

à sa prolifération. Voilà un souvenir qui pourrait vous être utile si vous deviez vous aventurer dans le Labyrinthe.

Prenez une carte [152] et lisez [192].

monde crever de faim ? »

Vous n'allez pas tarder à gagner la réputation d'être sans scrupules.

→ -1 et rangez le Livre des dialogues.

139

Tandis que vous manipulez les potirons jaunes, une fumée noirâtre jaillit de la porte. Vous redoutez qu'il s'agisse d'un gaz empoisonné, mais le nuage commence à se scinder en plusieurs volutes, qui prennent l'apparence de grosses libellules éthérées. Les insectes volettent un instant autour de vous, avant de vous transpercer de part en part. Aucun mot ne pourrait décrire avec justesse la douleur que vous ressentez.

Chaque personnage bloque ses cartes ayant le mot-clef COMPAGNON, prend une carte [003] et perd X points de vie, où X est égal à 12 divisé par le nombre de joueurs. Rangez le Livre des dialogues.

140

« Chut ! », fait un jeune lecteur, irrité d'avoir été interrompu dans sa lecture. Le barbu à qui vous vous étiez adressé se replonge dans son livre, découragé par l'intervention de son voisin.

Prenez une carte [013] pour tenter votre chance. Si la chance vous sourit, lisez [081]. Si vous avez la poisse, aucun lecteur n'acceptera de vous parler dans l'immédiat : rangez le Livre des dialogues.

141

Quand Sabell repasse par la Citadelle, vous en profitez pour lui faire part de vos découvertes. Elle en consigne l'emplacement.  
« Merci, je transmettrai tout cela à la Chaîne. »  
Le maillon extirpe quelque chose de son grand sac.  
« On m'a chargé de vous remettre ceci pour vous récompenser de votre collaboration. »

Cochez la case « terminée » de la quête « Vestiges kelliens » : → +1 et prenez 2 cartes [099] et, au choix, 4 cartes [149] ou une carte [300]. Si cette dernière n'est pas disponible, prenez une carte [299]. Rangez le Livre des dialogues.

142

Le bibliothécaire donne quelques consignes au papiéteux\*. Une fois qu'il est certain de s'être fait comprendre du vieillard sourd, il vous invite à le suivre.

Lisez [269].

143

« Je n'avais pas le choix. C'était lui ou nous. J'ai toujours fait passer la communauté avant le reste, tu es bien placée pour le savoir. Cet acte me pèse, mais je l'assume. »  
Taja fait volte-face et s'éloigne, sans un regard pour vous.  
« Tu aurais préféré que je rentre bredouille, que je laisse tout le

Si vous jouez le scénario...

→ → [Pomme], lisez [076].

→ → [Habit] et que vous avez une carte [Objet] « Objectif » qui est l'objectif n°4, lisez [290].

→ → [Habit] et que vous avez au moins 1 carte [Objet] « Objectif », lisez [596].

Si un personnage a une carte ayant le mot-clef FUGITIF, vous pouvez lire [599].

Sinon, lancez un dé et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu :

1 : Lisez [500].

2 : Lisez [423].

3 : Lisez [029].

4 : Lisez [150].

5 : Lisez [378].

6 : Lisez [283].

145

« Pour jouer au Ghobit, c'est très simple : vous misez un objet et ouvrez les trois cages une par une dans l'ordre de votre choix. La cage n°18 contient un henneton et deux punaises des marais ; la cage n°33 contient une coccinelle et un henneton ; enfin, la cage n°71, une coccinelle et deux hennetons. Si exactement une coccinelle, un henneton et aucune punaise des marais survivent, vous gagnez cette splendide lunette. Alors, choisissez bien l'ordre d'ouverture des cages. Mais c'est pas tout. Il faut bien connaître le comportement de ces petites bêtes ! Chaque insecte qui n'est pas en cage mange, mais il ne mange jamais plus d'un insecte à chaque ouverture de cage. Les plus rapides sont les coccinelles, qui mangent de préférence les hennetons ou, à défaut, les punaises des marais ; puis c'est au tour des hennetons, qui ne mangent que les punaises des marais ; enfin viennent les punaises des marais, plus lentes, qui ne mangent que les coccinelles. Vous avez bien compris ou faut que je me répète ? »

Vous ne pouvez entreprendre l'action suivante que si un participant a une carte ayant le mot-clef TROC. Sinon, ou si vous préférez passer votre chemin, rangez le Livre des dialogues.



Lisez le dialogue dont le numéro correspond à deux fois le numéro de la cage que vous ouvrez en premier, auquel vous ajoutez le numéro de la cage que vous ouvrez en second. Si ce n'est pas le bon dialogue, rangez 1 carte ayant le mot-clef TROC et rangez le Livre des dialogues.

146

L'homme s'enfuit sans se retourner. Il ne manquera pas de faire savoir que vous êtes de ceux qu'il faut craindre.

→ +1 et prenez une carte [131]. Rangez le Livre des dialogues.

155

« J'arrive de la garnison des Confins. Cela fait trois cycles que mes compagnons et moi nous y cachons. La guerre nous a usés. », confesse-t-il, les yeux dans le vague, se remémorant sans doute quelque sinistre souvenir.

« La guerre est finie depuis un cycle. Vous n'avez plus de raison de vous terrer là-bas. »

Le déserteur est sous le choc :

« Quoi ? Il faut que j'aille annoncer ça aux autres ! Nous avons piégé l'entrée du fort, au cas où quelqu'un tenterait de s'y introduire. Si vous y passez, donnez trois coups de heurtoir, suivis de deux puis à nouveau trois. Mes camarades désamorceront le dispositif qui en garde l'accès. »

Vous dites au revoir au déserteur et regagnez le rivage d'où vous êtes parti.

Prenez une carte 419. Rangez le Livre des dialogues.



156

Une jeune femme se tient l'épaule. Du sang dégouline entre ses doigts. « Aidez-moi. Une bête sauvage m'a attaquée... » Vous avez tout juste le temps de la rattraper alors qu'elle s'évanouit.

Si vous préférez l'abandonner à son sort, rangez le Livre des dialogues. Sinon :



ou



si un participant défausse une carte ayant le mot-clé SOIN ou une carte « Bobine de fil ».

Prenez 1 carte 049. Lisez 164.

et lisez 174.

157

Le plus massif des prisonniers, un dénommé Thorme, vous regarde d'un air circonspect. « T'es marrant, toi ! T'as vu ce trou et la distance qu'il faut franchir ? C'est un coup à finir en miettes comme Mance. Tiens, jette un œil si t'as pas le vertige. » Il pointe l'index vers un corps disloqué en contrebas.

Liam intervient d'un ton paniqué : « Thorme a raison, on a aucune chance de passer ! On va tous crever ici !!!! ».

Vous êtes convaincu que vous auriez plus de chances si quelqu'un se positionnait de l'autre côté du gouffre pour vous aider à vous réceptionner. Vous regardez autour de vous et identifiez rapidement deux jardiniers dont la taille et la musculature vous paraissent adaptées à cette mission.

Il ne vous reste plus qu'à les convaincre de sauter ! Et ce serait certainement plus facile si Liam n'arrêtait pas de saper le moral de tout le monde avec ses jérémiades incessantes.

Allez-vous tenter de...

► les raisonner ? Lisez 003.

► les intimider ? Lisez 011.

► les soudoyer ? Vous ne pouvez choisir cette option que si un participant défausse une carte ayant le mot-clé PROVISION : lisez 014.

158

— Tout va bien ?

— J'ai fait une mauvaise chute. J'ai peur que ma cheville soit cassée.

Vous vous approchez pour l'examiner quand il se relève d'un bond.

— Trop aimable. Alors, voilà comment ça va se passer : vous allez gentiment déposer vos armes et objets de valeur à terre et me ficher le camp avant que mes camarades ne vous transforment en porc-épic à coups de flèches ! dit-il en désignant les fourrés voisins.

Si vous obtempérez, vous déposez les affaires avant de reprendre la route : chaque personnage présent sur la carte Terrain du joueur actif doit défausser 1 carte ayant le mot-clé ARME et toutes ses cartes ayant le mot-clé TROC, puis prenez une carte 151 et rangez le Livre des dialogues. Sinon, lisez 178.

159

— J'ai l'impression qu'une des roues grince plus bruyamment depuis notre dernière halte.

— Je vais jeter un œil.



L'attelage repart cahin-caha. La roue devrait pouvoir tenir le coup encore un moment. Prenez 1 carte 049. Rangez le Livre des dialogues.

Espérons que la roue tiendra le coup jusqu'à la Citadelle.

Rangez 1 carte 049 « Objectif ».

Rangez le Livre des dialogues.

160

Vous vous réjouissez en contemplant la coccinelle et le hanneton victorieux. D'un geste vif, le maigrichon saisit les deux insectes et les remet en cage.

« Ils se sont bien battus, mais la journée n'est pas encore finie pour ces deux-là. Quant à vous, félicitations, vous venez de gagner cette magnifique lunette ! »

Si vous voulez rattraper le vieillard pour lui restituer sa lunette, lisez 360. Sinon, il ne vous reste plus qu'à rentrer à la Citadelle avec votre trophée : cochez la case « amorcée » de la quête « Tradamus et la lunette stellaire » et bannissez la carte Événement permanent liée à votre terrain qui mentionne le nom Tradamus. Rangez le Livre des dialogues.

161

« Eh. Si tu me libères, je saurai te récompenser. »

Le garde vous dévisage avec amusement.

« T'as déjà oublié qu'on t'a confisqué tes affaires ? Dérange-moi encore une fois pour rien et je te fais passer le goût des plaisanteries. »

Tandis que le camp s'endort, vous vous pelotonnez dans un coin. Mais le froid et la faim vous empêchent de trouver le repos. Un molox aboie dans la nuit, aussitôt rabroué par une voix ensommeillée.

4 et rangez le Livre des dialogues.

398

Si vous jouez le scénario et que vous avez une carte « Objectif » qui est l'objectif n°4, lisez 290.

Si un personnage a une carte ayant le mot-clef FUGITIF, vous pouvez lire 599.

Sinon, lancez un dé et appliquez l'effet correspondant au résultat obtenu :

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. Lisez  423. | 4. Lisez  413. |
| 2. Lisez  029. | 5. Lisez  513. |
| 3. Lisez  009. | 6. Lisez  394. |

399

Vous tendez la fiole aux personnes que vous avez innocentées. Mahal s'en saisit la première... et l'avale d'un trait. Devant ce geste insensé, vous réalisez l'ampleur de votre erreur ! C'est elle l'empoisonneuse et vous venez de condamner Ambruzus et le reste du groupe.

L'interrogatoire vous revient en mémoire. Ne s'était-elle pas contredite en refusant l'antidote à un Lexand à bout de forces, alors qu'elle affirmait avoir rejoint l'expédition car elle le considérait comme un frère ? En outre, l'empoisonneur a forcément préparé les deux repas empoisonnés. Si vous ignorez qui a cuisiné le premier, vous savez que Bertio et Mahal ont préparé le second. Or, le coupable ne pouvait être Bertio, car il jouait aux cartes le soir où Ambruzus a été empoisonné, comme l'a confirmé Relyne lorsque vous l'avez croisé le jour de votre départ de la Citadelle. Cela se tient... mais il est trop tard. Mahal s'effondre au sol, prise de convulsions, jusqu'à ce qu'elle se fige dans la mort. Elle a préféré mettre fin à ses jours en ingurgitant une dose letale d'antidote plutôt que de vous révéler la raison de ses agissements. En fouillant sa dépouille, vous découvrez un petit sachet contenant de la poudre, sans doute un reste de poison, ainsi qu'un morceau de parchemin dissimulé dans une doublure de sa sacoche. Il est grand temps de retourner à la Citadelle trouver un autre moyen de sauver Ambruzus et les quatre derniers survivants.

Prenez une carte 310. Bannissez la carte Terrain où vous êtes et remplacez-la par une carte 393. Rangez le Livre des dialogues.

400

Les hommes posent leur chargement à terre en soufflant.

— Ça a l'air lourd !

— Ça, vous pouvez le dire ! C'est le butin trouvé dans les ruines de la citadelle de Sesenahoum après plusieurs jours de fouille. On espère le vendre à Bourdelot pour un bon prix.

— Et où se trouve-t-elle, cette citadelle ?

— Cette information n'est pas à vendre, encore moins offerte. Mais si vous avez quelque chose à troquer, vous ne repartirez pas les mains vides ! On a un coffret qui nous encombre et qui a failli coûter la main de Gaered quand il a voulu l'ouvrir.

L'intéressé acquiesce en montrant son poignet bandé : « Foutue magie noire ! ».

Les participants peuvent ranger un total de 3 cartes ayant le mot-clef TROC ou 1 carte « Éclat de kiroline » pour prendre une carte 350 (BOMBE) ou une carte 046 (« Potion de vigueur ») ou une carte 433 (« Coffret scellé »). Rangez le Livre des dialogues.

401

Le propriétaire des lieux est de retour. « Ah ! De la visite. Vous tombez bien ! », dit-il en vous montrant les deux gros poissons qu'il vient de pêcher. Vous passez un moment en compagnie du vieillard avant de vous remettre en route.

Prenez une carte 005. Si elle n'est pas disponible, un participant peut +5. Chaque personnage présent sur la carte Terrain du joueur actif peut ranger sa carte « Vous êtes épaisé ». Rangez le Livre des dialogues.

402

En ville, la rumeur commence à circuler à propos d'un bienfaiteur qui ferait preuve d'une incroyable générosité.

Cochez la case « terminée » de la quête « Une bonne action » : +3 et prenez 2 cartes 099. Rangez le Livre des dialogues.



403

« Si vous avez de quoi payer, j'ai de quoi vous remettre sur pied ! », chante la femme avant de décharger une lourde malle, attachée au flanc de sa mulette. Elle s'étire, les mains sur les reins.

« Les routes ne sont plus ce qu'elles étaient, hein ? J'ai justement ce qu'il faut pour les voyageurs qui en affrontent les dangers. », vous annonce-t-elle en ouvrant la malle, remplie de pots et fioles. « Il y a ici de quoi traiter tous les maux. Mes remèdes sont garantis de "première qualité" grâce aux ingrédients récoltés au péril de ma vie. »

Elle vous tend un flacon, duquel s'échappe un parfum soufré qui vous remet les idées en place.

Un participant prend une carte 150.

Si vous préférez décliner sa proposition, rangez le Livre des dialogues. Sinon, un participant peut ranger 1 carte ayant le mot-clef TROC pour boire le breuvage : prenez 2 cartes 013 pour tenter votre chance. Si vous révélez 2 cartes « La chance vous sourit ! », un personnage présent sur la carte Terrain du joueur actif range une carte ayant le mot-clef FAIBLESSE et +5. Si vous révélez au moins 1 carte « Vous avez la poisse... », son « remède » ne parvient qu'à vous donner la migraine : un participant défasse 1 carte . Rangez le Livre des dialogues.

404

« Voici ce que l'oracle lui a révélé : « Vous risquez de vous attirer des ennuis en touchant à la fourmilière située dans l'ancien bois de Ronce Ardente. » Incroyable, non ? Allez, il est temps que je me remette en route ! »

Vous vous demandez si le vieillard ne vous a pas mené en bateau...

+1 et si aucun participant n'a de carte ayant le mot-clef FAIBLESSE, prenez 1 carte 049. Rangez le Livre des dialogues.