneusement choisi la forme sous laquelle vous allez affronter une Hydre identique en tous points à celle qui, selon une ancienne légende de votre Terre natale, fut vaincue au fond des marais de Lerne par un demi-dieu de la mythologie, Hercule, et son compagnon Iolas. Si ce conte a un fond de vérité, il est tout simplement impossible de lutter contre une Hydre si l'on ne possède pas une arme tranchante et

une torche. Car deux têtes renaissent sur le cou décapité du reptile s'il n'est pas aussitôt brûlé. Mais, devenu Basilic, vous n'avez cure de ce dan-ger-là : vos yeux ont le pouvoir de tuer !

BASILIC vi : 35

Vous emploierez le pouvoir de votre regard de Basilic au début de chaque Tour de Combat, détruisant inmanquablement une des cinq têtes que l'Hydre lancera contre vous.

HYDRE co : 14 **BL** : 1D (par tête)

Chacune des têtes de votre adversaire inflige un dé de Blessures quand il parvient à mordre. Si le pouvoir de votre regard de Basilic tue trois des sept têtes de l'Hydre, rendez-vous au 169. Sinon, ren-dez-vous au [141](#).

192

Les mots restent coincés dans votre gorge. Si vous vous étiez imaginé qu'Aardvark puisse être différent de vous, la tête que vous apercevez à votre réveil vous laisse bouche bée. Ces petits yeux dans un visage ovale, cette peau verdâtre...

- Bonjour, dit une bouche de saurien ouverte sur de petites dents aiguës. Tu as faim ? J'ai préparé une estouffade de stromb.

- Et comment ! répondez-vous l'instant de surprise passé, curieux de savoir à quoi peut bien ressembler un stromb.

Quelques minutes plus tard, vous ne pensez plus à la physionomie de votre hôte, à sa tête de saurien plantée sur un corps humain, à ses mains à trois doigts, à son vêtement d'une seule pièce où vous ne voyez pas la moindre trace de couture, à la souplesse étonnante dont il fait preuve quand il bouge. Aardvark vous sert deux grandes louches de son plat dans une large écuelle et un verre plein d'un lait végétal, et il vous apprend tout de l'art de la pêche au stromb dans les rivières souterraines et de la manière la plus efficace de cultiver des plantes dans le Bagrach.

En l'écoutant attentivement, vous découvrez qu'il est insensible au froid, mais qu'il adore la douceur des fourrures. Vous comprenez également qu'il voit parfaitement bien dans le noir le plus total, mais qu'il préfère manger chaud et qu'un bon feu lui permet d'éloigner nombre de créatures indésirables. Au cours du repas, embarrassé par ses questions, vous simulez l'amnésie. Vous affirmez vous souvenir de votre nom mais avoir tout oublié du reste de votre identité, des raisons qui vous ont conduit dans la passe des Troggs et de ce que vous devriez normalement savoir du monde de Thulé. Qu'il croie ou non à ce mensonge, votre hôte accepte vos réponses de bonne grâce. Vous découvrez ainsi qu'il est un Noct, un troglodyte du monde d'En Bas, et qu'il voit en vous un habitant du monde d'En Haut, le monde des Oms. Cette dernière révélation pique votre curiosité. Allez-vous maintenant chercher à en savoir plus sur le compte d'Aardvark (rendez-vous au [30](#)), le questionner à propos du monde d'En Haut (rendez-vous au [52](#)) ou lui demander de vous parler plus longuement du monde d'En Bas (rendez-vous au [71](#)) ?

193

- Aïe ! criez-vous de douleur en vous mettant debout.

Du talon aux orteils, vos pieds vous font atrocement souffrir. Si vous ôtez vos bottes pour masser soigneusement vos pauvres pieds endoloris, rendez-vous au [32](#). Sinon, rendez-vous au [84](#).

194

Vous lâchez l'extrémité de votre corde en sachant que votre vie dépend désormais de votre résistance ou, si vous parvenez à maîtriser son énergie, de la magie de l'Œuf de Féerie. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 9	Rendez-vous au 114
De 9 à 12	Rendez-vous au 171
Plus de 12	Rendez-vous au 234

Soudain, vous entendez des bruits suspects. « Mon sac ! » pensez-vous en comprenant subitement que l'intention de l'animal n'était pas du tout de vous combattre, mais de faire une diversion, de détourner votre attention pendant qu'un de ses congénères visitait votre abri. En toute hâte, vous tournez les talons pour vous précipiter vers la cabane où vous avez imprudemment laissé votre équipement et où brille maintenant la lumière de votre Pierre de Bora. Quelques secondes plus tard, dépité, vous découvrez une vision accablante : votre sac a été ouvert et son contenu répandu sur le sol. Vous les traitez de petits voleurs en jetant un coup d'œil hors de votre abri. Mais les créatures qui se sont jouées de vous ont déjà disparu dans la pénombre. Peu après, au terme d'un inventaire détaillé de votre équipement, vous retrouvez le sourire. La créature qui a vidé votre sac cherchait de la nourriture, pas des objets précieux. Elle s'est donc contentée d'emporter votre réserve de stromb séché et... de manger ce qu'il restait de votre Pâte de Vorj ! Si vous n'étiez pas intervenu rapidement, cet animal aurait pu ouvrir toutes vos boîtes et commettre des saccages irréparables avec ses mains dotées de trois doigts dont un pouce. Satisfait de vous en tirer à si bon compte, vous rangez soigneusement vos possessions dans votre sac à dos. Sur la *Feuille d'Aventure*, rayez le stromb séché et la Pâte de Vorj de la liste de votre équipement, sachant que vous pouvez bien entendu conserver le pot de bois qui contenait la Pâte de Vorj. Ajoutez également le résultat du lancer d'un dé à votre total de Vitalité, sans toutefois dépasser votre total de départ. Rendez-vous au [lac de Cob](#).

Pendant un instant, le cri atroce de la bête vous glace le sang. Mais la peur ne s'insinue pas assez profondément dans votre esprit pour parvenir à le dominer. Vous êtes donc libre d'agir, de combattre cette créature qui, immobile, semble perplexe. Sans doute avait-elle prévu que vous et Aardvark seriez victimes de la terreur qu'elle espérait vous inspirer avec son hurlement. Vous

saisissez l'occasion qui s'offre à vous de la surprendre. Vous vous ruez à l'attaque pour porter les premiers coups.

GARGOUILLE IN : 12 co : 10 vi : 30 BL : 1D par main

Comme vous bénéficiez de l'effet de surprise, vous pourrez frapper cet adversaire une fois avant qu'il ne soit en mesure de répliquer. Ensuite, la Gargouille luttera en utilisant ses deux mains griffues. Si votre ennemi passe de vie à trépas, rendez-vous au [42](#). Si vous mordez la poussière, rendez-vous au [115](#).

197

Vous maîtrisez avec peine les instincts de prédateur de l'Ibis quand, utilisant son long bec, mince et arqué, vous poussez la Grenouille Géante à prendre la fuite. Ce qu'elle fait sans demander son reste, en sortant de la grotte quelques secondes avant que vous ne repreniez forme humaine. Sur votre *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Ibis et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [111](#).

198

La Lamie pousse un hurlement de douleur quand votre trait se plante dans une de ses pattes de devant, à la hauteur de la cuisse. Elle vacille puis l rébuche. Vous reprenez forme humaine dès qu'elle tombe à terre, vous comprenez donc que tout danger est maintenant écarté. Aussi n'hésitez-vous pas un seul instant à vous approcher du corps de votre ennemie pour découvrir... qu'elle dort à poings fermés ! La pointe de la flèche que vous avez utilisée contre elle était sûrement enduite d'une substance aux vertus équivalentes à celles d'un somnifère puissant et foudroyant. Prenez note, sur la *Feuille d'Aventure*, de votre métamorphose en Farfadet et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, prenez la corde dans votre sac à dos et rendez-vous au [64](#).

199

Vous reprenez forme humaine dès que vos quatre sabots touchent le sol. « J'ai volé ! » pensez-vous, fasciné par l'expérience que vous venez de vivre entre ciel et terre. Mais votre estomac vous ramène très vite aux dures réalités de votre nature. Vous avez le ventre vide. La magie de l'Œuf de Féerie est apparemment impuissante contre cela. Vous décidez donc de dîner avant que la nuit ne tombe sur l'Œil de Grizim. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Pégase et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [224](#).

200

Soudain, sans que vous ayez eu le temps de remplir vos poumons d'air, vous êtes happé par un tourbillon du fleuve et vous disparaissiez sous les flots.

Saisi d'horreur, vous comprenez que vous allez très vite manquer d'oxygène ! Si vous luttez contre ce vortex pour remonter à la surface, rendez-vous au [94](#). Si vous vous laissez entraîner par ce tourbillon jusqu'au lit du Njin, rendez-vous au [61](#).

201

La puissance, la rapidité et la souplesse du félin géant vous laissent tout juste le temps de dégainer votre épée. Tandis qu'il bondit sur vous en feulant à pleine poitrine, vous comprenez que la magie de l'Œuf de Féerie ne vous tirera pas des griffes de ce prédateur dont il n'existe plus de représentants sur votre Terre natale depuis des millions d'années. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [6](#). Si le résultat est supérieur à votre total de Combat, rendez-vous au [125](#).



202

Si vous avez affronté les eaux tumultueuses du Njin en amont du gué des Cyclopes, rendez-vous au [134](#).

Si vous venez de passer la nuit dans une maison de pierres sèches, rendez-vous au [146](#).

203

Vous ressentez un fourmillement inhabituel dans la main quand vous empoignez le pommeau de votre épée. Cette fois, ce n'est pas à vous que l'Œuf de Féerie a transmis une part de son énergie. Vous vous rendez compte, en la tirant de son fourreau, que votre lame est couverte de flammes de la garde à la pointe ! Rendez-vous au [250](#).

204

Tous vos efforts sont vains ! La peur que ce hurlement vous a inspirée vous empêche de rassembler vos esprits. Troublé, incapable de vous concentrer et de faire appel à l'énergie de l'Œuf de Féerie, c'est à peine si vous trouvez la force de vous tourner face aux premiers arbres de la forêt en dégainant votre épée. Rendez-vous au [3](#).

205

Vous découvrez avec horreur que vous devenez un Loup-Garou. Un instant, vous imaginez que tout ceci n'est qu'une illusion, un sinistre cauchemar ! Mais votre esprit se vide de toute pensée autre que celles d'une bête, d'une créature maudite qui, corps et âme, obéit désormais aux commandements d'un maître cruel, fourbe et sournois : le démon contre lequel vous, Jack Madrygal, avez vainement lutté pour protéger l'Œuf de Féerie. *Fin d'Aventure.*

206

Vous contournez par la gauche l'amas de pierres couvert de neige, et vous apercevez enfin la masse sombre d'une paroi creusée de cavités. Quelques secondes plus tard, l'épée à la main, vous passez sous la voûte d'une grotte obscure. Rendez-vous au [8](#).

207

Vos cheveux se dressent sur votre tête quand vous découvrez la véritable nature de l'inconnue à laquelle vous alliez porter secours. C'est une Lamie, un monstre fabuleux qui, dans l'antiquité de votre Terre natale, passait pour dévorer les enfants. Femme de la tête au bassin, elle possède les pattes antérieures d'un fauve, le tronc et les pattes postérieures d'un âne. Cette créature de cauchemar tient un criss à la main, un long poignard à lame sinueuse. Si vous êtes en mesure de jouer de la flûte de Pan, rendez-vous au [177](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

208

Comme vous redevenez humain après vous être métamorphosé, une fois tout danger écarté, votre épée retrouve soudain son apparence normale. Le théâtre de vos prouesses disparaît dans le brouillard des marais de Taal tandis que vous rengainez votre lame. Rendez-vous au [145](#).

209

Écoutant votre instinct plus que votre raison, vous tournez les talons pour courir aussi vite que vous le pouvez en direction de la galerie, quand quelque chose touche votre jambe gauche et vous tire violemment en arrière. Le sol se dérobe brusquement sous vos pieds. Déséquilibré, vous tombez la tête la première sur le sol détrempé où votre corps glisse rapidement. Sans lâcher votre Pierre de Bora, vous réussissez à vous retourner pour découvrir, allongé sur le dos, que vous avez affaire à... une Grenouille Géante dont la langue s'est collée à votre jambe ! Vous n'êtes plus qu'à cinq mètres de la bouche immense du batracien quand, agissant par réflexe, vous dégainez votre épée. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [172](#). Si le résultat est supérieur à votre total de Combat, rendez-vous au [226](#).

210

Votre intuition se révèle exacte, mais vous n'êtes pas assez rapide. Vous n'avez pas fait plus de trois enjambées lorsqu'un énorme poisson au museau plat et pointu saute hors de l'eau. Vous hurlez de douleur tandis que la gueule immense armée de dents aiguës de la créature - un Brochet d'une taille stupéfiante - se referme sur vos jambes, des pieds jusqu'à la taille. Vous criez encore quand, emporté par l'animal, vous tombez dans l'eau pour disparaître sous les flots où, par la force des choses, vous cessez de vous époumoner. De toute la puissance de vos bras, retenant votre dernier souffle aussi longtemps que possible, vous tentez en vain de desserrer l'étau qui vous emprisonne, vous et votre épée. *l'in d'Aventure.*

211

Le félin tente de se dégager, mais sa lutte ne dure que quelques secondes. Subitement, tous ses muscles se contractent et, l'instant suivant, son corps long de près de trois mètres tombe

raide mort, victime du sang empoisonné de l'Hydre. Rendez-vous au [223](#).

212

Vous jouez de malchance ! Ébranlé par le hurlement de la bête, vous ne parvenez pas à tirer profit de l'énergie de votre compagnon magique. Quant à Aardvark, un regard dans sa direction suffit à vous faire comprendre qu'il est tombé sous le joug... d'un sortilège ! Allez-vous, comme lui, éprouver une peur telle que vous ne parviendrez plus à bouger le moindre muscle ? Serez-vous pétrifié par le cri atroce de la Gargouille ? Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 11

Rendez-vous au [176](#)

Plus de 10

Rendez-vous au [196](#)

213

Vous vous trouvez sur seuil de la porte et vous allez vous porter au secours de l'inconnue quand une vérité cachée vous est soudain révélée. Vous n'en croyez pas vos yeux ! Votre esprit, sous le joug du charme maléfique d'une voix envoûtante, avait imaginé une pauvre femme dans le besoin, à l'endroit où se trouve... Rendez-vous au [207](#).

214

Lorsque vous plongez votre épée dans l'une des têtes coupées de l'Hydre, le sifflement strident qu'elle émet vous fait passer un frisson dans le dos. Vous retirez brusquement la lame de son sinistre fourreau... Si votre épée avait été une arme ordinaire, elle n'aurait pas souffert d'être trempée dans le sang de l'Hydre. Mais c'est bien plus qu'une simple épée. Née de l'Art du feu dans une forge magique, elle est vivante... et vous venez de l'empoisonner ! Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 13

Rendez-vous au [233](#)

Plus de 12

Rendez-vous au [163](#)

215

Votre chute défie les lois de la pesanteur. Aussi léger qu'une plume, votre corps descend tout doucement dans la faille. Puis il remonte lentement, comme si une main invisible le soulevait. Quelques secondes plus tard, stupéfait, vous retrouvez la terre ferme et votre poids normal. Non seulement vous venez d'échapper à une mort certaine, mais vous avez aussi franchi cette grande crevasse dont vous vous éloignez maintenant à grands pas. Rendez-vous au [224](#).

216

Quelques minutes plus tard, vous comprenez enfin le sens des propos étranges de votre guide. C'est au milieu des tombes d'un cimetière, hors de l'enceinte du village, au centre d'un cromlech de six menhirs, que va se tenir l'Assemblée devant laquelle vous devez comparaître. La veille au matin, lors de votre arrivée à Cercœur, vous aviez aperçu, de loin, cette enceinte de monolithes verticaux où trois Oms vous attendent. Comme Nervine, tous portent des signes incontestables de leur appartenance à la noblesse des Oms du monde d'En Haut. L'un d'eux est un guerrier. En plus d'objets tic valeur, il possède un bouclier de bois, un casque de bronze surmonté d'un cimier représentant un oiseau de proie aux yeux incrustés de verre coloré, une lance et une épée. A sa droite, à en juger par son tablier de cuir et le marteau glissé à son large ceinturon, se trouve un forgeron. A sa gauche, il y a un vieil homme vêtu d'une simple robe blanche et armé d'une faucille d'or. « Un soldat, un artisan et un druide », pensez-vous en observant attentivement les trois Oms aux pieds desquels gisent votre arme et le contenu de votre sac à dos.

- Moi, Nervine, magistrat de Cercœur, je déclare l'Assemblée ouverte. Puisse l'esprit de nos ancêtres guider notre jugement.

Étranger, vous demande-t-il, comment t'appelles-tu et d'où viens-tu ?

- Je suis Jack Madrygal et je viens de l'Œil de Grizim, répondez-vous en essayant de ne pas laisser paraître votre nervosité.

- Où as-tu trouvé ce briquet ? demande le guerrier avec brusquerie.

- Dans le Bagrach, répliquez-vous sans ambages. Il m'a été offert par un Noct.

- Ce Noct, quel est son nom ? poursuit l'homme d'armes, visiblement intrigué.

- Aardvark. Il m'a dit qu'il le tenait d'un certain Corbin.

Sur ces mots, tous les regards se tournent vers le guerrier.

- C'est la vérité, annonce le soldat en vous fixant droit dans les yeux. Le Noct dont parle l'étranger fut autrefois mon meilleur ami. Je lui avais donné ce briquet en guise de cadeau d'adieu lors de ma dernière expédition dans les cités de l'âge des Étoiles.

- Au sujet de l'épée, poursuit le forgeron, je suis formel. Elle ne peut être que l'œuvre d'un Maître des Expériences. Jack Madrygal, as-tu forgé cette lame de tes mains ?

- Non. Cette arme m'a été donnée, comme la plupart de mes possessions.

- Données ? déclare Nervine. Te moquerais-tu de nous ? Ces pierres valent une fortune sur le marché d'Ambryn et le contenu de ta bourse fait de toi un Om très riche. Qu'es-tu venu faire dans la forêt d'Emrod avec une telle fortune ? - Je suis à la recherche de l'Homme aux Cent Visages, répondez-vous en espérant enfin apprendre où vous pourrez le trouver.

Silence ! ordonne soudain le druide. Peu importe de savoir qui est cet étranger, d'où il vient, d'où proviennent ses richesses et ce qu'il veut. Les ancêtres nous commandent de l'honorer, de le conduire à l'île Verte, puis d'oublier son nom et le but de sa quête.

Rendez-vous à la [clairière de l'île Verte](#).

217

Vous avez achevé votre repas depuis bien long-temps quand Aardvark vous demande :

La mémoire te revient-elle maintenant ? Si **VOUS** répondez à cette question par l'affirmative, rendez-vous au [18](#). Sinon, rendez-vous au [167](#).

218

Il vous faut quelques secondes de réflexion pour comprendre que l'Œuf de Féerie vous est une fois de plus venu en aide. Sans que vous ayez fait le moindre geste, sinon celui de porter la main au pommeau de votre épée, votre corps s'est déplacé à deux mètres de l'endroit où tombe maintenant l'animal le plus étrange qu'il vous ait été donné de rencontrer depuis votre arrivée dans le monde de hulé. Rendez-vous au [89](#).

219

Avant de commencer une nouvelle partie, n'oubliez pas de rendre à votre *Feuille d'Aventure* l'apparence qui était la sienne quand vous avez tenté cette aventure pour la première fois. Ensuite, rendez-vous au [251](#).

220

Huit pattes pour soutenir un grand corps de reptile brun marqué de taches jaunes, une longue et puissante mâchoire, une langue sifflant entre des dents de carnassier, des yeux dont vous savez

qu'ils détiennent un pouvoir terrifiant... La forme sous laquelle l'Œuf de Féerie vient de vous transformer en dit long sur le péril qui vous menace. Vous êtes un Basilic, une créature légendaire à laquelle les anciens de votre monde attribuaient le pouvoir de tuer par son seul regard. Rendez-vous au [250](#).

221

De toute évidence, la seule raison d'être de cette créature est de vous détruire ! Et votre compagnon magique ne semble pas en mesure de vous venir» en aide. Résolu à défendre chèrement votre vie, vous dégainez votre épée. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 11

Rendez-vous au [128](#)

Plus de 10

Rendez-vous au [108](#)

222

Cinq mètres vous séparent de votre assaillant et vous n'avez pas décoché votre seconde flèche quand la Lamie freine brusquement des quatre fers. Quelques secondes plus tard, vous partez d'un grand éclat de rire. Devant vous, agissant contre sa volonté, la créature danse maintenant une gigue endiablée. Elle tourne en battant des mains et bondit en faisant claquer les sabots de ses pattes de derrière. Vous riez encore, peu après, quand le monstre s'écroule à terre, épuisé. Vous riez toujours quand, ayant repris votre forme humaine, vous découvrez que la Lamie dort maintenant d'un sommeil de plomb. Prenez note, sur la *Feuille d'Aventure*, de votre métamorphose en Farfadet et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, prenez la corde dans votre sac à dos et rendez-vous au [64](#).

223

Lorsque vous avez retiré votre arme des chairs du , Tigre aux dents de sabre, il ne restait plus sur sa lame la moindre trace du Venin de l'Hydre et, quand vous la replacez dans son fourreau,

vosre épée a retrouvé son aspect habituel, sans toutefois recouvrer les qualités de souplesse et de résistance qui faisaient d'elle une arme exceptionnelle. Votre épée une fois rengainée, vous hésitez sur la conduite à suivre. Allez-vous dépouiller le félin de sa fourrure ? Tout bien réfléchi, vous rejetez cette idée. Haut dans le ciel tournoient déjà dix grands oiseaux, des charognards. Vous décidez tout de même de conserver un souvenir de votre victoire. Quand vous laissez derrière vous le corps sans vie de votre ennemi, vous emportez, en guise de trophée, deux de ses immenses canines. Ajoutez, sur votre *Feuille d'Aventure*, les Dents de Sabre à la liste de votre équipement. Ensuite, rendez-vous au [33](#).

224

Assis sur un rocher, vous sortez de votre sac la boîte de fer-blanc dans laquelle se trouve votre pain. « Une chose est sûre ! Si je dois mourir dans l'Œil «li- Cirizim, ce ne sera certainement pas d'indigestion», pensez-vous en posant le pain à côté de vous, sur la serviette brodée. Vous avez une faim de loup. Et pourtant, vous allez devoir vous priver, rationner l'eau et la nourriture dans l'hypothèse où il vous faudrait marcher plusieurs jours dans ce désert froid qu'est l'Œil de Grizim. Pour cette fois, vous vous contenterez d'un tiers du pain et de trois gorgées d'eau. Si ce triste repas constitue votre déjeuner, rendez-vous au [143](#). S'il s'agit de votre dîner, rendez-vous au [24](#).

225

Au bout d'un temps qui vous a semblé durer une éternité, vous sortez la tête de l'eau, à la recherche d'un air dont vous ne parvenez pas à remplir vos poumons. Vous suffoquez encore quand vos pieds touchent le sol. Par chance, le tourbillon vous a libéré du bon côté du fleuve, à un endroit où le courant, beaucoup moins violent, vous a finalement jeté sur la rive. Vous êtes donc sauf, mais vous n'en menez pas large et c'est en titubant que vous vous éloignez maintenant des eaux du Njin. Une heure plus tard, remis de vos émotions, après avoir vérifié

que votre équipement n'a pas souffert pendant la traversée du fleuve, vous reprenez le cours de votre quête. Sur la *Feuille d'Aventure*, rayez la corde de la liste de votre équipement. Ensuite, rendez-vous dans [la forêt d'Emrod](#).

226

D'un brusque coup de reins, vous parvenez à vous redresser. Mais le coup d'épée que vous donnez dans l'espoir de trancher la langue de la Grenouille Géante n'atteint pas son but. Votre lame a bien entaillé l'organe du monstre, mais trop superficiellement pour lui faire lâcher prise. Vous n'êtes plus qu'à deux mètres de la large bouche du batracien quand votre lame s'abat pour la seconde fois. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de Combat, rendez-vous au [138](#). Si vous obtenez un total supérieur, rendez-vous au [241](#).

227

Comme vous l'aviez supposé, une puissance surnaturelle animait les flammes qui ont détruit votre demeure. Vos grimoires, vos pierres rares, vos métaux précieux, le matériel de votre atelier d'alchimiste... De votre longue quête de l'Élixir de Jouvence, il ne reste que des cendres. Devant ce spectacle désolant, vous comprenez que vous avez désormais pour ennemi juré une créature aux pouvoirs terrifiants. « Où que tu ailles, les miens te retrouveront. Que la chasse commence ! » pensez-vous en vous remémorant les dernières paroles du démon et intrigué par le phénomène inquiétant qui prend naissance sous vos yeux : à moins de dix mètres de vous, les cendres s'élèvent sous l'effet d'un vent tourbillonnant. Elles forment une colonne de plus de deux mètres de haut à une vitesse sidérante. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [246](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [28](#). Dans tous les cas, n'oubliez pas que vous pouvez au choix, en utilisant 1 point de Pouvoir, si votre héros évolue sous sa forme humaine, y compris pendant un combat :

Rétablir sa Vitalité à son total de départ.

Ajouter 1 point à son total d'Initiative ou à son total de Combat.

Ajouter un dé au total de Blessures infligées par son épée, jusqu'à un maximum de cinq dés (5 D en abrégé).

I Vautre part, quelle que soit sa forme, Jack Madry-gai part, si vous décidez d'utiliser 1 point de Pouvoir, reprendre l'aventure à partir du dernier paragraphe que vous a indiqué l'Index de votre carte du monde de Thulé y compris pendant un combat.

228

Soudain, vous hurlez de douleur ! Là où les dents du Loup-Garou se sont plantées dans votre chair, votre corps souffre le martyr. Si vous possédez au moins 1 point de Pouvoir, rendez-vous au [38](#). Sinon, rendez-vous au [205](#).

229

L'attaque est brutale, mais vous l'attendiez de pied ferme. En deux temps trois mouvements, vous plongez sous la tête du monstre dont les mâchoires claquent quand vous vous relevez pour donner un coup d'épée d'une violence telle qu'il décapite l'Hydre. Pendant quelques secondes, tandis que le cou du reptile se redresse dans un concert de sifflements stridents, vous espérez que le monstre décampera sans demander son reste. Mais votre prouesse a des conséquences désastreuses ! Non seulement l'Hydre ne prend pas la fuite, comme vous l'aviez çspéré, mais deux têtes renaissent maintenant au bout du cou sectionné par votre lame. Rendez-vous au [81](#).

230

Vous ouvrez un large bec, puis votre cou se détend dans un mouvement d'une rapidité et d'une précision inouïes. Poussé par l'instinct de l'Ibis, vous venez, sans autre forme de procès... d'avaler la Grenouille Géante ! Sur le moment, vous ressentez

une grande satisfaction. Mais quelques secondes plus tard, à l'instant où vous reprenez forme humaine, vous avez le cœur au bord des lèvres. Sur votre *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Ibis et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [111](#).

231

Votre main tremble quand le fer de votre épée touche la pierre précieuse. Mais comme il ne se passe rien qui soit de nature à vous inquiéter, vous décidez de rengainer votre lame. Un instant plus tard, la gemme en main, vous appréciez le brillant et la dureté du plus gros des diamants que vous ayez jamais admiré. Si la présence de cette pierre dans le corps du Golem reste pour vous un mystère, vous savez qu'elle possède une propriété naturelle des plus utiles pour un alchimiste : elle peut rayer tous les corps sans être rayée. Aussi décidez-vous de ranger la gemme dans votre sac à dos, d'ores et déjà impatient de trouver dans ce monde inconnu le temps et le matériel nécessaires à une étude approfondie de sa résistance. N'oubliez pas, avant de quitter les ruines du château de vos ancêtres, d'inscrire cette nouvelle possession sur votre *Feuille d'Aventure*, sous le nom de Cœur de Diamant. Rendez-vous au [82](#).

232

Au prix d'une douleur inhumaine, vous parvenez à concentrer toute votre énergie dans un seul but : repousser l'attaque psychique de la créature qui tente de vous plier à sa volonté. Les yeux gonflés, le visage noyé de larmes, vous vous ruez à l'assaut, avec la ferme intention d'apprendre à ce monstre quelle est la loi du plus fort.

I AMIE IN: 13 co : 9 vi : 25 BL : 2D

Au cours de ce combat, votre ennemie ne sera plus en mesure de faire usage du pouvoir de sa voix. En revanche, elle disposera d'une arme redoutable : chaque fois qu'une de ses attaques vous blessera, vous perdrez 1 point de Pouvoir. Si vous débarrassez le

monde de Thulé de cet hôte indésirable, rendez-vous au 54. Si, à n'importe quel moment du combat, ne possédant plus de points de Pouvoir, vous êtes blessé par la Lamie, rendez-vous au 69. Si vous perdez la totalité de vos points de Vitalité, rendez-vous au [115](#).

233

De la garde à la pointe, votre épée est maintenant d'un noir d'ébène. Vous essayez de la nettoyer sur une touffe d'herbes en prenant garde de ne pas toucher la lame. Peine perdue ! Sans que vous sachiez comment une telle chose a pu se produire, le sang de l'Hydre s'est solidifié sur l'acier, anéantissant les charmes magiques qui lui conféraient une souplesse et une résistance hors du commun. Dorénavant, lorsque vous combattrez, votre arme infligera un dé de Blessures en moins. Quant à connaître les effets du poison de l'Hydre... Il faudra attendre de l'employer contre un ennemi pour le savoir. N'oubliez pas de prendre note, sur votre *Feuille d'Aventure*, de la réduction d'un dé du montant des Blessures infligées par votre épée. Ensuite, rengainez-la et rendez-vous au [145](#).

234

Vous luttez contre le courant qui s'oppose à votre volonté de vous éloigner de la rive occidentale du Njin jusqu'au moment où votre corps se métamorphose. Tout à coup, vous vous sentez merveilleusement bien dans l'eau et vous résistez sans peine à l'impétuosité du fleuve. Vous avez toujours deux jambes, deux bras, un tronc et une tête, mais vous ne mesurez pas plus de un mètre vingt ! Votre chevelure vert sombre offre un contraste saisissant avec le vert clair de votre peau couverte de petites écailles. Vos mains et vos pieds sont palmés. Vous êtes un Nixie, le génie des eaux des légendes germaniques. Ainsi transformé, doué de la faculté de respirer sous l'eau, vous récupérez votre corde avant de traverser le fleuve. Vous reprenez forme humaine quelques minutes plus tard, au terme d'une baignade tellement agréable que vous espérez, un jour ou l'autre, avoir la possibilité

de redevenir un Nixie. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* la transformation en Nixie et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Rendez-vous dans la [forêt d'Emrod](#).

235

SI VOUS espériez que l'Œuf de Féerie utiliserait ses pouvoirs surnaturels pour vous protéger de la tempête, vous étiez à mille lieues de vous imaginer qu'en une fraction de seconde vous alliez devenir... Vous mesurez environ deux mètres cinquante, vous pesez certainement plus de deux cents kilos et vous êtes couvert, de la tête aux pieds, d'une épaisse fourrure blanche. Vous vous tenez debout comme mi homme, mais le visage que vous touchez du bout de vos longues griffes est celui d'une bête dotée de crocs d'une taille inquiétante. Et s'il neige toujours autant, votre corps est insensible au froid. Quant à vos yeux... Ils voient dans la tourmente à une distance inouïe. «Un Yéti!» pensez-vous, ébahi, en vous disant que les légendes ont toujours un fond de vérité. Désormais, vous ne rirez plus des hommes qui, dans votre monde, montent des expéditions dans le but d'apporter une preuve tangible de l'existence d'un abominable homme des neiges. Sur cette considération, vous promenez votre regard alentour. Vous avez quitté l'Œil de Grizim pour entrer dans la passe des Troggs, ce large défilé qui s'élève entre les flancs abrupts et verglacés des premiers contreforts de la cordillère d'Aïa. En direction du nord, la roche de ce canyon est trouée d'innombrables cavités. Allez-vous, à pas de Yéti, poursuivre votre marche en direction du col de Caux (rendez-vous au [254](#)) ou, sans délai, chercher un refuge dans une grotte de la passe des Troggs (rendez-vous au [137](#)) ?

236

Vous êtes subitement délivré du mal. Contré par l'énergie bienfaisante de l'Œuf de Féerie, le liquide acide qui était entré dans vos conduits auditifs a été neutralisé et détruit. Cette guérison inespérée est totale, mais elle vous coûte cher !

Retranchez 1 point à votre total de Pouvoir puis rendez-vous au [145](#).

237

Alors que le bout de vos doigts entre en contact avec le pommeau du criss, vous ressentez une brusque impression de vertige. Votre vue se brouille, la tête vous tourne et vos battements de cœur s'accélèrent. Puis vous éprouvez une irrésistible sensation d'épuisement. En un instant, vous vous videz de toutes vos forces physiques et mentales. Vos membres s'engourdissent et vous fermez vos yeux lourds de sommeil. Rendez-vous au [69](#).

238

Ce qui vous arrive dans la plus large des crevasses de l'Œil de Grizim ? A qui pourriez-vous le raconter sans passer pour fou, poète ou sorcier. Qui croirait la véracité de votre histoire si vous osiez raconter que votre chute n'a duré que quelques secondes, le temps qu'il a fallu à l'Œuf de Féerie pour vous métamorphoser en... un merveilleux cheval blanc ailé ! Et pourtant, c'est bel et bien sous la forme d'un Pégase que vous sortez maintenant de la faille en poussant un hennissement aigu comme un éclat de trompette. Quelques secondes plus tard, vingt mètres vous séparent d'un sol redevenu calme. Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez vous poser à bonne distance de la crevasse, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez prendre de l'altitude, rendez-vous au [15](#).

239

Que pourriez-vous faire d'un diamant dont la pureté a vraisemblablement été souillée par les maléfices d'un démon dans le but de donner la vie à une créature d'épouvante ?

Rien, sinon prendre un risque inutile, dites-vous en détournant le regard des feux brillants d'une nemme dont vous supposez qu'elle possède désormais une aura diabolique. Prudence est mère de sûreté.

Vous quittez les ruines de votre château. Rendez-vous au [82](#).

240

Le froid endort vos sens et émousse votre volonté. Vos membres s'engourdissent, vos battements de cœur ralentissent, vos yeux sont lourds de sommeil. Retranchez le résultat du lancer d'un dé de votre total de Vitalité. Si vous survivez aux premiers symptômes de l'hypothermie, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [51](#).

241

« Pauvre de moi ! » pensez-vous à l'instant où vos pieds disparaissent dans la bouche de la Grenouille Géante. Vous donnez bien un ultime coup d'épée, mais il est déjà trop tard. Avant de perdre connaissance, vous avez le temps d'entendre un bruit... Un craquement sinistre : celui de vos jambes qui se brisent. *Fin d'Aventure*.

242

En puisant au plus profond de vos ressources, vous parvenez à tirer le meilleur parti des forces surnaturelles de l'Œuf de Féerie. Selon votre volonté, l'énergie de votre compagnon magique dissout le sang noir de jais qui allait se solidifier de la pointe à la garde de votre lame. Libérée de ce poison, l'épée retrouve son aspect habituel et recouvre ses exceptionnelles qualités de souplesse et de résistance. Tandis que vous rengainez votre arme, vous envisagez de vider un de vos récipients pour le remplir du sang de l'Hydre. Mais vous rejetez très vite cette idée. Dans les jours à venir, l'eau de votre gourde, la Pâte de Vorj et la Résine de Pyr vous seront plus utiles qu'un poison, aussi violent soit-il. Quant à votre couteau de cuisine... Si vous trempiez sa lame dans le sang empoisonné de l'Hydre, vous vous priveriez d'un outil indispensable, non seulement pour préparer vos repas et manger, mais aussi pour vous raser. Sur ces considérations, conscient d'avoir dû payer votre imprudence au prix fort, vous

reprenez le cours de votre quête. Retranchez 1 point de votre total de Pouvoir, puis rendez-vous au [145](#).

243

- Pauvre petit homme, déclare la créature en marchant lentement vers vous. Tu aurais pu mourir sans souffrir. Mais il est trop tard maintenant... Jack Madrygal, lâche ton arme ! Cet ordre, la Lamie vous l'a donné d'une voix bestiale, forte, vibrante et autoritaire. Lancez trois dés et ajoutez votre total de Pouvoir. Si vous obtenez :

Moins de 11

Rendez-vous au [149](#)

Plus de 10

Rendez-vous au [232](#)

244

Vous dormez à poings fermés quand un bruit, un claquement métallique sec et sonore, vous réveille en sursaut.

- Lève-toi ! déclare Aardvark en vous secouant par les épaules.

- Ce bruit, qu'est-ce que c'était ? demandez-vous en repoussant les fourrures qui vous recouvrent.

- Un piège, répond-il en se précipitant près du feu pour y ajouter du bois. L'entrée de la galerie qui mène à ma caverne en est truffée, ajoute-t-il en allant près de sa couche pour y empoigner son trident.

Rendez-vous au [31](#).

245

Dans l'instant suivant, vous rengainez tranquillement votre lame.

- Je n'ai pas enduré tant d'épreuves pour finir dans le ventre d'un chat, aussi gros soit-il ! dites-vous en assistant à la fuite du Tigre

blessé jusqu'à ce qu'il disparaisse dans les hautes herbes de la plaine de Falmor.

Rendez-vous au [33](#).

246

Agissant par réflexe, vous empoignez le pommeau de votre épée. Confronté à cette colonne de cendres qui tourbillonne de plus en plus vite et dont la base semble maintenant s'élargir, vous hésitez sur la conduite à suivre. Allez-vous prendre la poudre d'escampette (rendez-vous au [188](#)) ou, sur vos gardes, faire face à cette manifestation aussi soudaine qu'étrange (rendez-vous au [28](#)) ?

247

Tandis que la créature des marais s'approche maintenant de vous dans un vacarme assourdissant, votre corps reste celui d'un homme. Cette fois, vous en êtes tout à fait conscient, vous n'avez pas affaire à une Grenouille Géante mais à un monstre bien plus grand et certainement beaucoup plus dangereux. Fort de ce constat, vous devez prendre une décision qui pourrait fort bien être la dernière. Qu'allez-vous faire ? Si, dans l'espoir d'effrayer la créature, vous allumez votre torche, rendez-vous au [121](#). Si vous préférez plonger dans une mare afin de vous cacher, rendez-vous au [85](#). Enfin, si vous vous contentez simplement de dégainer votre lame, pour attendre et voir venir, rendez-vous au [136](#).

248

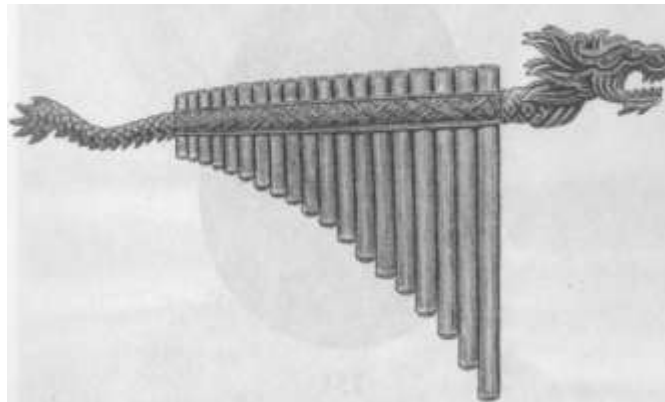
Soudain, par la volonté de l'Œuf de Féerie, votre corps se métamorphose. Vous grandissez, grandissez... jusqu'à devenir un Géant !

GÉANT IN: 8 co:10 vi : 40 BL : 4D

Ainsi transformé, vous pourriez sans peine manger votre soupe sur la tête de votre adversaire. Vous mesurez maintenant plus de trois mètres de haut et votre épée est devenue une hache à double tranchant, proportionnée à votre taille. Malgré cela, le Golem avance toujours vers vous, tel un zombie.

GOLEM DE PIERRE IN : 6 co : 8 vi : 30 BL : 3D

Ce monstre lutte en donnant un seul coup par Tour de Combat, mais c'est un coup de poing d'une violence inouïe. Si vous sortez vainqueur de ce duel de titans, rendez-vous au [95](#). En revanche, si les attaques de cette créature de cauchemar vous font perdre la totalité des points de Vitalité du Géant, rendez-vous au [115](#).



249

Vous venez d'avaler votre dernière bouchée quand vous bâillez à vous en décrocher la mâchoire. Vous pensez un instant à vous relever, mais tous vos muscles ressentent une lassitude extrême. Vous êtes faible, très faible quand, n'en pouvant plus, vous succombez au sommeil. Rendez-vous dans la [caverne d'Aardvark](#).



250 « C'est une Hydre ! » jurez-vous quand apparaît
le corps énorme d'un monstrueux reptile
à sept têtes.

250

- C'est une Hydre ! jurez-vous quand, surgissant du brouillard, apparaît le corps énorme d'un monstrueux reptile à sept têtes qui s'immobilise à quelques mètres de vous.

Si vous combattez en utilisant seulement votre épée, rendez-vous au 29. Si vous engagez les hostilités avec votre lame dans une main et une torche dans l'autre, rendez-vous au [166](#). Si vous disposez d'une Épée de Feu, rendez-vous au 5. Si vous avez été métamorphosé en Basilic, rendez-vous au [191](#).

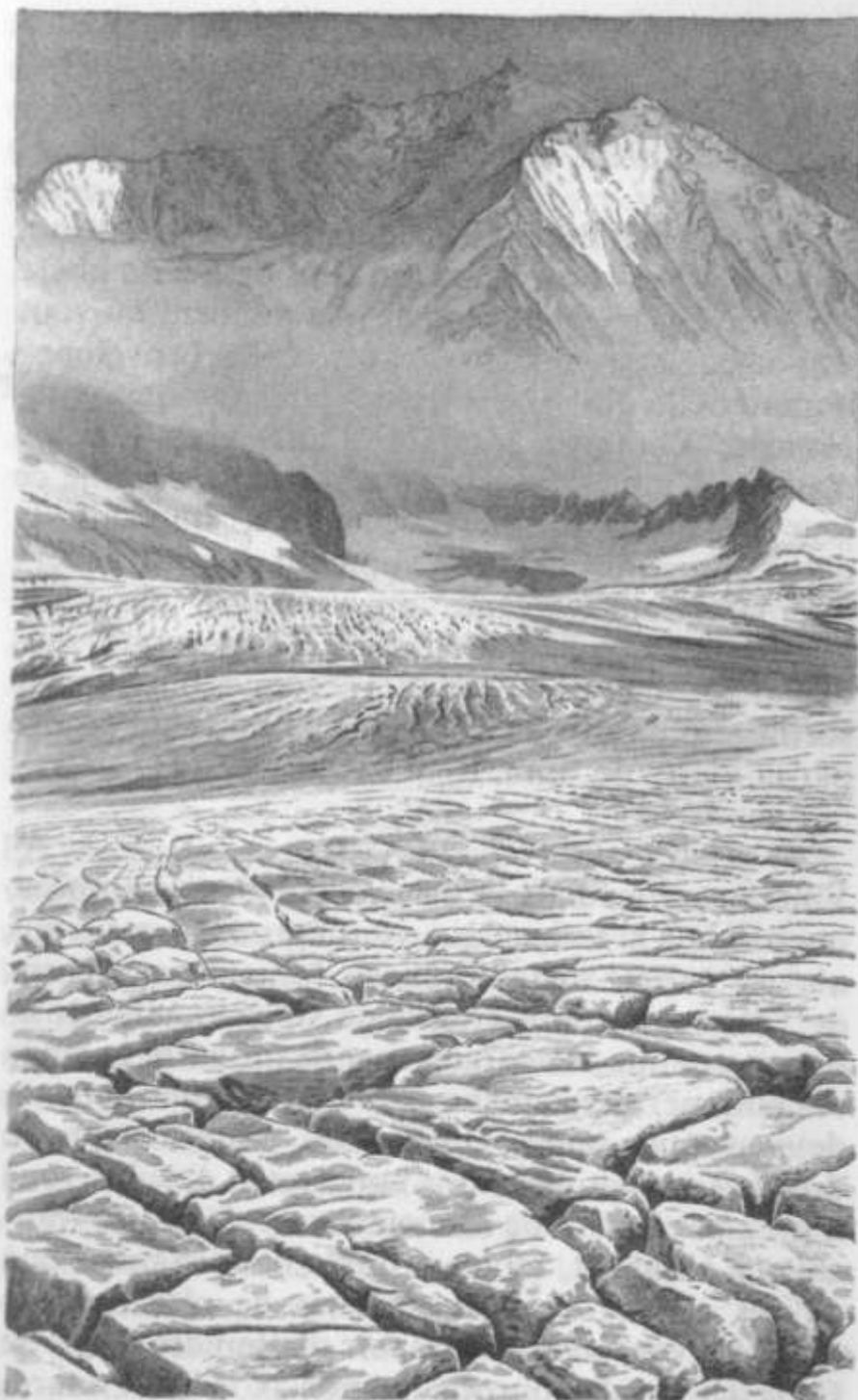
251

A en juger par le froid pénétrant qui vous gèle le sang et vous donne la chair de poule, vous vous trouvez en altitude. Cette supposition se confirme, quatre heures plus tard, avec les premiers rayons du soleil. Autour de vous, dans toutes les directions, s'étend une vaste dépression cernée par des montagnes aux cimes enneigées. Ce paysage halluciné, vous n'avez aucun mal à le situer : d'après votre carte, l'Œuf de Féerie vous a transporté à l'ouest du monde de Thulé, dans la cordillère d'Aïa.

- Mille cornues ! Tu aurais tout de même pu choisir une région plus accueillante, dites-vous à l'attention de votre compagnon magique en espérant... Quelques secondes plus tard, tandis que vous rangez vos objets dans votre sac à dos, vous ajoutez :

- Au moins, une chose est sûre : si tu peux faire des miracles, tu ne parles pas.

Rendez-vous dans [l'Œil de Grizim](#).



251 Autour de vous s'étend une vaste dépression cernée par des montagnes aux cimes enneigées.

252

Pendant un instant qui semble durer une éternité, vous luttez contre la peur qui menace de faire chavirer votre raison. Mais le cri atroce de la Gargouille ne parvient pas à dominer votre esprit protégé par l'Œuf de Féerie. Aardvark est immobile, les yeux clos, paralysé par la peur, quand vous canalisez l'énergie de votre compagnon magique. Soudain, le cri atroce de la Gargouille devient un hurlement de terreur. Devant elle, là où se tenait l'homme qu'elle devait ramener mort ou vif dans le Château de l'Oubli, se trouve maintenant... cette créature immatérielle que vous êtes devenu : un Spectre ! Prise de panique, oubliant tout de sa mission, la Gargouille vous tourne le dos pour prendre la fuite. Elle n'a pas fait plus de trois pas quand elle s'immobilise brusquement, incapable de résister à votre volonté. Car, sous cette forme de fantôme, vous possédez un pouvoir terrifiant. Vous pouvez, comme vous venez de le faire, séparer l'esprit d'un corps pour l'emprisonner dans un réceptacle approprié. Une grosse gemme faisant l'affaire, vous avez enfermé l'esprit de la Gargouille dans le Cœur de Diamant. Ainsi débarrassé de votre ennemie, vous reprenez forme humaine au moment où Aardvark ouvre les yeux. Sur la *Feuille d'Aventure*, prenez note de votre métamorphose en Spectre et ajoutez 1 point à votre total de Pouvoir. Ensuite, rendez-vous au [42](#).

253

Vous vous apprêtez à dégainer votre arme quand, agissant selon votre volonté, l'Œuf de Féerie libère son pouvoir à votre avantage. Au moment où vous empoignez le pommeau de votre épée, l'enveloppe immatérielle qui vous entoure, vous et votre équipement, s'auréole soudain d'une vive lumière blanche. Un coassement assourdissant accueille ce tour de magie et vous découvrez, stupéfait, la nature du monstre qui s'apprêtait à vous gober : une Grenouille Géante qui, effrayée par cette lumière soudaine, bondit hors de la grotte sans demander son reste. Quelques secondes plus tard, le sortilège prend fin et vous êtes de nouveau éclairé par la Pierre de Bora. Rendez-vous au [111](#).

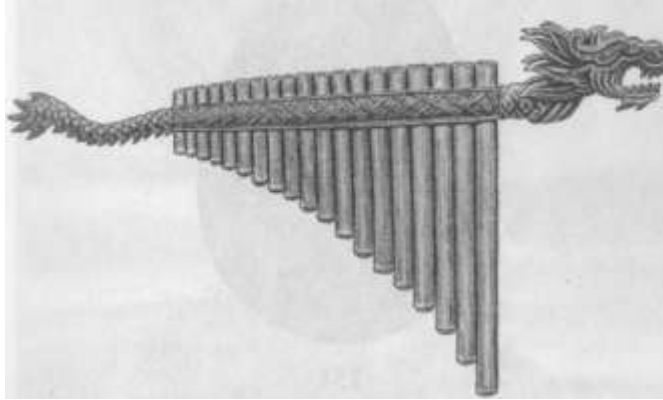
254

Vous marchez dans la neige à grandes enjambées, insensible à la fatigue que vous éprouveriez si vous n'aviez pas été métamorphosé. Mais dans ce corps de Yéti que certains érudits de votre monde considèrent comme le chaînon manquant entre le singe et l'homme, c'est à peine si vous sentez que la pente devient plus raide. Quant aux obstacles qui se dressent sur votre chemin, congères et éboulis, vous n'avez pas besoin de les contourner. Vous les franchissez aisément, tel un primate bondissant. Doué de ces extraordinaires capacités de résistance et d'agilité, vous avez bon espoir d'atteindre le col de Caux en fin de journée quand... Un bruit sourd, sorte de craquement étouffé vous fait prendre conscience du grave péril auquel vous êtes exposé.

Au-dessus de vous, une masse de neige poudreuse se détache de la montagne. Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à 15 (le total d'Initiative du Yéti), rendez-vous au [185](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [83](#).

255

lin marchant quelques minutes le long de la rive, vous trouvez rapidement un endroit où votre corde sera assez longue pour vous permettre d'entrer dans l'eau sans piquer une tête dans le fleuve. Une fois de plus, la Pâte de Vorj donnée par Aardvark est d'une grande utilité : vous en passez une nouvelle couche sur votre peau avant de recouvrir soigneusement la toile de votre sac à dos pour la rendre imperméable. Ainsi protégé, vous descendez prudemment jusqu'au niveau des flots. Puis vous glissez lentement dans l'eau, jusqu'à la taille. La force du courant vous entraîne aussitôt et vous devez agripper fermement la corde pour ne pas être emporté. Si vous voulez encore atteindre la rive orientale du fleuve à la nage, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez revenir sur votre décision, tirez de toute la force de vos bras pour remonter sur la rive occidentale du Njin et rendez-vous au [113](#).



256

« Un homme averti en vaut deux », pensez-vous en vous gardant bien de toucher l'arme avec laquelle votre ennemie a tenté de vous occire. Cette fois, la méfiance l'emporte sur la curiosité. Vous n'avez pas oublié la Gargouille qui, grâce au Cœur de Diamant, avait pu retrouver votre trace dans le labyrinthe du Bagrach. Si la Lamie est morte, rendez-vous au [139](#). Si elle est seulement endormie, rendez-vous au [90](#).

257

L'après-midi s'achève quand un nouvel obstacle s'oppose à votre progression. A vos pieds, une crevasse d'une cinquantaine de mètres de largeur plonge dans les entrailles de la terre. «C'est fini pour aujourd'hui », pensez-vous en suivant du regard les bords de cette faille béante dont vous n'apercevez pas les extrémités. Soudain... Est-ce la fatigue ? Est-ce la faim ? Non ! Vous n'avez pas le vertige... C'est la terre qui bouge ! Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'Initiative, rendez-vous au [86](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [112](#).



257 *A vos pieds, une large crevasse
plonge dans les entrailles de la terre.*

258

Vous tirez votre épée du fourreau, prêt à défendre chèrement votre vie contre ce félin disparu de votre monde natal depuis des millions d'années, quand l'Œuf de Féerie vous métamorphose. Tout à coup, vous devenez... De la tête au bassin, vous n'avez pas changé, et vous avez toujours votre arme à la main. Mais pour le reste du corps, vous êtes maintenant un cheval qui se cabre un instant avant que les deux cent cinquante kilos du Tigre aux dents de sabre ne tombent sur vous au terme d'un saut d'une bonne dizaine de mètres. Pris au dépourvu par votre soudaine transformation en Centaure, le félin géant atterrit là où sa proie désignée se trouvait un instant auparavant : juste sous vos pattes de devant. Vos sabots s'abattent sur son échine tandis que vous penchez le buste en avant pour lui donner un coup d'épée. Si votre lame a la couleur noir d'ébène du Venin de l'Hydre, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [119](#).

259

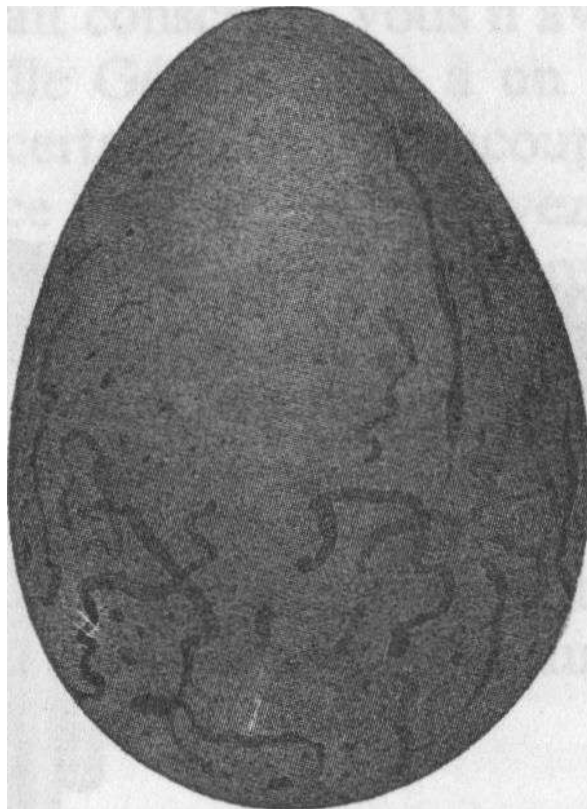
Depuis votre départ de la caverne d'Aardvark, vous attendiez une occasion propice de vous débarrasser du Cœur de Diamant. Réflexion faite, vous êtes convaincu que cette gemme a permis à votre ennemi démoniaque, non seulement de créer un Golem, mais aussi à sa Gargouille de vous trouver facilement dans le Bagrach.

- Ce gouffre est-il profond ? demandez-vous à votre guide.

- A dire vrai, répond Aardvark, je n'en sais rien. Je ne suis jamais descendu tout en bas et je ne connais personne qui puisse se vanter de l'avoir fait. Ainsi renseigné, vous n'hésitez plus. Vous attendez que votre guide se soit éloigné d'une bonne dizaine de mètres pour ouvrir votre sac à dos et en sortir le Cœur de Diamant. Puis, après avoir admiré ses feux pour la dernière fois, vous le lancez dans le gouffre où il disparaît sans bruit. Sur la *Feuille d'Aventure*, rayez le Cœur de Diamant du contenu de la liste de votre équipement. Ensuite, rendez-vous au [62](#).

La sensation de vertige qui s'est emparée de vos sens pendant que vous vous approchiez de la source d'eau claire s'évanouit comme par enchantement. Soudain, dans ce bois de Chymès que redoutait tant Tain, vous éprouvez un sentiment de sécurité. Ici, vous êtes sûr d'être à l'abri des maléfices du démon qui a juré votre perte. Fort de cette certitude, vous n'hésitez pas à sortir de votre sac à dos le petit miroir de métal ovale où, il n'y a pas si longtemps, vous avez vu le visage de Yemric Deneb disparaître dans des circonstances tragiques. Au moment où vos yeux se dirigent vers la surface polie, pour la seconde fois depuis que vous êtes en possession de l'Œuf de Féerie, vous percevez une présence de l'autre côté du miroir. « L'Homme aux Cent Visages ! » pensez-vous, tremblant d'émotion, pendant que le reflet de vos traits disparaît lentement. A sa place apparaît... Si vous voulez savoir ce que Jack Madrygal voit dans le miroir, rendez-vous dans le deuxième livre de la série Métamorphoses.

Règles du jeu



Ce livre est un jeu. Vous ne vous contenterez pas de le lire, vous y participerez. Muni d'un crayon, d'une gomme et de trois dés, vous allez vous glisser dans la peau de Jack Madrygal pour prendre les décisions dont dépendra son destin. Le crayon et la gomme vous permettront de consigner les détails de votre quête sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez pages 21-22. Les dés interviendront à des moments clés de l'existence de votre héros, quand vous devrez éprouver ses capacités : Initiative (**IN**), Combat (co), Vitalité (vi), Blessures (**BL**) et Pouvoir (**PO**).

Portrait du Héros

Avant que vous ne soyez transporté dans le monde de Thulé, il faut que vous sachiez certaines choses. Vous aurez, n'en doutez pas, de nombreux ennemis à combattre et maints obstacles à surmonter avant de mener votre quête à bien. Quand la vie de votre héros sera menacée, l'Œuf de Féerie tentera de se porter à son secours. S'il y parvient parfaitement, Jack Madrygal sera métamorphosé dans le corps d'une créature de légende. Il bénéficiera alors de nouvelles capacités qui lui permettront d'affronter le danger avec les meilleures chances d'en sortir vainqueur. S'il y parvient imparfaitement, votre héros devra faire face au péril sous sa forme humaine, mais il tirera profit de l'énergie de son compagnon magique en utilisant un sortilège adapté à sa situation. Enfin, s'il n'y parvient pas du tout, Jack Madrygal devra compter seulement sur ses capacités humaines pour se sortir d'embarras. Vous trouverez les capacités de Jack Madrygal :

- Sur la *Feuille d'Aventure* s'il agit en tant qu'homme. N'apportez aucune modification à ce document au départ, même si vous avez lu l'un des autres livres de la série Métamorphoses.

- Au cours de votre lecture s'il évolue sous la forme d'une créature légendaire dont les capacités doivent être mises à l'épreuve.

Initiative et Combat

L'Initiative (IN) représente la vitesse de réaction, la présence d'esprit, la capacité à prendre des décisions dans des circonstances exceptionnelles. Lors des combats, l'Initiative détermine l'ordre des actions des protagonistes.

Le Combat (co) mesure la compétence dans le maniement des armes, l'aptitude à blesser un adversaire quand le coup est porté avec une arme de poing (épée, dague, etc.), une arme de jet (arc, fronde, etc.) ou une arme naturelle (combat à mains nues, morsure, coup de griffes, coup de bec, etc.). A chacune de ces deux capacités est associé un chiffre qui peut varier de 3 à 30 au cours du jeu. IMus ce chiffre est élevé, plus votre héros est compétent. Un total de 10 étant un maximum pour un homme, vous constatez que l'Œuf de Féerie ne s'est pas contenté de redonner au corps de votre héros l'apparence qui fut la sienne à l'âge de vingt ans. Il lui a aussi donné le maximum d'Initiative (IN : 10) et de Combat (co : 10).

Vitalité et Blessures

La Vitalité (vi) apprécie la capacité de survie de votre héros. Au départ de l'aventure, avec un total de 20 points de Vitalité, Jack Madrygal est un homme en pleine forme. Mais prenez garde ! Car il périra si ce total tombe à 0. De la même manière, Jack Madrygal trouvera la mort si, ayant été métamorphosé par l'Œuf de Féerie, le total de Vitalité de la créature dans laquelle il a été transformé tombe à 0. Bien entendu, au cas où votre héros connaîtrait un sort funeste, rien ne vous empêche de recommencer votre quête à son début. Les Blessures (BL) déterminent la perte de points de Vitalité infligée par un coup porté avec succès. Ce montant dépend de l'arme utilisée. Par exemple, pour déterminer, au départ de l'aventure, le nombre de points de Blessures infligé par votre héros avec son épée, vous devrez lancer deux dés (2D en abrégé).

Au cours de votre quête, n'oubliez pas que votre héros, quand il reprend forme humaine après avoir été transformé, retrouve le total de Vitalité qui était le sien avant la métamorphose.

Équipement

Les principales possessions de votre héros sont inscrites sur la *Feuille d'Aventure*. Au départ de sa quête, Jack Madrygal porte une épée dans son fourreau et un sac à dos contenant : un miroir, une gourde, une boîte de fer-blanc, une bourse et un cylindre de cuivre.

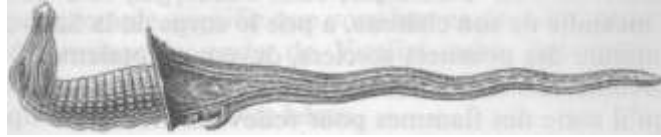
Comment utiliser l'équipement

Si votre héros évolue en tant qu'homme, il pourra librement utiliser son équipement, sauf s'il se trouve dans l'incapacité d'ouvrir son sac à dos, ce qui est bien entendu le cas pendant les combats. En revanche, si votre héros agit sous la forme d'une créature de légende, il lui sera rigoureusement impossible d'avoir accès à son équipement. Car l'Œuf de Féerie, quand il transforme Jack Madrygal, métamorphose non seulement l'homme, mais aussi tout ce qu'il porte sur lui et transporte avec lui.

Pouvoir et Métamorphoses

Un lien étroit unit désormais votre héros à l'Œuf de Féerie. Cette relation obéit à des lois, des règles que vous devrez appliquer au cours de votre quête. La plus importante de ces règles concerne la capacité de Jack Madrygal à dominer l'énergie de son compagnon magique. Sur votre *Feuille d'Aventure*, cette capacité est représentée par le Pouvoir (**PO**). Le Pouvoir se gagne à raison de 1 point par métamorphose réussie au cours de l'aventure. De ce fait, chaque fois que vous retrouverez votre forme humaine après avoir été transformé par l'Œuf de Féerie en une créature de légende, vous devrez ajouter 1 point à votre total de Pouvoir. En même

1 temps, n'oubliez pas de prendre note sur la *Feuille d'Aventure*, dans le cadre intitulé « Métamorphoses », du nom de la créature dont vous avez pris la forme.



Comment utiliser les points de Pouvoir

En premier lieu, les points de Pouvoir permettent d'améliorer les chances de réussite d'une métamorphose. Plus le total de Pouvoir de votre héros est élevé, plus ses chances d'être transformé sont grandes. Cela dit, à n'importe quel moment, y compris pendant un combat, les points de Pouvoir peuvent être utilisés à d'autres fins. Pour une dépense de 1 point de Pouvoir - à condition que Jack Madrygal évolue sous sa forme humaine -vous pouvez au choix :

- Rétablir sa Vitalité à son total de départ
- Ajouter 1 point à son total d'Initiative ou à son total de Combat
- Ajouter un dé au total de Blessures infligé par son épée, jusqu'à un maximum de cinq clés (5 D en abrégé).

D'autre part, quelle que soit sa forme, Jack Madrygal peut, si vous décidez d'utiliser 1 point de Pouvoir, reprendre l'aventure à partir du dernier paragraphe que vous a indiqué l'Index de votre carte du monde de Thulé y compris pendant un combat. En dernier lieu, soyez prudent ! Une utilisation excessive des points de Pouvoir gagnés par votre héros pourrait lui être fatale.

Modalités et durée d'une métamorphose

Les modalités et la durée d'une métamorphose dépendent entièrement des particularités de la création en laquelle l'Œuf de Féerie transforme votre héros. A titre d'exemple, Jack Madrygal, lors de l'incendie de son château, a pris le corps de la Salamandre

des premiers sorciers, devenant totalement invulnérable aux atteintes du feu. Ensuite, il a suffi qu'il sorte des flammes pour redevenir humain.

Combats

Hommes, animaux ou monstres, les créatures que vous devrez affronter dans le monde de Thulé seront toujours décrites de la même façon :

NOCT IN : 8 co : 12 vi : 15 BL : 2D

Lors d'un combat de ce type, c'est celui, du héros ou de la créature, qui possède la plus haute Initiative (IN) qui agit le premier. Il effectue alors un tour de Combat. Puis c'est à son adversaire d'agir. Lorsque le combat oppose votre héros à plusieurs ennemis, c'est également l'Initiative qui détermine l'ordre des actions (en cas d'égalité de total d'Initiative, les combattants agissent simultanément). Si les protagonistes sont encore en vie à l'issue du Tour de Combat, un nouveau Tour de Combat s'engage. Si votre héros meurt, la partie s'achève. Il ne vous reste plus qu'à en commencer une nouvelle.

Comment combattre les ennemis

Si votre héros utilise une arme de poing (épée, dague, etc.) ou, ayant été métamorphosé, une arme naturelle (morsure, coup de griffes, etc.) vous devez réussir un Tour de Combat pour atteindre l'ennemi. Pour ce faire, vous lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de Combat (co), le Tour de Combat est victorieux. Le nombre de points de Blessures que vous infligez dépend alors de l'arme utilisée (l'abréviation 2D, par exemple, signifie que vous lancez deux dés pour déterminer la perte de Vitalité subie par votre adversaire). La même règle s'applique aux créatures qui combattent votre héros.

En ce qui concerne les armes de jet (arc, fronde, etc.), des règles spécifiques d'utilisation vous seront communiquées au cours de l'aventure. Ces règles dépendent de la situation dans laquelle

votre héros se trouve au moment où il envisage d'employer ce type d'armes.

Règle des « 6 »

Au cours d'un combat, lorsque vous lancez un ou plusieurs dés pour déterminer la perte de Vitalité infligée par un des protagonistes, chaque dé obtenant un résultat de 6 permet, bien sûr, de prendre 6 points de Vitalité à l'adversaire mais, en plus, il donne le droit de lancer un dé de Blessures supplémentaire.

Premier rendez-vous

L'aventure vous donne votre premier rendez-vous au 1, dans le monde de Thulé.

