

FABLED LANDS



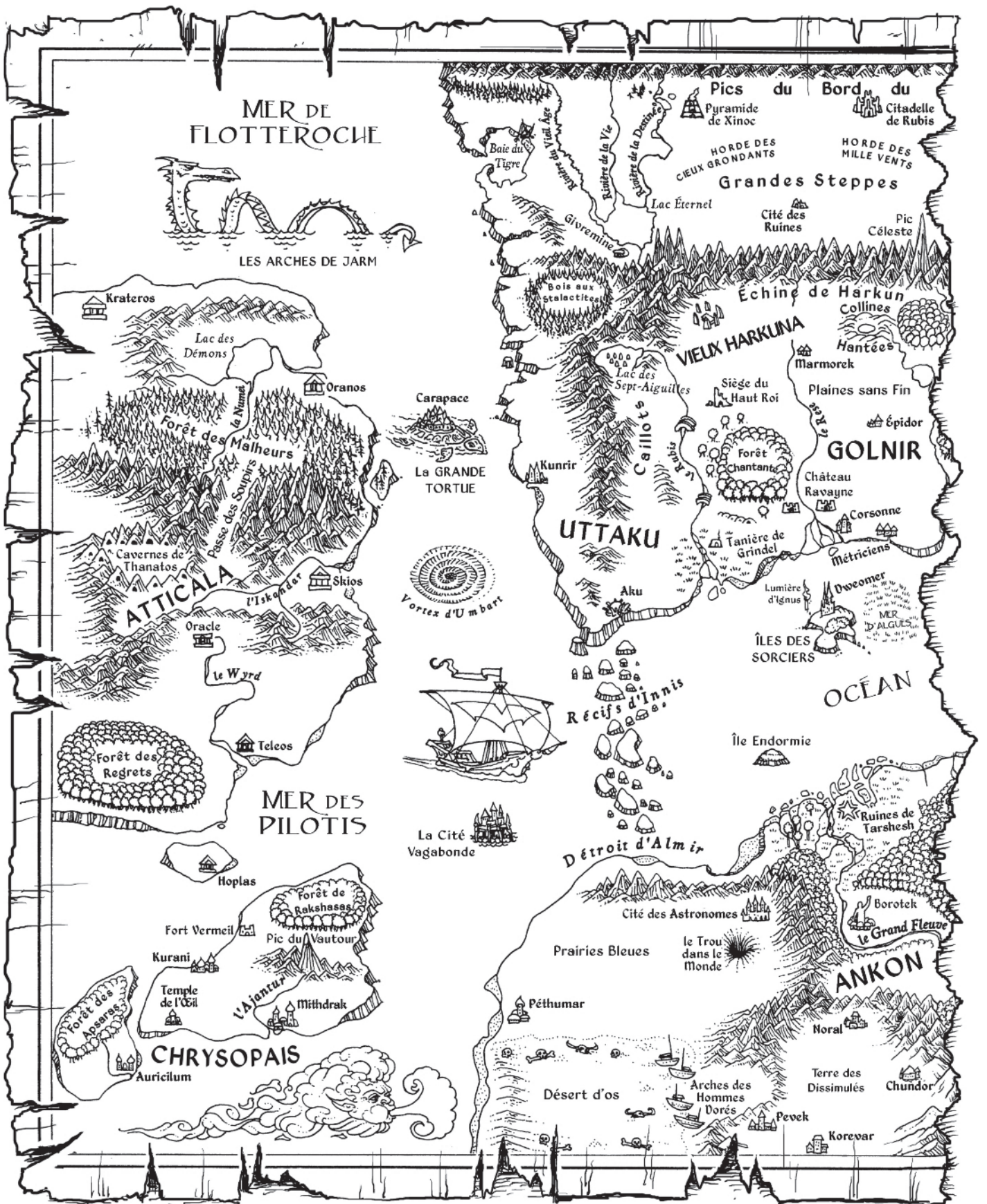
Livre 1

Le Royaume Déchiré

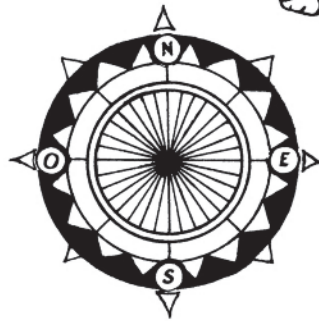
Édition Collector

Dave Morris et Jamie Thomson

Illustrations intérieures de Russ Nicholson



LES TERRES FABULEUSES



Océan Perpétuel

MER DES MURMURES

MER DES LYDRES

GOLFE DE GASHMURU

Monde

Bouche de Harkun

Donjon de Kaschuf

Yarimura

Lumière de Zanshi

Île des Mystères

Collines au Joyaux

Baie du Désastre

NERECH

Citadelle de Velis Corin

Caran Baru

Monts Mornefroid

Source-Bénite

Forêt de Larün

SOKARA

Cité de Marlock

Port-Jaune

Îles innombrables

VIOLET

Île de la Fournaise

Île Percétoile

Île de Cuivre

Jungle des Pleurs

KONU

la terre des Plumes

Lac Ardent

Begotombo

Inkatek

Dunpala

Terres Desséchées

Shamsar

Plateau des Dragons

AKATSURAI

Narai

Chompo

Pagode Noire

Forêt Kwaidan

Eaux Spectrales de Nyg

Chambara l'Impériale

Shingen

Monastère de Noboro

Hagashin

Détroit d'Ugerasa



Falaises Dorées

Dangor

ROYAUME INTERDIT



Titre original : *The War-Torn Kingdom*

Éditions originales publiées en Grande-Bretagne
par MacMillan Publishers Ltd (1996) puis Fabled Lands LLP (2010)

© Dave Morris et Jamie Thomson, 1996, 2010, pour le texte

© Russ Nicholson, 1996, pour les illustrations intérieures

© Éditions Alkonost, Mikaël Louys, Sébastien Waechter, Joël
Mallet, 2018, pour la traduction française

1ère impression - Mai 2018

ISBN : 979-10-93943-40-4

Explorer le monde de Fabled Lands

Fabled Lands offre une expérience incomparable aux autres livres-jeux, pour la bonne raison que vous êtes libre de commencer la série dans n'importe quel ordre et de lire les volumes précédents à tout moment. Si un seul tome suffit à démarrer l'aventure, compléter votre collection vous ouvrira de nombreux horizons dans ce vaste univers fantastique. Bien plus qu'un scénario unique, Fabled Lands présente en réalité des histoires quasiment illimitées. Il ne vous faut qu'une paire de dés, un crayon et une gomme.

Si vous vous êtes lancé dans cette quête depuis un autre livre, alors vous connaissez déjà votre point de départ. Rendez-vous à ce chapitre sans plus attendre.

Si c'est la première fois que vous lisez Fabled Lands, il vaut mieux consulter les règles avant de démarrer au chapitre 1. Vous incarnerez le même personnage à travers toute la série : simple exilé de Niveau 1 dans *Le Royaume déchiré*, vous allez peu à peu gagner en pouvoir, richesse et expérience au cours de votre aventure.

Compétences

Six Compétences brossent le portrait de l'aventurier que vous incarnez. Les scores initiaux varient entre 1 (faiblesse) et 6 (atout). Ils évolueront au cours de votre aventure mais ne pourront jamais être inférieurs à 1 ni supérieurs à 12.

CHARISME	Don d'amadouer les autres
COMBAT	Aptitudes martiales
MAGIE	Connaissance des arcanes
PIÉTÉ	Force et sagesse divines
EXPLORATION	Techniques de pistage et connaissance de la nature
ADRESSE	Agilité, furtivité et crochetage de serrures



Professions

Rares sont les aventuriers qui excellent en tout, chacun possède ses forces et faiblesses. Votre profession déterminera votre score initial pour chacune des Compétences.

Prêtre

CHARISME 4, COMBAT 2, MAGIE 3, PIÉTÉ 6, EXPLORATION 4, ADRESSE 2

Mage

CHARISME 2, COMBAT 2, MAGIE 6, PIÉTÉ 1, EXPLORATION 5, ADRESSE 3

Voleur

CHARISME 5, COMBAT 4, MAGIE 4, PIÉTÉ 1, EXPLORATION 2, ADRESSE 6

Troubadour

CHARISME 6, COMBAT 3, MAGIE 4, PIÉTÉ 3, EXPLORATION 2, ADRESSE 4

Guerrier

CHARISME 3, COMBAT 6, MAGIE 2, PIÉTÉ 4, EXPLORATION 3, ADRESSE 2

Voyageur

CHARISME 2, COMBAT 5, MAGIE 2, PIÉTÉ 3, EXPLORATION 6, ADRESSE 4

Remplissez la Feuille d'Aventure à la fin du livre en fonction de la profession choisie et des attributs qui lui sont propres.

Endurance

Vous perdez de l'Endurance à chaque blessure. Surveillez votre score d'Endurance tout au long de vos pérégrinations. Ne le laissez pas tomber à 0, sous peine de mourir.

Il existe divers moyens de récupérer de l'Endurance, mais elle ne peut dépasser sa valeur maximale. Progresser en Niveau permet d'augmenter cette valeur limite.

Vous commencez avec 9 points d'Endurance. Inscrivez ce score au crayon à papier sur votre Feuille d'Aventure, dans la case Endurance – total maximal.

Niveau

Vous démarrez au Niveau 1, notez-le sur votre Feuille d'Aventure dès maintenant. C'est en venant à bout de quêtes et en terrassant vos ennemis que vous aurez l'occasion de progresser en Niveau. Chaque montée de Niveau vous sera indiquée. Les personnages de haut Rang sont plus forts, plus chanceux et, en règle générale, bien plus aptes à se sortir de situations périlleuses.



<i>Niveau</i>	<i>Rang</i>
1	Exilé
2	Roturier
3	Membre de Guilde
4	Maître / Maîtresse
5	Gentilhomme / Dame
6	Baron / Baronne
7	Comte / Comtesse
8	Vicomte / Vicomtesse
9	Marquis / Marquise
10	Duc / Duchesse

Objets

Vous pouvez porter jusqu'à 12 objets. Quelle que soit votre profession, vous commencez avec une somme de 16 chardes ainsi que les biens suivants, à noter sur votre Feuille d'Aventure : **épée, justaucorps en cuir (Défense +1), carte**.

Les objets sont toujours en caractères gras : **boussole d'or**, par exemple. Vous pouvez ramasser tous les éléments indiqués de cette manière afin de les ajouter à votre inventaire. En revanche, rappelez-vous bien que vous ne pouvez en porter plus de 12 au total. Parvenu à cette limite, pour en prendre un nouveau, vous devrez rayer un autre article de votre Feuille d'Aventure ou trouver un endroit pour stocker vos possessions. La quantité d'argent, elle, n'est pas limitée.



Défense

Votre Défense est égale à :

- votre score de COMBAT
- + votre Niveau
- + le bonus octroyé par votre armure (le cas échéant)

Les armures que vous trouverez afficheront un bonus de Défense. Plus celui-là sera haut, plus votre équipement sera efficace. Libre à vous de transporter plusieurs armures, néanmoins, comme il est impossible d'en équiper deux à la fois, vous ne profiterez que du bonus le plus élevé.

Inscrivez votre score de Défense sur votre Feuille d'Aventure sans plus tarder. Pour le calculer, additionnez 2 à votre score de COMBAT (puisque vous êtes de Niveau 1 et avez une armure +1). N'oubliez pas de modifier ce chiffre si vous trouvez une meilleure protection, si vous gagnez un Niveau ou si vous profitez d'un bonus de COMBAT.

Affrontement

Pour combattre, lancez deux dés puis ajoutez le résultat obtenu à votre score de COMBAT. Il vous faudra surpasser la valeur de la Défense ennemie. La différence entre votre score et sa Défense représente les dégâts occasionnés à l'Endurance de l'adversaire. Si son Endurance tombe à zéro, il meurt. Sinon, il vous attaque en suivant le même schéma. Si vous survivez à cet assaut, vous pouvez riposter à votre tour, prolongeant le combat jusqu'à ce que l'un d'entre vous en ressorte victorieux.

Exemple

Vous incarnez un personnage de Niveau 3 possédant une valeur de 4 en COMBAT. Vous devez affronter un goblin (COMBAT 5, Défense 7, Endurance 6). Vous donnez le premier coup (vous attaquez toujours en premier, sauf indication contraire). Les dés annoncent un total de 8. Additionnez-y votre score de COMBAT pour obtenir la somme de 12. C'est donc 5 points de plus que la Défense du goblin, qui perd ainsi 5 points d'Endurance. Le goblin n'a plus que 1 point d'Endurance et peut contre-attaquer. Il lance les dés et obtient un 6, ce qui, additionné à son score de 5 en COMBAT, donne une force d'attaque de 11. Vous êtes équipé d'une broigne (Défense +2). Votre Défense s'élève donc à 9 (3 + 4 + 2), vous perdez 2 points d'Endurance mais pouvez riposter.

Utilisation des Compétences

L'affrontement ne constitue pas toujours la seule option. À chaque fois que vous aurez l'occasion d'utiliser une de vos Compétences, le texte vous indiquera la difficulté propre à cette tâche. Lancez deux dés avant d'ajouter le résultat à la somme de cette Compétence. Un total supérieur à la Difficulté signifie une réussite.

Exemple

Vous vous trouvez tout en bas d'une falaise. La Compétence ADRESSE vous permet de l'escalader. Il vous faut faire face à une Difficulté de 9. Si, par exemple, votre ADRESSE s'élève à 4, vous devrez au minimum obtenir un 6 afin de gravir cette falaise.

Codes

Vous trouverez une liste de codes dans les dernières pages de ce livre. On vous indiquera parfois que vous avez appris un code : vous devrez cocher la case correspondante. Si vous veniez à le perdre, effacez la marque.

Les codes sont classés par ordre alphabétique pour chaque volume de la série. Pour *Le Royaume déchiré*, chacun commence par la lettre A. Cela permet de vérifier rapidement de quel livre provient tel ou tel code. Vous pourrez par



exemple vous retrouver dans une situation où on vous demandera si vous avez obtenu un code dans un volume différent. La première lettre vous indiquera à quel livre vous référer (ex. : un code en « C » sera issu du tome 3 : *Par-delà la mer de sang noir*).

Des questions ?

Combien de temps va durer l'aventure ?

Cela dépendra de vous ! Fabled Lands offre pléthore de scénarios. Allez où bon vous semble et partez en quête de pouvoir, de gloire ou de richesse. Faites-vous des amis, et des ennemis. Voyez cela comme la vie réelle transposée dans un univers fantastique. Quand vous faites une pause, notez le chapitre où vous vous trouvez afin d'y revenir plus facilement plus tard.

Que se passe-t-il si je meurs ?

Si vous avez été assez prévoyant pour obtenir une résurrection (vous en découvrirez plus à ce sujet plus tard), la mort pourrait bien ne pas marquer la fin de votre carrière. Sinon, il vous reste toujours la possibilité de tout recommencer en vous créant un autre personnage. Dans ce cas, il vous faudra effacer tous vos codes, toutes les cases cochées ainsi que les trésors accumulés lors de votre précédente lecture.

Que représentent les cartes ?

La carte à la fin du livre représente le Sokara, lieu central de cette aventure : *Le Royaume déchiré*. La carte figurant dans les premières pages est, quant à elle, celle détaillant l'ensemble des terres de Fabled Lands.

Certaines régions du monde sont-elles plus dangereuses que d'autres ?

Effectivement. En général, plus vous vous rapprochez de la civilisation (le Sokara et le Gelnir décrits dans les deux premiers volumes), plus votre quête sera facile.

Où puis-je voyager ?

Partout. Si vous en veniez à atteindre le bord de la carte de ce livre, vous seriez guidé vers un autre volume de la série. *Le Royaume déchiré* se passe dans le Sokara ; *Par-delà la mer de sang noir*, dans les mers du sud, etc. Par exemple, si vous êtes réduit à l'esclavage par les Uttakins, le texte vous redirigera vers le 321 de *La Cour des masques*, autrement dit, le chapitre 321 du tome 5.

Et si je ne possède pas la suite ?

Il vous suffit de revenir en arrière. Dès que vous complétez votre collection, rien ne vous empêche de reprendre depuis ce chapitre pour vivre d'autres aventures.

Que faire en voyageant d'un livre à un autre ?

Deux cas. Si vous complétez la Feuille d'Aventure et le Manifeste de Navire



directement sur votre livre, notez le chapitre où vous devrez démarrer et recopiez dans le prochain tome les données de ces documents. Enfin, effacez ces informations du livre précédent afin de retrouver une page blanche quand vous le relirez. Si vous avez imprimé la Feuille d'Aventure et le Manifeste de Navire, il vous suffit de les emporter avec vous dans le tome suivant. Dans tous les cas, n'effacez pas les informations notées dans les pages de texte : cases de chapitre cochées, argent et équipement stockés, etc.

Et qu'en est-il des codes ?

Les codes sont les témoins d'événements clés dans votre vie palpitante. Ils « mémorisent » les lieux découverts et les personnes rencontrées. Ne les effacez *surtout pas* en passant d'un livre à un autre.

Les Compétences connaissent-elles une limite ?

Vos Compétences (COMBAT, etc.) peuvent atteindre une valeur maximale de 12 et ne peuvent descendre en dessous de 1. Si le texte vous indique de soustraire un point à une Compétence égale à 1, ne touchez à rien.

L'Endurance est-elle limitée ?

Non, pas du tout. L'Endurance augmente dès que vous gagnez un Niveau. Les blessures réduiront votre Endurance actuelle sans pour autant affecter l'Endurance maximale. Toutefois, une Endurance à 0 signe votre arrêt de mort.

Le type d'arme que j'utilise importe-t-il ?

Non. Néanmoins, en achetant une arme dans une échoppe, vous avez la possibilité de choisir quelle arme utiliser : épée, lance, etc. Cela ne regarde que vous. D'ailleurs, ce n'est pas le type de l'arme qui change son prix, seulement son bonus de COMBAT.

Certains objets disposent de bonus de Compétence. Peut-on cumuler ces bonus ?

Non, si vous possédez déjà un **kit de crochetage (ADRESSE +1)** puis trouvez un **kit de crochetage magique (ADRESSE +2)**, votre bonus ne s'élève pas à +3, seulement à +2. Ne prenez en compte que le bonus le plus haut dans chaque Compétence.

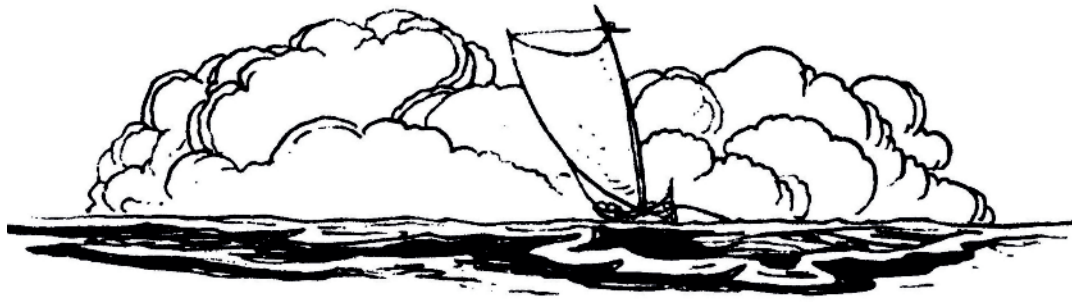
Comment se fait-il que je revienne sans cesse au même endroit ?

Bon nombre de chapitres décrivent des lieux tels que des châteaux ou des villes. Chacun de ces endroits clés a ainsi *son* chapitre. C'est pourquoi dès que vous y retournez, vous vous rendez à ce chapitre.

Combien de bénédictions puis-je obtenir ?

Elles ne sont pas limitées, à condition de ne pas en avoir plusieurs du même type. Il est impossible de bénéficier de deux ou trois bénédictions de COMBAT, cependant, vous pouvez tout à fait en cumuler une de COMBAT et une autre d'ADRESSE ou encore une de CHARISME.





1

L'aube naissante a teinté le ciel d'une couleur gris-vert laiteuse, semblable à du jade. La mer est une surface lumineuse argentée. Vous tenez fermement la barre de votre voilier, le regard ancré à la constellation d'étoiles scintillantes connue sous le nom d'Araignée. Elle indique le nord, et vous savez qu'en gardant ce cap, vous êtes sur la bonne voie.

Le soleil apparaît dans une gerbe rouge incandescente et tremblante, au bout du monde. Lentement, la fraîcheur de la nuit laisse place à une chaleur croissante. Vous glissez la langue sur vos lèvres desséchées. Il reste un fond d'eau dans le baril à vos pieds, pas suffisamment pour que vous surviviez une journée de plus.

Un rouleau fourré dans votre veste renferme le parchemin sur lequel est dessinée la carte que votre grand-père vous a donnée sur son lit de mort. Vous vous souvenez de ces récits d'épopées maritimes, de royaumes par-delà l'horizon à l'ouest, d'îles teintées de sorcellerie et de palais en ruine débordant de trésors. Quand vous étiez enfant, vous rêviez des quêtes magiques qui vous attendraient si vous deveniez un jour aventurier. L'idée de mourir à bord d'un bateau avant même le début de votre périple ne vous aurait jamais traversé l'esprit. Vous sécurisez la barre et dépliez la carte pour l'étudier à nouveau. Vous n'en avez pourtant guère besoin. Chaque détail est gravé dans votre mémoire. Si vous en croyez votre position, vous auriez dû atteindre la côte est du Harkuna, le grand continent du nord, il y a des jours de cela.

Une pâte grise et gluante s'écrase sur votre carte. Après quelques instants de surprise, vous levez la tête et maudissez la mouette qui décrit des cercles autour de votre bateau. Puis vous réalisez... S'il y a des mouettes, la terre n'est pas loin. Vous vous levez d'un bond et scrutez l'horizon. Une ligne de falaises blanches se détache au nord à une lieue environ. Avez-vous navigué le long de la côte tout ce temps sans voir qu'elle était si proche ? Vous guidez votre embarcation vers les falaises. Elle est ballottée contre les vagues de plus en plus puissantes. Un vent hurlant projette des embruns. Soudain, la barre échappe à vos mains, votre bateau est secoué dans tous les sens et se rapproche rapidement de la côte. Vous plongez à l'eau à la dernière seconde. Vous percevez le bruit sourd du bois qui se rompt, puis le ressac et finalement le silence, tandis que vous vous enfoncez dans les profondeurs. Vous nagez vigoureusement, tentant d'esquiver les récifs tranchants. Pendant un temps, les courants menacent de vous entraîner vers le fond, puis une puissante vague vous emporte et vous rejette sur la plage.

Vous êtes étendu sur le sable, exténué et meurtri, à la recherche d'air. Vous entendez alors quelqu'un marcher dans votre direction. Conscient du danger, vous vous relevez en vitesse. Devant vous se trouve un vieillard en haillons. Il a le regard illuminé d'un mystique ou d'un fou. Notez le code *Aura* et allez au **20**.

2

Si vous possédez une **missive codée**, partez sans attendre pour le **676**. Si ce n'est pas le cas, mais que vous avez le code *Distribution*, allez immédiatement au **98**. Sinon, continuez la lecture.

Le soldat vous reconnaît. Il s'agenouille et vous salue : « Bienvenue, mon

seigneur. Je vais vous conduire auprès du roi Nergan. » Il vous mène au fort alpin du roi Nergan, où ce dernier vous fait un accueil chaleureux. « Ah, mon fidèle champion ! C'est toujours un plaisir de vous voir. Néanmoins, j'espérais que vous auriez eu l'occasion de discuter avec le général Badai de l'armée de la coalition... Il nous faut cette citadelle. Allez-y sur-le-champ. Considérez cela comme un ordre royal ! »

Vous reprenez la route, regagnant le pied des montagnes. Allez au **474**.

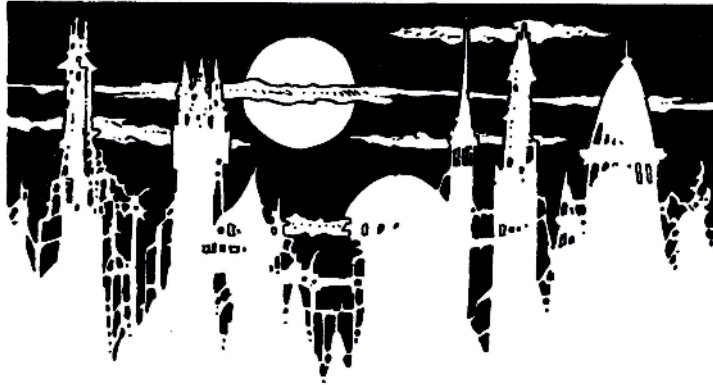
3

Vous êtes arrivé au pied des collines qui bordent l'Échine de Harkun, au nord-ouest du Sokara. Quelle vue impressionnante ! Un formidable mur de montagnes couvertes de forêts dont les pics enneigés transpercent les nuages. Ces monts sont infranchissables, mais vous distinguez une grande grotte au pied de l'un d'eux.

Explorer la grotte	Rendez-vous au 665
Voyager vers la Citadelle de Velis Corin, à l'est	Rendez-vous au 271
Vous diriger dans les étendues sauvages, au sud	Rendez-vous au 276

4

Les prêtres d'Alvir et Valmir ne retiennent pas leur joie lorsque vous leur tendez le **filet d'or**. Le grand prêtre vous récompense de 100 chardes et vous offre une arme magique, un trident sur lequel sont gravées des runes. Notez cette arme, **trident (COMBAT +1)**, sur votre Feuille d'Aventure et allez au **220**.



5

L'escalade va s'avérer difficile, mais pas impossible. Si vous avez trouvé du **matériel d'escalade**, allez au **652**. Sinon, tentez un jet d'Exploration d'une Difficulté de 10.

Réussite	Rendez-vous au 652
Échec	Rendez-vous au 529

6

Le coffre s'ouvre avec un petit bruit sec. À l'intérieur, vous trouvez 60 chardes, une **mandoline (CHARISME +1)** et une **potion de soin**. La potion ne peut être utilisée qu'une seule fois, n'importe quand (même en combat), pour restaurer 5 points d'Endurance. Vous découvrez également un ancien texte religieux concernant les dieux des Uttakins, appelé **parchemin d'Ebron**, qui révèle que l'un de ces dieux se nomme Ebron, et qu'il possède quatorze angles. Notez ce que vous prenez sur votre Feuille d'Aventure, puis allez au **10**.

7

Vous vous égarez dans cette vaste forêt, errant pendant des jours jusqu'à finalement émerger au pied des collines de Bronze, au **110**.

8

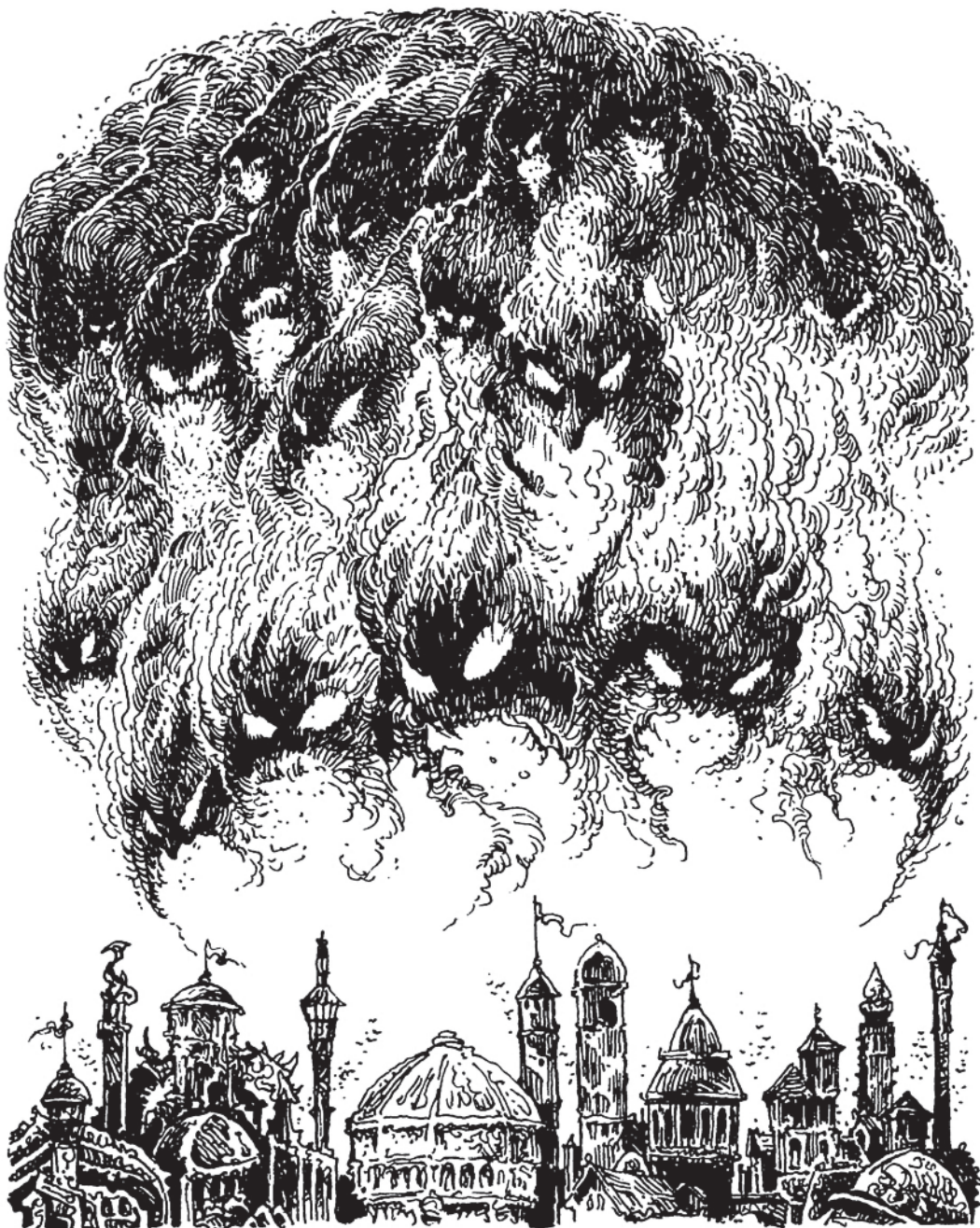
Vous traversez l'arche. Les symboles libèrent immédiatement une lueur rouge, vos cheveux se dressent et votre corps est parcouru de picotements. Un halo bleuté crépitant d'énergie vous engloutit. Le ciel s'assombrit, le tonnerre gronde et la foudre zèbre le paysage. Soudain, votre vue se trouble puis tout devient noir.

Lorsque vous revenez à vous, vous vous retrouvez aux portes d'une grande cité, construite autour d'une rivière aux eaux ocre. Une forte odeur de soufre saturé l'air. Vous grimacez de dégoût et toussiez à plusieurs reprises. « Bienvenue à Port-Jaune ! s'exclame un marchand de passage. » Allez au **10**.

9

Si vous possédez le code *Altitude*, allez immédiatement au **272**. Sinon, lisez ce qui suit.

Un écriteau a été cloué à l'entrée. « Nous recherchons un prêtre aventurier. Consultez l'administrateur en chef. » Vous vous présentez, et l'administrateur en chef, un prêtre d'Elnir à la moustache grise, vous conduit dans son bureau. Il vous montre une boule de cristal particulière qui affiche une vue aérienne de la Cité de Marlock. Vous remarquez plusieurs nuages étranges qui planent au-dessus de la cité. Ils ont la forme de démons gigantesques tentant de s'abattre



sur la ville. « La boule de cristal révèle les choses qui se déroulent dans le monde des esprits, vous apprend le prêtre. Ces furies nébuleuses ne peuvent être vues en temps normal, mais elles sont là, pratiquement prêtes à ravager la cité. » Il continue en vous expliquant que Sul Veneris, le divin Seigneur du Tonnerre est l'un des fils d'Elnir, le Dieu du Ciel, la plus grande des divinités. Sa responsabilité est de garder les furies sous contrôle, et le tonnerre serait le son que produit Sul Veneris quand il frappe les démons de sa colère. « Malheureusement, les furies nébuleuses ont trouvé le moyen de piéger Sul Veneris d'un sommeil enchanté. Il repose au pic du Diable, une montagne solitaire composée de roche volcanique, s'élevant jusqu'aux nuages. Le pic se situe au nord de la Cité de Marlock et de la Malelande. Nous avons besoin qu'un prêtre entreprenant se rende au sommet et libère Sul Veneris de son sommeil magique. Mais je dois vous mettre en garde, plusieurs d'entre nous ont déjà essayé, nous ne les avons jamais revus. »

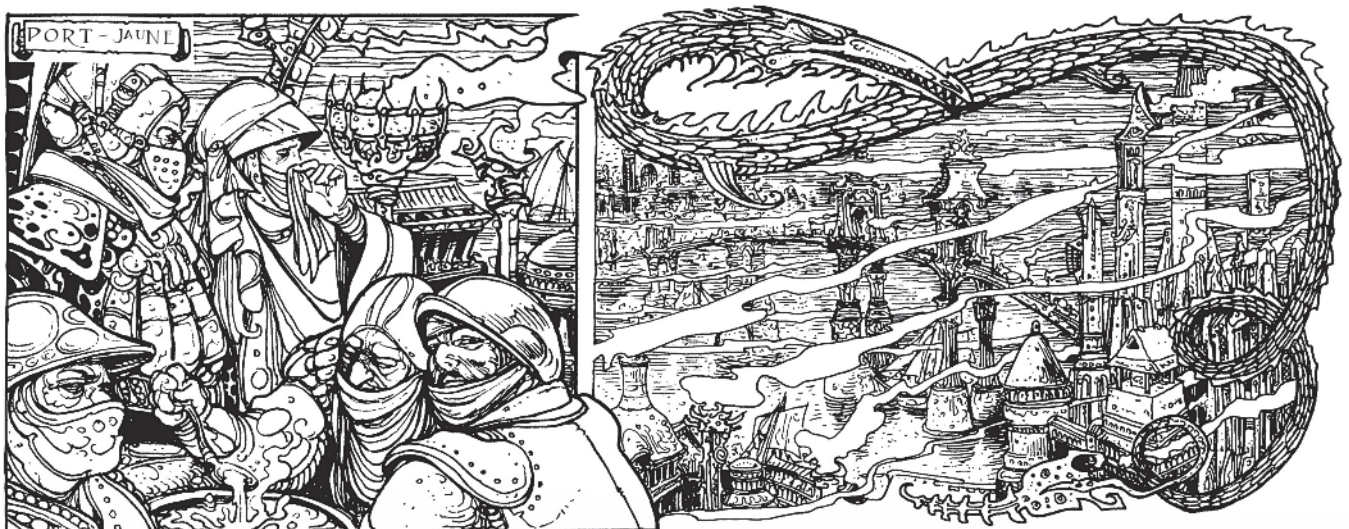
Si vous acceptez cette quête, notez le code *Altitude*. Retournez au **100**.

10 □□□□

Si vous possédez le code *Assassin*, allez immédiatement au **50**. Sinon, lisez ce qui suit.

Si vous venez d'arriver à Port-Jaune, cochez la première case vide ci-dessus. Les cases sont un rappel du nombre de fois où vous explorerez la ville. S'il s'agit de votre quatrième visite, allez au **273**. Si vous avez visité la cité moins ou plus de quatre fois, lisez ce qui suit.

Port-Jaune est la deuxième métropole du Sokara par la taille. Il s'agit principalement d'une ville marchande renommée pour ses produits exotiques venus de la lointaine Ankon-Konu, au sud. Le fleuve Puant véhicule de riches dépôts de soufre depuis le lac du Dragon des Mers vers la cité, où ils sont extraits et stockés dans de gros entrepôts appartenant aux guildes marchandes. Puis, le minerai est exporté dans tout le Harkuna. Malheureusement, tout ce soufre n'est pas sans conséquence. L'odeur est abominable, et une grande partie des bâtiments et rues ont pris une teinte jaunâtre. La rivière est tellement saturée de soufre que l'eau et les poissons sont impropres à la consommation. Toutefois, la demande est importante, spécialement de la part des guildes de sorciers.



Politiquement, beaucoup de choses ont changé ces dernières années. Le vieux roi corrompu du Sokara, Corin VII, a été capturé et exécuté lors d'un coup d'État militaire. Le général Grieve Marlock et l'armée contrôlent désormais le Sokara. L'ancien Conseil de Port-Jaune a été définitivement dissous et un prévôt, Marløes Marlock, le frère du général, a été désigné comme gouverneur militaire de la ville.

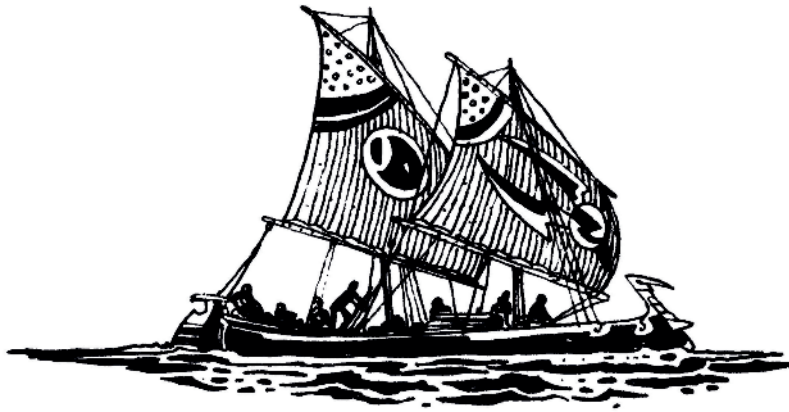
Vous pouvez acheter une maison à Port-Jaune pour 200 chardes. Posséder une maison vous offrira un endroit où vous reposer et stocker de l'équipement. Si vous en achetez une, cochez la case à côté de l'option correspondante et soustrayez 200 chardes de votre Feuille d'Aventure.

Pour quitter Port-Jaune par la mer, acheter ou vendre des navires ou des cargaisons, dirigez-vous vers la capitainerie.

Si vous possédez le code *Artefact* et le **Livre des Sept Sages**, vous pouvez aller au **40**.

Sinon, choisissez une option parmi les suivantes :

Obtenir une audience auprès du prévôt	Rendez-vous au 523
Visiter le marché	Rendez-vous au 30
Visiter la capitainerie	Rendez-vous au 555
Aller à la guilde marchande	Rendez-vous au 405
Explorer la cité de jour	Rendez-vous au 302
Explorer la cité de nuit	Rendez-vous au 442
Visiter votre maison <input type="checkbox"/> (si la case est cochée)	Rendez-vous au 300
Visiter la taverne de la Poussière d'Or	Rendez-vous au 506
Visiter le temple de Maka	Rendez-vous au 141
Visiter le temple d'Elnir	Rendez-vous au 316
Visiter le temple d'Alvir et Valmir	Rendez-vous au 220
Visiter le temple de Tynai	Rendez-vous au 526
Voyager vers Venefax au nord-est	Rendez-vous au 621
Voyager vers Trèfolia au nord-ouest	Rendez-vous au 233
Suivre le fleuve Puant vers le nord	Rendez-vous au 82
Voyager au nord-est, à travers le pays	Rendez-vous au 558



11

Un chemin étroit monte vers la butte au sommet de laquelle se trouve un large cercle de pierres taillées à partir de roches gigantesques. Malgré le vent furieux qui s'engouffre entre les collines, les pierres semblent intactes et fraîchement plantées. Elles forment trois arches sur lesquelles sont gravés des symboles et des runes de pouvoir. Allez au **65**.

12

Vous leur contez l'amour tragique entre un homme-poisson et une princesse humaine. Le peuple de la mer est ému et verse quelques larmes, l'un d'entre eux vous donne même un baiser langoureux. Vous découvrez que vous arrivez à respirer sous l'eau à présent. Les habitants des abysses vous guident vers les profondeurs, nageant joyeusement autour de vous. Soudain, une forme hideuse surgit de l'obscurité. Elle ressemble à un calamar géant, mais elle porte une

lance dans un de ses nombreux tentacules ainsi qu'une armure rudimentaire. De grands yeux noirs reflètent une intelligence bestiale. Le peuple de la mer prend la fuite, apeuré, vous laissant seul avec le monstre. Si vous possédez le code *Ancre*, allez au **116**. Sinon, allez au **238**.

13

« L'océan Violet est un endroit dangereux, Cap'taine, vous souffle votre second. L'équipage ne vous suivra probablement pas s'il ne vous fait pas confiance ! »

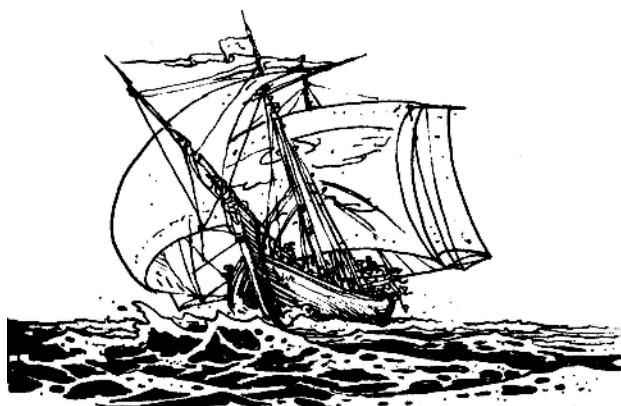
Si votre Niveau est de 4 ou plus, allez au chapitre **55** de *Par-delà la mer de sang noir*. Si votre Niveau est inférieur à 4, le matelot vous met en garde contre cette expédition. Si vous écoutez ce conseil, allez au **507**. Si vous insistez, vous devrez tenter un jet de CHARISME d'une Difficulté de 12 afin de convaincre votre équipage de vous suivre.

Réussite

Par-delà la mer de sang noir **55**

Échec

Rendez-vous au **507**



14

Quelqu'un vous poignarde dans le dos. Vous perdez 5 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous vous retournez pour découvrir un voyou patibulaire qui cherche encore à vous plonger une longue dague dans le corps. « Tue ce porc ! hurle l'homme au cache-œil. » Vous devez combattre.

Voyou, COMBAT 3, Défense 6, Endurance 13

Si vous perdez, vous êtes mort, à moins de posséder un contrat de résurrection. Si vous gagnez, allez au **476**.

15

Trois officiers totalement ivres vous accostent dans la rue. Si vous avez le titre de Protecteur du Sokara, allez immédiatement au **542**. Sinon lisez ce qui suit.

« Alooors, qu'avons-nous... hic... là, bafouille l'un d'eux.

– Hors de mon chemin, chien puant ! dit un autre, en vous frappant la poitrine. »

Vous écarter

Rendez-vous au **44**

Répondre à la provocation

Rendez-vous au **266**

16 □

Si la case ci-dessus est cochée, allez immédiatement au **251**. Sinon, cochez-la et lisez ce qui suit.

Si vous possédez le code *Animosité*, allez immédiatement au **648**. Sinon, lisez ce qui suit.

Vous êtes aussi silencieux qu'une souris, caché derrière un tas de pièces. Après une longue attente, le dragon des mers glisse dans les eaux et plonge. Vous disposez d'un peu de temps pour piller le trésor. Vous pouvez choisir trois objets parmi les suivants :

Épée enchantée (COMBAT +3)

Armure de plates (Défense +5)

Baguette d'ébène (MAGIE +2)

500 chardes

Mandoline magique (CHARISME +2)

Boussole d'or (EXPLORATION +2)

Kit de crochetage magique (ADRESSE +2)

Symbole sacré en argent (PIÉTÉ +2)

Après avoir empoché le troisième objet, vous entendez le dragon revenir. Vous vous empressez de grimper à travers le trou pour émerger sur le sol d'une île située au milieu du lac. Vous parvenez à embarquer sur un bateau de passage et retournez au village de Cadmium, au 135.

17

Vous percutez tous deux le mur de roche dans un incroyable éclair de lumière. Vous ouvrez les yeux et remarquez que vous êtes entrés dans la colline... Ce doit être un monticule féérique ! Votre monture se change rapidement en un nuage de fumée. Vous vous retrouvez subitement sur le dos d'un petit goblin pâle aux membres noueux qui s'écroule sous votre poids. Vous êtes en fait dans une grotte, éclairée par des petits êtres magiques de la taille de souris qui virevoltent dans les airs tels des lucioles. Les autres chevaux se sont également métamorphosés en gobelins, elfes et fées de toutes tailles et formes.

« Qu'avons-nous là ? murmure une elfe pâle aux yeux noirs, vêtue de toiles aux fils argentés et coiffée d'une couronne en or.

– Un gros tas de mortel affalé sur le pauvre vieux Gobrash, votre Majesté ! » geint le goblin sur lequel vous êtes assis.

Vous réalisez que vous êtes en grand danger ici. Qui sait ce que ce peuple de farfadets vous réserve ? La reine fait signe aux siens de vous encercler. Tentez un jet de PIÉTÉ d'une Difficulté 9.

Réussite

Rendez-vous au 626

Échec

Rendez-vous au 268

18

Vous leur racontez une histoire relatant les malheurs de votre frère, un mercenaire de la garde personnelle de Grieve Marlock. Il a perdu ses jambes dans un combat décisif qui a permis d'anéantir l'ancien roi. Vous avez dépensé tout votre argent pour prendre soin de lui.

Plusieurs miliciens ont les larmes aux yeux, votre éloquence leur a fait de l'effet. Ils finissent par se serrer dans les bras les uns les autres en l'honneur de votre frère, et ils vous donnent 15 chardes ! Vous retournez au centre-ville, le sourire aux lèvres. Allez au 10.

19 □□□

Cochez la première case vide. Si les trois sont déjà cochées, notez le code *Artisan*.

Les Chevaliers au Dragon sont impressionnés par vos prouesses au combat. Votre adversaire reprend connaissance, se frottant la nuque, l'air penaud. Il admet d'une voix amère votre supériorité et vous remet son arme et son armure. Vous obtenez une **épée** ordinaire et une **armure lourde (Défense +6)**. Vous vous retirez ensuite au 276.



« Eh bien, eh bien, qu'avons-nous là, mes amis ? » demande le vieillard. Il semble parler à une autre personne à côté de lui, mais vous êtes certain qu'il est bel et bien seul. « On dirait bien un aventurier trempé ! s'amuse-t-il en réponse à sa propre question. Tout mouillé et malchanceux. » Il poursuit sa conversation solitaire qui tourne rapidement en débat enflammé. Cet homme est manifestement fou. « Excusez-moi, euh, EXCUSEZ-MOI ! criez-vous par-dessus les paroles vides de sens du vieillard afin de vous faire entendre. » Il se tait et vous dévisage.

« Est-on sur l'île des Druides ? demandez-vous avec impatience.

– En effet, confirme le vieil homme. Je vois que vous venez d'un pays lointain donc il m'appartient de vous souhaiter la bienvenue dans le Harkuna. Mais je pense que vous avez beaucoup à faire ici, les étoiles ont prédit la venue de quelqu'un tel que vous. Votre destin vous attend ! Suivez-moi, jeune aventurier. » Le vieillard se tourne et emprunte un sentier qui grimpe vers des collines. Vous apercevez une sorte de structure de pierres monolithiques au sommet de l'une d'entre elles. « Venez, venez, je vais vous montrer les Portes du Monde, assure le vieillard. »

Le suivre

Rendez-vous au **192**

Explorer la côte

Rendez-vous au **128**

Pénétrer dans la forêt non loin de là

Rendez-vous au **257**



21

Vous arpentez les ruelles du quartier pauvre et tombez nez à nez avec un voyou armé d'un couteau, bien décidé à vous soulager de votre bourse.

Si vous ne souhaitez pas le combattre, vous pouvez tenter un jet de CHARISME d'une Difficulté de 8, afin de vous sortir de cette situation inconfortable. En cas de réussite, le malfrat s'en va, perturbé par votre rhétorique (allez au **10**). Sinon, vous devez combattre.

Voyou, COMBAT 4, Défense 7, Endurance 6

Si vous remportez le duel, vous trouvez 15 chardes sur son cadavre. Si vous perdez, il vous assomme. Vous vous réveillez plus tard avec seulement 1 point d'Endurance, il vous a volé 50 chardes (ou tout votre argent si vous en aviez moins). Allez au **10**.

22

Vous tendez une main leste et tirez la poignée en céramique. Une gerbe de liquide vert émeraude puant coule sur le sol, puis le golem est pris d'un soubresaut avant de s'effondrer. Mais voilà que le second minotaure s'anime à son tour. Vous devrez faire preuve de rapidité pour le vaincre à temps ! Tentez un jet de COMBAT d'une Difficulté de 9.

Réussite

Rendez-vous au **539**

Échec

Rendez-vous au **647**



23

Vous révélez votre présence et avancez dans leur direction. Ils vous regardent, le visage déformé par la colère. « Recule, mortel, menace l'un d'entre eux, ou je te touche de mes mains aussi glacées que la tombe, et ce jour marquera celui de ta mort ! »

Les attaquer

Rendez-vous au **479**

En appeler à votre dieu pour les bannir

Rendez-vous au **520**

24

Vous allez devoir maîtriser le roi et ses gardes avec un sort. Tentez un jet de MAGIE d'une Difficulté de 12.

Réussite

Rendez-vous au **644**

Échec

Rendez-vous au **208**

25

Votre loyauté envers le roi légitime impressionne le capitaine Vorkung. Il trouve que vous pourriez servir leur cause et, après vous avoir bandé les yeux, il vous fait conduire à travers un passage secret jusqu'à une palissade à flanc de montagne.

Le roi Nergan vous accorde une audience dans une salle du trône improvisée. C'est un encore jeune et beau garçon, qui semble tout dévoué à sa patrie. Il vous invite dans une pièce à l'écart. « J'ai besoin d'hommes tels que vous, affirme-t-il. La loi du gouverneur Marløes Marlock, le frère du général Grieve Marlock fait gronder Port-Jaune. Si vous pouviez vous infiltrer dans le palais de la ville pour assassiner le gouverneur, vous auriez ma gratitude éternelle. »

Si vous détenez le code *Artère*, allez sans attendre au **399**. Autrement, pour accepter la mission d'assassinat, notez le code *Appât*.

Tandis que vous vous apprêtez à repartir, le roi vous souhaite bonne chance, et on vous reconduit à l'extérieur de la palissade jusqu'aux pieds des monts Mornefroid, au **474**.

26

Vous embarquez pour Dweomer. Le voyage, long de plusieurs jours, se passe étonnamment bien. Le capitaine n'en revient d'ailleurs pas. Vous débarquez au port de Dweomer, sur l'île des Sorciers. Allez au chapitre **100** de *Par-delà la mer de sang noir*.

27

Soit vous êtes fichtrement téméraire, soit complètement fou de pénétrer dans le palais dans lequel vous avez assassiné le gouverneur. Le prévôt Royzer a mis en place de nouvelles consignes de sécurité et il vous est impossible de le rencontrer. Retournez au **10**.

28

Vous sautez, et atterrissez lourdement sur le sol en roulant sur vous-même. Vous vous relevez, meurtri mais vivant, juste à temps pour voir les chevaux foncer vers la paroi rocheuse d'une petite colline. À votre grande surprise, ils

passent à travers la pierre et disparaissent ! Le silence retombe sur la lande, tel un drap. Il n'y a plus aucun signe des chevaux, pas la moindre trace. Vous dressez votre campement, puis au matin, vous reprenez votre route.

Traverser la campagne au nord

Rendez-vous au **560**

Suivre la route à l'est

Rendez-vous au **558**

Partir en direction de Trèfolia

Rendez-vous au **250**

Visiter la Cité de Marlock

Rendez-vous au **100**

Atteindre la Grimm, à l'ouest

Rendez-vous au **99**

29

Votre bateau navigue sur les eaux côtières de Port-Jaune. Vous croisez d'autres navires, la plupart marchands, mais également quelques vaisseaux de guerre de la Marine impériale du Sokara. « Au moins, tant qu'ils seront dans les parages, nous ne serons pas inquiétés par les pirates », dit votre second.

Lancez deux dés :

2-4 Une tempête.

Rendez-vous au **613**

5-9 Un voyage paisible.

Rendez-vous au **439**

10-12 Un galion sokaréen.

Rendez-vous au **165**



Le marché, véritable fourmilière, est très vaste. Au coin de la place de la Pierre de Feu, des brasiers géants consomment de l'encens dans le but de couvrir l'odeur d'œuf pourri qui imprègne toute la cité. Il y a ici de nombreux étals et marchandises. Vous pouvez acheter n'importe quel article ci-dessous, tant que vous avez l'argent et suffisamment de place pour le transporter. Vous pouvez également vendre des objets que vous possédez, et qui sont listés ci-dessous aux prix indiqués (n'oubliez pas de les effacer de votre Feuille d'Aventure).

<i>Armures</i>	<i>Achat</i>	<i>Vente</i>
Armure de cuir (Défense +1)	50 chardes	45 chardes
Broigne (Défense +2)	100 chardes	90 chardes
Cotte de mailles (Défense +3)	200 chardes	180 chardes
Armure d'éclisses (Défense +4)	-	360 chardes
Armure de plates (Défense +5)	-	720 chardes
Armure lourde (Défense +6)	-	1440 chardes
<i>Armes (épée, hache, etc.)</i>	<i>Achat</i>	<i>Vente</i>
Sans bonus de COMBAT	50 chardes	40 chardes
Bonus de COMBAT +1	250 chardes	200 chardes
Bonus de COMBAT +2	-	400 chardes
Bonus de COMBAT +3	-	800 chardes
<i>Équipement magique</i>	<i>Achat</i>	<i>Vente</i>
Baguette d'ambre (MAGIE +1)	500 chardes	400 chardes
Baguette d'ébène (MAGIE +2)	-	800 chardes
Baguette de cobalt (MAGIE +3)	-	1600 chardes
<i>Objets divers</i>	<i>Achat</i>	<i>Vente</i>
Mandoline (CHARISME +1)	300 chardes	270 chardes
Outils de crochetage (ADRESSE +1)	-	270 chardes
Symbole sacré (PIÉTÉ +1)	200 chardes	100 chardes
Boussole (EXPLORATION +1)	500 chardes	450 chardes
Corde	50 chardes	45 chardes
Lanterne	100 chardes	90 chardes
Matériel d'escalade	100 chardes	90 chardes
Sac de perles	-	100 chardes
Mort-aux-rats	60 chardes	50 chardes
Pépite d'argent	-	200 chardes

Un des marchands vend une **carte au trésor** pour 200 chardes, et achètera toute ancienne **carte au trésor** pour 150 chardes. Si vous lui achetez la carte, notez ce numéro de paragraphe (30) pour y revenir et allez au **200**.

Si vous souhaitez acheter des cargaisons pour un navire, vous devrez visiter les entrepôts de la capitainerie. Lorsque vous serez prêt à retourner au centre-ville, allez au **10**.



31

Le vide et les ténèbres vous entourent. Puis, comme dans un rêve, vous apercevez une minuscule lueur au loin. Vous vous réveillez tout à coup en crachant et en toussant, avec de l'eau jusqu'au cou. Vous jetez un œil rapide alentour... Vous vous débattez dans les eaux sacrées de Source-Bénite. Au bord du bassin se tient un grand homme mince arborant une moustache. Il s'adresse à vous : « Je suis Aklar l'Audacieux. J'ai trouvé vos restes dans l'ancre de Vayss, le dragon des mers. C'est en versant vos cendres dans ces eaux sacrées que je vous ai ramené à la vie. J'ose croire qu'une récompense est de mise, non ? » Vous lui expliquez n'avoir rien à lui donner, ce à quoi il fronce les sourcils, agacé : « Fichtre ! Je savais que j'aurais dû prendre une des autres bouteilles ! Soit, vous devrez me rendre un service. Et pas des moindres. »

Vous ne vous sentez pas en mesure de refuser. Notez le code *Aklar*.

« Bien, j'ai à faire. Nous nous reverrons, faites-moi confiance, déclare-t-il avant de s'en aller. » Vous titubez hors du bassin. Allez au **510**.

32

Vous progressez dans un territoire brûlant et poussiéreux sur lequel pousse une rare végétation rabougrie. Un groupe de vautours décrit des cercles au-dessus de votre tête, sans doute espèrent-ils que vous ne tiendrez pas longtemps. Vous errez des heures durant jusqu'à atteindre le bord d'un précipice. Loin dessous, dans une vallée étroite, vous apercevez un immense monticule de terre. Des hommes-scorpions vaquent autour des multiples tunnels qui criblent la haute butte. Le nombre impressionnant de ces créatures dans cette vallée vous donne des frissons. À moins de posséder le code *Artefact*, l'endroit est trop dangereux pour s'y aventurer.

Si vous possédez le code *Artefact*, allez au **406**. Sinon, allez au **492**.



33

Une résurrection coûte 200 chardes aux adeptes, et 800 chardes aux autres. C'est l'assurance ultime, ne craignez plus la mort, vous serez ramené à la vie magiquement au sein de ce temple.

Pour sceller le contrat, payez la somme due et inscrivez « Temple de Tynai, *Le Royaume déchiré* **640** » dans la case Résurrection de votre Feuille d'Aventure. Si plus tard, vous mourez, rendez-vous au **640** de ce livre. Vous ne pouvez disposer que d'une seule résurrection à la fois. Si vous en avez acquis une autre dans un temple différent, elle sera annulée pour être remplacée par celle-ci. Effacez-la alors de votre Feuille d'Aventure, sans remboursement.

Retournez au **282**.

34

Vous grimpez quinze mètres avant de glisser et de retomber au sol. Vous perdez 4 points d'Endurance. Si vous êtes toujours vivant, allez au **658** où vous pourrez de nouveau tenter votre chance, si vous le souhaitez.

35

Vous arrivez au sommet d'une falaise balayée par les vents. Un ancien pilier de roches diverses, battu par les intempéries, est planté au bord du gouffre tel un doigt brisé pointant le ciel. Des mouettes poussent leur chant de désolation un peu plus haut. À en croire les runes qui ornent la pierre, le tor date du temps des Shadars, une race qui a dirigé le Harkuna il y a si longtemps qu'elle est à présent noyée dans les mythes et légendes.

Examiner les runes

Descendre sur la plage

Prendre la route de Trèfolia

Suivre la route vers la Cité de Marlock

Rendez-vous au **515**

Rendez-vous au **97**

Rendez-vous au **602**

Rendez-vous au **166**



36

Vous réalisez bientôt que vous êtes totalement perdu dans cette étrange forêt magique. Vous errez pendant des jours, à peine capable de trouver de quoi boire et manger. Vous perdez 4 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous émergez finalement des bois, sur la côte, au **128**.

37

Votre équipage a pêché au filet. Cette fois-ci, les hommes ont attrapé un grand requin. Plus tard, une fois que la bête a été éviscérée, vous trouvez dans ses entrailles les restes d'un pauvre marin. Dans sa bourse en cuir, il portait un **sac de perles**, dont vous pouvez vous emparer si vous le désirez. Allez au **507**.

38

De lourds nuages noirs s'amoncellent à l'horizon, agitant les vagues dans une danse frénétique. Vos hommes, de plus en plus nerveux, se mettent à chuchoter entre eux.

Si vous avez obtenu la grâce d'Alvir et Valmir, la Protection des Tempêtes, vous pouvez ignorer la tempête. Effacez la bénédiction et allez au **209**.

Sinon, les éléments se déchaînent. Lancez un dé si vous naviguez à bord d'une barque, deux dés pour un brigantin, et trois dés pour un galion. Ajoutez 1 au résultat obtenu si vous menez un bon équipage, et 2 s'il est hors pair.

1-3	Naufrage.	Rendez-vous au 325
4-5	Le mât se brise.	Rendez-vous au 397
6-20	Vous bravez les éléments.	Rendez-vous au 209

39

Vous grimpez à bord de l'épave en compagnie de quelques membres de votre équipage. Vous trouvez des marins morts, le corps étrangement gonflé, parmi les restes de ce navire. Tentez un jet d'EXPLORATION d'une Difficulté de 9.

Réussite	Rendez-vous au 194
Échec	Rendez-vous au 465



40

Vous amenez le **Livre des Sept Sages** à Pyletes le Sage, à la taverne de la Poussière d'Or. Il vous remercie chaleureusement pour ce service. Il vous offre les connaissances secrètes du temple de Molhern, dieu du savoir. Ajoutez 1 point à la Compétence de votre choix. Vous gagnez également le titre Illuminé de Molhern, notez-le dans la case Titres et Honneurs de votre Feuille d'Aventure. Effacez le code **Artefact** ainsi que le **Livre des Sept Sages**. Allez au **10**.

41

L'intérieur du dôme baigne dans une lumière jaune diffuse qui provient des mousses marines couvrant le plafond. À l'autre bout, une grotte taillée dans les murs abrite une idole constituée de coquillages et de corail, sans doute Oannes, dieu des répugnants. À ses pieds, repose le **filet d'or** d'Alvir et Valmir, l'objet de votre quête. Mais il vous faudra passer plusieurs de ces mollusques géants, affairés à leurs occupations sous-marines.

Revenir à Tor Shadar

Combattre pour atteindre le **filet d'or**

Faire appel à vos prouesses magiques

Réfléchir à une autre solution

Rendez-vous au **35**

Rendez-vous au **121**

Rendez-vous au **592**

Rendez-vous au **487**



42

Deux formes émergent des ombres. Ce sont des créatures hideuses : des humanoïdes se tenant sur leurs pattes arrière, dotés d'une queue et d'un pelage de rat géant. Les dents jaunes des hommes-rats claquent tandis qu'ils s'approchent, armés d'épées courtes rouillées. « Étripons l'humain ! » crie l'un d'eux d'une voix bestiale.

Vous devez les combattre tous les deux à la fois. Si vous possédez de la **mort-aux-rats**, vous pouvez l'appliquer sur votre arme et ajouter 3 points aux résultats de vos dés pour ce combat uniquement. Si vous utilisez la **mort-aux-rats**, effacez-la de votre Feuille d'Aventure.

Deux hommes-rats, COMBAT 6, Défense 9, Endurance 9

En cas de victoire, allez au **423**. Si vous perdez, allez au **308**.

43

Vous devez combattre. Par chance, votre arme magique sera efficace.

Gardien du tombeau, COMBAT 6, Défense 9, Endurance 12

Si vous remportez la victoire, allez au **490**. Si vous perdez, vous mourez... À moins de posséder une résurrection.

44

Vous décidez que la discrétion serait préférable dans cette situation, c'est pourquoi vous faites un pas de côté. Les officiers éclatent de rire et s'éloignent. Aucun autre événement ne survient cette nuit. Retournez au **100**.

La petite fille s'enfuit avant que vous ne puissiez lui parler. Vous vous frayez un chemin entre les pierres tombales et les sombres cryptes, sous une lune pâle qui baigne le cimetière d'une lumière fantomatique. Soudain, une terrible odeur vous assaille les narines et une forme surgit des ombres ! Des yeux jaunes luisent d'un appétit sanguinaire à peine contenu et la créature vous prend par surprise, plantant ses dents noires dans votre bras. Vous perdez 4 points d'Endurance. Si vous êtes toujours en vie, vous avez été infecté. Notez que vous êtes malade (morsure de goule). Jusqu'à ce que vous trouviez un remède, vous devez soustraire un point de vos scores de PIÉTÉ, COMBAT et CHARISME (aucune Compétence ne peut chuter en dessous de 1). La goule, un cadavre en décomposition ambulante, plonge de nouveau sur vous.

La combattre

Invoquer la puissance des dieux

Utiliser le **mélange de sel et de limaille de fer**

Rendez-vous au **617**

Rendez-vous au **144**

Rendez-vous au **303**



46

Effacez les codes *Almanach*, *Brosse* et *Éthéré* si vous les possédez.

Vous pouvez investir de l'argent par multiples de 100 chardes. La guilde effectuera des transactions en votre nom grâce à cet argent jusqu'à votre retour où vous pourrez le réclamer. « N'oubliez pas que vous pouvez perdre de l'argent aussi, marmonne un marchand. » Notez la somme que vous investissez ci-dessous ou faites un retrait, puis allez au **405**.

INVESTISSEMENT

47

La forêt de Larûn apparaît à l'horizon telle une longue bande d'arbres gigantesques et étroitement serrés. Un morceau de nature sauvage planté en plein milieu de l'effervescent Sokara.

- | | |
|---|---------------------------|
| Vous aventurer dans la forêt | Rendez-vous au 596 |
| Vous diriger vers les collines de Bronze, au nord | Rendez-vous au 110 |
| Atteindre les rives de la Grimm, à l'ouest | Rendez-vous au 333 |
| Explorer la campagne au sud | Rendez-vous au 560 |
| Voyager à l'est sur la route | Rendez-vous au 387 |

48

Le gardien se charge de la sécurité. « Nous avons eu un, hum... accident malheureux, dit-il, l'air inquiet. Dans la crypte située sous le temple, nous faisons parfois des expériences sur les cadavres... Vous savez, les zombies, cela représente un des principaux aspects de notre dévotion envers Nagil. Il s'avère qu'une goule s'est échappée de ces puits et terrorise la cité le soir. Nous avons besoin de quelqu'un tel que vous pour résoudre le problème avant que la milice n'en ait vent. Détruisez la créature et ramenez-moi sa tête. »

Si vous acceptez la mission, notez le code *Affliction*. « Chassez la goule de nuit ! » vous conseille le gardien tandis que vous partez. Retournez au **100**.

49

Vous ne prenez aucun risque et chargez le soldat en hurlant votre cri de guerre. Il esquive un mouvement de recul, surpris. Seulement, des archers apparaissent de derrière les rochers en surplomb et vous décochent une volée de flèches. Un des projectiles vous atteint à la cuisse. Vous perdez 3 points d'Endurance. Si vous respirez toujours, vous devez poser un genou à terre, et vous voyez le soldat s'évanouir derrière les rochers. Seul, la jambe meurtrie, il vous est impossible d'escalader. Vous devez rebrousser chemin malgré l'enfer que sera cette descente avec votre blessure. Lancez un dé, ajoutez 1 si vous possédez du **matériel d'escalade**.

- | | |
|-----|---------------------------|
| 1-3 | Rendez-vous au 529 |
| 4-6 | Rendez-vous au 474 |





50

Le nouveau prévôt de Port-Jaune s'appelle Royzer, l'ancien lieutenant de Marlôs Marlock. Depuis l'assassinat de son prédécesseur, Royzer dirige la cité d'une poigne de fer : des patrouilles plus fréquentes et des espions partout. Vous allez devoir vous montrer prudent si vous voulez rester incognito. Retournez au **10**.

51

Le navire de guerre arrive à votre hauteur, des grappins volent dans les airs et saisissent votre bateau. Le capitaine franchit l'écart entre les deux bâtiments d'un bond, bientôt suivi de tous ses hommes. La bataille fait rage. Lancez trois dés si vous êtes un Guerrier, et deux pour toute autre profession. Ajoutez ensuite votre Niveau au résultat. Puis, si vous menez un mauvais équipage, soustrayez 2 au total. Si vous disposez d'un bon équipage, ajoutez 2, ou 3 pour un équipage hors pair.

0-4	Un désastre ! Vous mourez.	
5-9	Une défaite cuisante.	Rendez-vous au 153
10-13	Forces égales.	Rendez-vous au 242
14+	Une victoire écrasante.	Rendez-vous au 62

52

La bénédiction de Lacuna coûte seulement 10 chardes aux adeptes, et 25 chardes aux autres. Soustrayez la somme due et notez « EXPLORATION » dans la case Bénédiction de votre Feuille d'Aventure. Cela vous permettra de relancer un jet d'EXPLORATION raté, mais une seule fois. Lorsque vous l'utiliserez, effacez-la de votre Feuille d'Aventure. Vous ne pouvez disposer que d'une seule bénédiction d'EXPLORATION à la fois, en revanche, libre à vous d'en acquérir une nouvelle auprès d'un temple de Lacuna. Rendez-vous au **544**.

53

La créature éclate, déversant un nuage noir dans l'eau. Sa **poche d'encre** s'échappe de son cadavre. Emparez-vous-en si vous le souhaitez et notez-la sur votre Feuille d'Aventure. Vous trouvez également un **bijou en corail** d'une valeur de 15 chardes. Vous ne faites aucune autre rencontre lors de votre exploration sous-marine, vous décidez donc de remonter à la surface. Vous grimpez le chemin qui mène au sommet de la falaise sans incident.

Prendre la route de Trèfolia	Rendez-vous au 602
Prendre la route de la Cité de Marlock	Rendez-vous au 166

54

Vous repoussez les furies nébuleuses suffisamment longtemps pour vous permettre de défaire l'un des liens de Sul Veneris. Rendez-vous au **365**.

55

Vous vous rappelez qu'il s'agit là d'un piège des cannibales du culte de Badogor. Pendant que l'un d'entre eux prétend être blessé, deux autres attendent dans les ombres afin de capturer les curieux. Averti du danger, vous

pouvez les prendre par surprise. Vous en tuez un en quelques secondes et celui qui était au sol déguerpit en hurlant de terreur. Le troisième, lui, se défend.

Cannibale, COMBAT 3, Défense 5, Endurance 7

Si vous remportez le duel, vous trouvez un **sac de perles** sur son cadavre. Rendez-vous au **10**.

56

Un navire à l'aspect étrange dérive sur les flots. Il a la forme d'un cône flottant sur sa base. Tandis que vous approchez, vous remarquez qu'il est entièrement composé de métal ! Sa voile, une grosse pièce de tissus, semble avoir été déchirée et traîne dans l'eau. De grandes lettres bleues et blanches sont peintes sur le flanc du navire, il s'agit d'une langue étrangère et vous ne parvenez pas à déchiffrer l'inscription. Vous notez également une écoutille entrouverte sur le côté de ce vaisseau singulier.

Monter à bord du navire

Rendez-vous au **496**

L'ignorer

Rendez-vous au **85**

57

Vous parvenez à les semer dans les rues sinueuses de Port-Jaune. Une fois en sécurité, vous retournez au centre-ville. Rendez-vous au **10**.

58

Il ne vous remarque pas, tapi dans l'ombre de la porte d'une maison. Comme il passe devant vous, vous surgissez pour l'attaquer, le prenant totalement par surprise. Vous l'assommez d'un seul coup. En le fouillant, vous trouvez 25 chardes. Puis vous soulevez son cache-œil. Dans l'orbite se trouve une gemme étincelante. Vous l'en extirpez et la prenez. Notez l'**œil d'opale ardent** sur votre Feuille d'Aventure et effacez le code *Bernacle*. Vous traînez rapidement le corps dans les ombres et vous revenez au centre-ville. Rendez-vous au **400**.

59

Vos doigts agiles détectent un morceau de bois taillé entre les ouvrages. En appuyant dessus, un son sec se fait entendre, puis la bibliothèque pivote pour révéler une pièce secrète derrière le mur. Vous y trouvez une **clé vert-de-gris**. Notez-la sur votre Feuille d'Aventure si vous décidez de la prendre.

Quitter la Maison

Rendez-vous au **10**

Monter à l'étage pour trouver Lauria

Rendez-vous au **386**

Attendre son retour

Rendez-vous au **534**

60

Vous traversez les étendues sauvages du nord-est du Sokara. Lancez un dé.

1 ou 2 Pris dans un piège à animaux ! Vous perdez 2 points d'Endurance.

3 ou 4 Rien ne se passe.

5 ou 6 Un loup, vous devez combattre.

Loup, COMBAT 3, Défense 5, Endurance 7

Si vous le tuez, vous trouvez une **peau de loup**.



Lorsque vous serez prêt à repartir, vous pourrez :

Aller au nord
Poursuivre au sud
Continuer à l'ouest

Rendez-vous au **518**
Rendez-vous au **458**
Rendez-vous au **201**

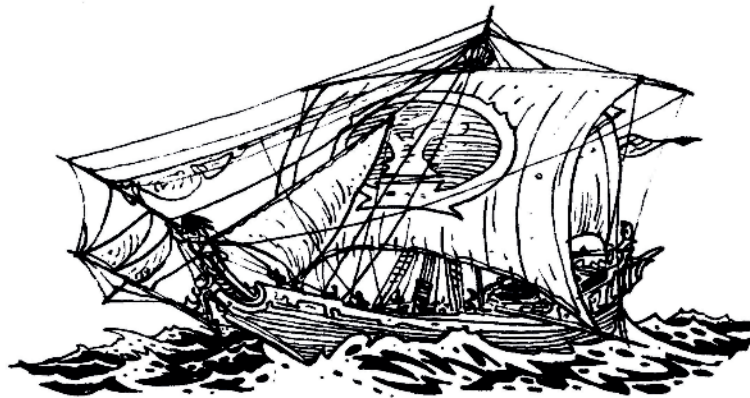
61

« Attendez, criez-vous. J'ai vu la lumière ! Je veux rejoindre votre culte !
– Quoi ! hurle leur chef avant de baisser les épaules, visiblement résigné et déçu. Nous ne pouvons refuser un nouveau membre. Et nous ne pouvons pas manger nos frères », conclut-il tristement.

Après une courte cérémonie – heureusement, l'initiation n'implique pas de rites cannibales – vous devenez un adepte à part entière du Culte de Badogor. Notez « Indicible Cultiste » dans la case Titres et Honneurs de votre Feuille d'Aventure. Vous perdez 1 point de PIÉTÉ pour avoir rejoint une secte si lugubre. Vous ramassez votre équipement et quittez les lieux. Ils vous saluent en souriant. « Souvenez-vous de ne jamais prononcer son nom ! Et n'oubliez pas de ramener de nouvelles recrues, fait le chef. Et quelques personnes pour le dîner ! » Vous retournez au centre-ville en toute hâte, rendez-vous au **10**.

62

Les Sokaréens se rendent. Leur capitaine étant tombé au combat, vos adversaires ont perdu toute envie de se battre. Les cales du vaisseau de guerre n'abritent aucune cargaison, mais vous trouvez le **laissez-passer d'officier** sur le corps du capitaine, ainsi qu'un coffre dans sa cabine contenant 150 chardes. Obligé de récompenser vos hommes de 50 chardes, vous empochez toutefois 100 chardes. Vous regagnez votre navire pour rentrer tant bien que mal à Port-Jaune, au **439**.



63

Si vous possédez le code *Arnaqueur*, rendez-vous immédiatement au **578**. Sinon, lisez ce qui suit.

Un jeune garçon accourt vers vous en criant « À l'aide, à l'aide ! *Le Mangeur-d'Hommes des Jeudis-Sanglants*, le Gobe-la-Gueule a enlevé ma petite sœur ! » Sa mère, une beauté aux cheveux de soie, arrive derrière lui. Vous n'avez rien compris aux braillements de l'enfant.

« Le Vendeur de pommes des petits enfants ? répétez-vous, dubitatif.

– Mais non, répond la jeune mère. On surnomme Gobe-la-Gueule *le Mangeur-d'Hommes des Jeudis-Sanglants*, car il chasse seulement les jeudis ! »

Le garçon s'appelle Mikail, et sa mère Lynn. Son mari, engagé dans l'armée, est absent et sa fille, Haylie, a été enlevée par la bête jeudi dernier. Plusieurs personnes auraient disparu, sans jamais réapparaître. « S'il vous plaît, aidez-nous ! » plaident les villageois.

Leur venir en aide
Refuser de vous impliquer

Rendez-vous au **600**
Rendez-vous au **42**.

64

Votre amateurisme déclenche le piège et le coffre explose ! Vous encaissez tout le choc et perdez 5 points d'Endurance. Si vous survivez, vous découvrez

également que le contenu du coffre a été pulvérisé, à l'exception d'un étui à parchemin en métal. Celui-là renferme un ancien texte religieux concernant les dieux de l'Uttaku, appelé **parchemin d'Ebron**, qui révèle que l'un de ces dieux se nomme Ebron et qu'il possède quatorze angles. Si vous le prenez, notez-le sur votre Feuille d'Aventure, puis rendez-vous au **10**.

65

Trois arches de pierre sur lesquelles sont gravées d'anciennes runes se dressent là. Sur chaque porte, un nom est inscrit : Port-Jaune, Cité de Marlock et Portdésir. Depuis votre position, vous pouvez voir la côte et l'île tout entière abritant une forêt dense.

Explorer la côte

Rendez-vous au **128**

Pénétrer dans la forêt

Rendez-vous au **257**

Passer sous l'arche de Port-Jaune

Rendez-vous au **8**

Passer sous l'arche de la Cité de Marlock

Rendez-vous au **180**

Passer sous l'arche de Portdésir

Rendez-vous au **330**

