

CEUX QUI MARCHENT À L'OMBRE DU MONDE

*Vous êtes le Héros
Une aventure dans l'univers de Xhoromag*

Ceux qui Marchent à l'Ombre du Monde

Originellement présentée en fiction interactive, c'est-à-dire en jeu de type RPG à l'ancienne mode, cette aventure a maintenant été convertie en AVH afin de la rendre disponible à un public moins restreint. Les illustrations du jeu original ont été conservées, ainsi d'ailleurs que les « paragraphes » plutôt courts qui servaient de descriptions aux scènes du jeu.

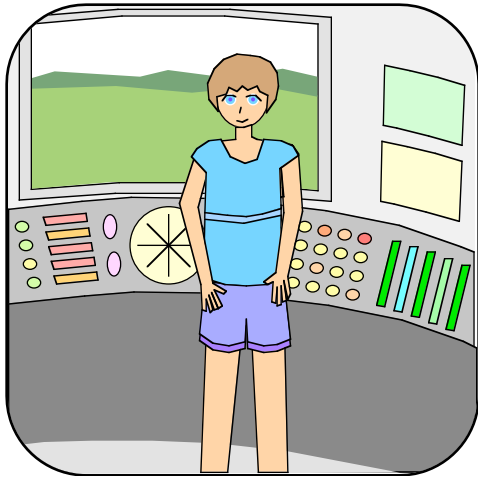
Règles

Les règles sont celles des aventures révisées de Jamie, c'est-à-dire qu'elles emploient la méthode alternative de combat. Vous commencez avec une Habileté Naturelle de 25 points et une Endurance de 100 points (qui représente également votre total maximum). Vous possédez aussi 40 émeraudes. Pour rester dans l'esprit du jeu original, vous êtes limité à la possession de 20 objets, quels qu'ils soient, mais vous pouvez abandonner un objet et le reprendre plus tard si vous repassez à l'endroit où vous l'avez laissé.

Face à chaque scène (chaque paragraphe illustré), vous pouvez fouiller la scène à la recherche d'objets utiles en ajoutant 10 au numéro du paragraphe. Par exemple, si vous voulez fouiller la scène au § 817, rendez-vous au § 827. La majorité des objets essentiels à la victoire sont trouvés ainsi.

Il n'est jamais utile de fouiller le même lieu deux fois de suite, même si la première fouille a révélé une nouvelle scène. Ainsi, dans l'exemple ci-dessus, n'essayez pas de vous rendre au § 837, car la suite ne fera aucun sens. Par ailleurs, vous ne pouvez pas fouiller une scène où figure un personnage ou une créature ; vous devez d'abord parler au personnage ou combattre le monstre.

1



Vous êtes dans le poste de pilotage du Troisième Vaisseau de Xe'Roxuul, la nef légendaire que vous avez jadis retrouvée (voir le Volume 7 de la série *Le Flot Infini du Temps*, intitulé *Passage à Vide*). Ce matin, vous avez posé le vaisseau dans un pays inconnu après avoir heurté de curieuses fluctuations dans l'espace surplanaire de Xhoromag. À présent, puisque vous êtes là, vous estimez que le temps est venu de vous lancer à l'aventure. Si vous ne trouvez rien à faire, il sera toujours temps de partir vers de nouveaux horizons. Pour quitter le poste de commande et vous aventurer dans le pays que vous apercevez sur l'écran du vaisseau, rendez-vous au **6**.

2

Le vieillard vous observe d'un air grave.

« Tu ne dois pas continuer ta route, jeune garçon. L'Aveugle est venu. Ils ne veulent pas m'écouter, mais la Prophétie se réalise. Bientôt, ils vont revenir. Ceux qui marchent à l'ombre... Ceux qui marchent à l'ombre ... »

Vous lui demandez de quoi il parle. Il désigne les parchemins sur la table devant lui.

« Ces écrits en parlent. Ils sont formels et unanimes sur ce point : lorsque l'Aveugle viendra, ceux qui marchent à l'ombre amèneront leurs maléfices. Les hommes seront alors voués à la malédiction. J'ai averti ceux du village, mais ils courent à leur perte ... Ils refusent de m'écouter. »

« Qui sont-ils, ceux qui marchent à l'ombre ? »

« Ils sont ceux qui existent en dessous de notre monde ... Ils attendent le jour de leur réveil ... Tu ne dois pas chercher à les voir ... Il faut tuer l'Aveugle ... C'est le seul moyen d'enrayer la malédiction ! »

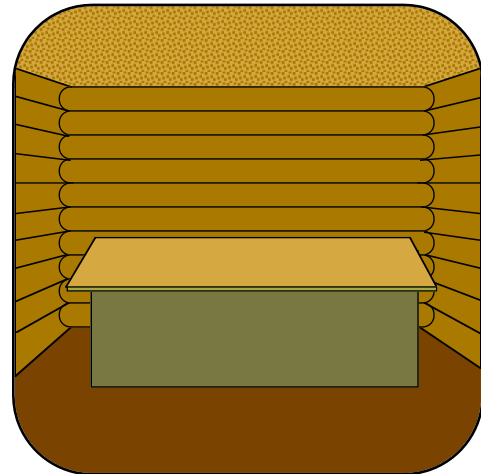
Vous ne savez guère s'il faut poursuivre cette étrange conversation. Pourtant, vous posez la prochaine question qui s'impose.

« Qui est l'Aveugle ? »

« Il est l'incarnation ancestrale du Mal ... Tu ne dois jamais le rencontrer. On dit que s'il pose son regard vide sur toi, tu es maudit à jamais ... Il est venu réaliser la Prophétie. Bientôt, ceux qui marchent à l'ombre viendront parmi nous. Nous serons alors maudits ... »

Le vieillard ne semble guère disposé à cesser de radoter. En attendant d'en savoir davantage — et préférablement de source plus fiable — vous n'avez plus qu'à quitter la cabane au fond des bois. Rendez-vous au **18**.

3

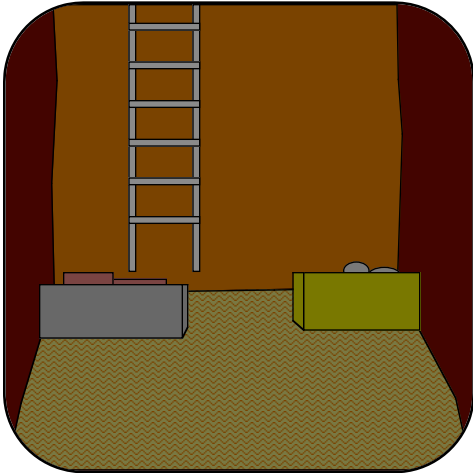


L'intérieur de la cabine n'est guère éclairé. Il n'y a qu'une seule pièce, et le seul meuble d'importance est une table lourde au fond de la salle. Il n'y a aucune autre issue que la porte derrière vous.

Comme vous vous en doutiez — quoique vous espériez encore le contraire — le vieillard n'est plus dans sa cabine. Il a disparu, lui aussi, comme les habitants de Xellev Ni.

Pour ressortir, rendez-vous au **18**.

4



Vous êtes au sous-sol de la petite maison, mais vous n'y trouvez rien de plus intéressant qu'au rez-de-chaussée. Il n'y a que quelques vieilles boîtes pleines de débris.

Retournez au **162** pour remonter.

5

Vous essayez d'engager la conversation avec l'homme saoul.

« Laisse-moi tranquille ... Mmbh ... »

Vous insistez, mais n'obtenez que d'autres marmonnements du même acabit.

« Fous-moi la paix ... Mmbh ... Veux rien savoir ... »

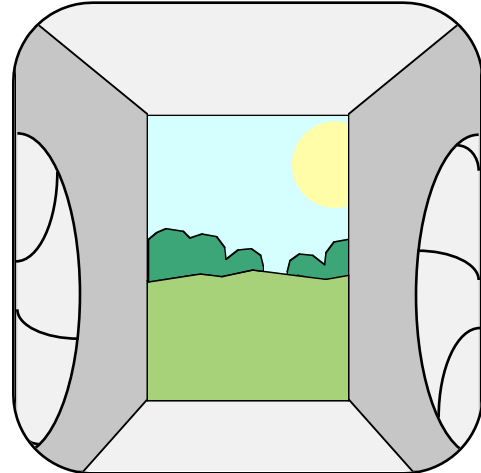
L'idée vous vient de taper dessus, mais ce serait pousser la chose trop loin.

Aller à l'autre bout du comptoir → **36**

Ressortir de la taverne → **7**



6



Le corridor principal mène du poste de pilotage à la rampe d'accès du vaisseau, qui mène elle-même à l'extérieur. En apparence, c'est une belle journée de printemps ou d'été. Les portes en iris, à gauche et à droite, donnent accès aux vastes méandres de l'intérieur du vaisseau. Vous savez que celle de droite mène dans les tréfonds de la nef gigantesque ; c'est intéressant à visiter, mais vous connaissez les couloirs depuis longtemps et vous n'avez pas le goût d'y aller aujourd'hui.

Ouvrir la porte de gauche → **9**

Descendre la rampe → **12**

Retourner dans le poste de pilotage → **27**

7



Vous avancez entre les deux premières maisons du village. À gauche, vous identifiez l'auberge de l'endroit. Vous n'avez pas vraiment l'intention de réserver une chambre, mais votre séjour pourrait être plus long que prévu.

À droite, c'est plutôt une taverne que vous apercevez. L'abreuvoir local, en quelque sorte. Vous n'avez guère intérêt à y entrer non plus, mais il n'y a pas de passants dans les rues, alors si vous voulez parler à quelqu'un ...

Entrer à l'auberge → 30

Entrer dans la taverne → 33

Sortir du village → 24

Continuer à avancer → 39

8

Vous bavardez quelque temps avec la jeune femme, qui n'a rien de mieux à faire en cette période de la journée. La conversation finit par porter sur un événement récent dans le village, la disparition de Tailin, la fille du maire. Elle est partie visiter une amie dans le village voisin, Zirhel, et n'est jamais revenue.

« C'est inquiétant, dit Sellia. Une si jolie jeune fille. Je me demande ce qui a bien pu lui arriver. Zirhel est pourtant un village paisible, tout comme Xellev Ni. »

« S'est-il produit d'autres événements qui pourraient expliquer sa disparition ? »

La jeune femme réprime un frisson.

« Il y a bien cet homme aveugle qui est venu au village voilà quelques jours... Il me faisait peur. Il avait le regard complètement vide, complètement blanc. C'était effrayant. Et par-dessus le marché, le vieil homme qui vit dans la forêt ne cesse de radoter au sujet de ses prophéties et de la damnation qui nous guette. C'est tout bonnement idiot. Personne ne viendra nous menacer des limbes. »

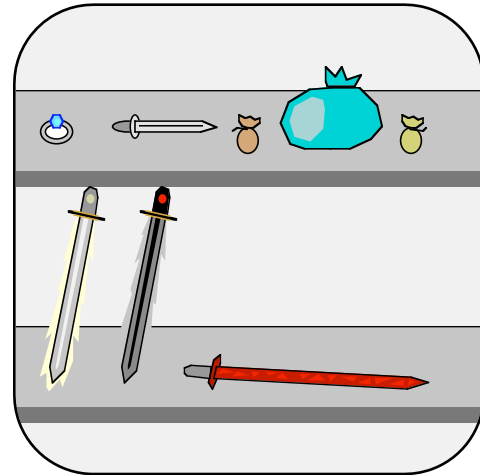
« Croyez-vous qu'il y ait un lien ... ? »

Sellia hausse les épaules.

« Je ne connais pas grand-chose sur ce petit vieux. Je sais qu'il est un peu fou à ses heures. Je n'irais pas trop près de lui sans être accompagnée — mais cette histoire d'êtres qui marchent à l'ombre du monde est un ramassis de sornettes. Rien ne marche à l'ombre, sauf les chats de ruelle. »

Vous n'apprendrez rien de plus en jasant avec la jeune herboriste. Retournez au 54.

9



C'est dans cette petite salle que vous entreposez habituellement votre équipement. Au fil de vos aventures, vous avez trouvé bien des articles intéressants, dont plusieurs armes puissantes.

L'Épée du Soleil Blanc : Votre premier souvenir de Xhoromag. Cette arme augmente votre Habilité de 6 points et inflige 4 points de Dommages supplémentaires, mais sa puissance a tendance à dépendre de l'énergie du soleil.

L'Épée du Soleil Noir : C'est l'arme que possédait l'être nommé Imaje, la version négative de l'Épée du Soleil Blanc. Elle tire sa puissance de la noirceur et faiblit durant le jour. Elle vous procure présentement 2 points d'Habilité et inflige 2 points de Dommages.

Le Glaive de D'xd : Il s'agit du glaive en cristal rouge du Saint Guerrier D'xd. Il était le héros de l'univers alternatif de Xhoromag. Son arme augmente votre Habilité de 4 points seulement, mais inflige 8 points de Dommages.

Anneau du Feu Solaire : Un vieux classique. L'Anneau du Feu Solaire se porte au doigt et tire des charges d'énergie qui coûtent 4 points d'Endurance. Il reste 12 charges à celui-ci.

Poignard : Vous attachez le poignard à votre ceinture. Ce n'est pas une arme très puissante (elle procure 2 points d'Habilité et inflige 1 point de Dommages), mais en certaines circonstances, un bon couteau peut toujours servir.

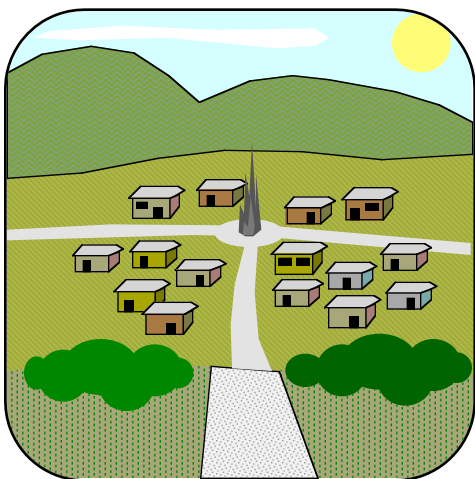
Sachet de Pilules Rouges : Ce sachet contient 12 pilules rouges. Chacune peut vous rendre 4 points d'Endurance si elle est mangée, mais il ne faut pas en abuser.

Vivres : Il est toujours bon de se procurer des vivres. Il y a assez de rations sèches dans ce sac pour faire 5 repas. Les rations viennent des appareils du vaisseau mais sont quand même assez bonnes à manger. Chacune rend 2 points d'Endurance.

Sachet de Pilules Bleues : Ce sachet contient 8 pilules bleues. Chacune augmente l'Habileté de 1 point pour la durée d'un combat. Vous pouvez en prendre jusqu'à cinq en même temps.

Retournez au 6 pour sortir d'ici.

10



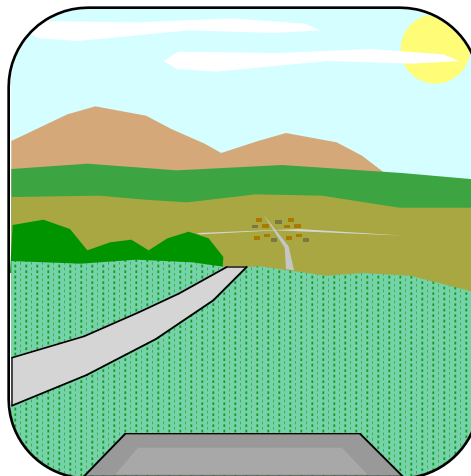
Vous retournez au sommet de la pente d'où vous avez aperçu le village de Zirhel pour la première fois. Il est clair d'ici que personne ne se promène dans les rues du village. Il reste à déterminer ce que vous avez l'intention de faire maintenant.

Retourner au village de Xellev Ni → 31
Poursuivre vos investigations à Zirhel → 114

11

S'il y avait quelque chose à trouver ici, vous l'auriez découvert depuis longtemps. Vous possédez le Troisième Vaisseau depuis près d'un an ! Retournez au 1 et attendez d'être dehors pour fouiller les scènes.

12



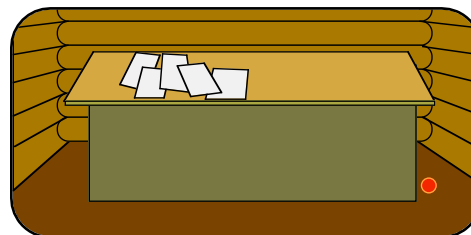
Vous avez posé le vaisseau de Xe'Roxuul sur une colline déserte, mais à présent, vous voyez clairement un village au fond de la vallée. C'est le matin et vous avez posé le vaisseau tôt à l'aube, alors vous avez une certaine chance (très petite) d'être passé inaperçu...

En observant le ciel, vous ne voyez aucun signe des fluctuations que vous avez heurtées dans l'espace surplanaire. C'est donc un pays comme un autre sur le Cinquième Temps de Xhoromag. À vous de partir à l'aventure !

Devant vous, la piste descend jusqu'au village dans la distance. Le flanc de la colline est couvert de végétation dense, mais vous pouvez également marcher vers la gauche en restant au sommet de la pente.

Aller à gauche → 192
Descendre la colline → 167
Retourner dans le vaisseau → 6

13



Vous avez trouvé une collection de parchemins disparates, ainsi qu'un petit globe rougeoyant. Il s'agit d'une sphère de Fulgûs, une charge énergétique puissante, et vous soupçonnez que l'ennemi qui la recevra en plein corps s'en

repentira longtemps — ou n'aura jamais l'occasion de s'en repentir, selon le cas. Si vous désirez la conserver, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Lancée sur un adversaire, elle lui fera perdre 50 points d'Endurance d'un seul coup, à condition qu'il soit pourvu d'un corps tangible.

Lire les inscriptions sur les parchemins → 44
Sortir de la cabane → 18

14

Horreur ! Vous avez troublé le repos de l'une des entités les plus noires de l'univers : Shadow the Great Evil !



SHADOW THE GREAT EVIL

Habilité 50 • Endurance 1

Si vous émergez vainqueur de ce combat titanesque, rendez-vous au 263.



15



La piste semble traverser la vallée. Derrière vous se trouve la colline où vous avez posé le vaisseau, alors que devant, doit se situer le village aperçu de là-haut.

Suivre le sentier à droite → 18
Continuer vers le village → 24
Revenir en arrière → 12

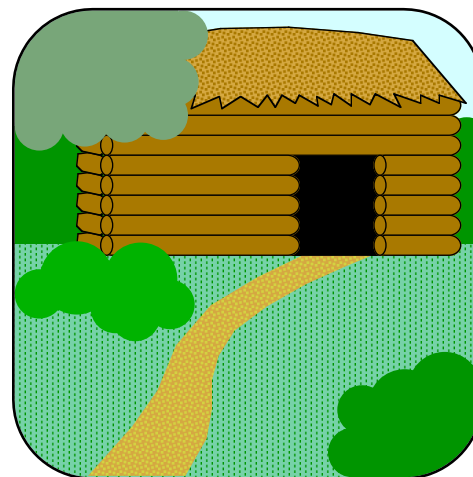
16

Il traîne un peu de poussière dans le couloir, mais cela vient probablement de l'extérieur. Vous ne pouvez pas ajouter la poussière à votre équipement.

17

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

18



En suivant le petit sentier, vous arrivez devant une cabane construite en plein bois. Vous avez

peine à imaginer qui pourrait vivre ici, mais néanmoins, la cabine existe. Elle est entourée par la forêt dans toutes les directions.

Retourner sur le sentier → 15

Entrer dans la cabine → 21

19

Ces étagères contiennent vos souvenirs d'aventures passées. Vous ne trouverez donc rien de caché dans cette salle.

20

Il n'y a rien à trouver dans les environs.

21

Si vous avez grisé la case « Z » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 3. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 233.

22

Vous ne trouvez rien. Il n'y a que la piste qui mène au village dans la vallée. Peut-être feriez-vous mieux de l'emprunter.

23

A-ya-ya-ya-oye !!

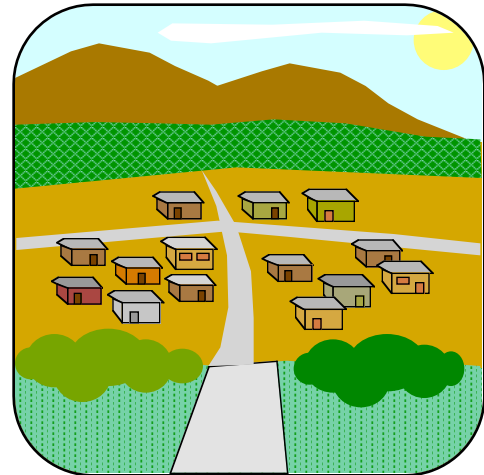
Ça, c'est du nectar de plante carnivore, parce que son pH se mesure dans les deux chiffres. Inutile de préciser que vous n'augmenterez pas votre Endurance avec cela ! En fait, vous venez de perdre 2 points d'Endurance.

Cela vous apprendra à boire n'importe quoi.

Retranchez deux émeraudes de votre bourse et retournez au 36.



24



Quelque temps plus tard, vous pouvez apercevoir le village du haut d'une pente. D'ici, tout paraît désert, mais il est normal que vous ne puissiez apercevoir personne. Vous êtes tout de même à une bonne distance des maisons. Derrière vous, la piste mène à la colline où vous avez posé le Troisième Vaisseau de Xe'Roxuul. Près de vous, un écriteau désigne le village dans la vallée. Selon l'écriteau, le nom du village est Xellev Ni.

Aller au village → 146

Revenir en arrière → 15

25

Il n'y a rien à trouver sur le sentier.

26

La petite fille hoche la tête.

« Le vieux qui vit sur la colline ? Oui, je le connais. Mon père m'interdit d'aller le voir. Je crois qu'il a peur de lui parce qu'il parle toujours de prophéties et de damnation. »

« Et toi, crois-tu à la prophétie ? »

La fillette rit gaiement.

« Je ne sais même pas ce qu'elle dit. Le vieux en parle toujours, mais je n'ai jamais porté attention. Mais depuis que l'aveugle est passé dans le village, les adultes sont tous inquiets, même s'ils ne veulent pas l'admettre. »

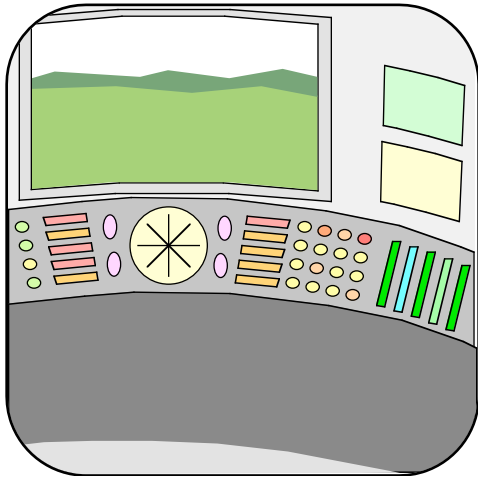
« Où est allé cet aveugle ? »

« Je ne sais pas. Il a disparu. Un peu comme

Tailin, la fille du maire. Elle est allée au village voisin pour voir son amie, mais elle n'est jamais revenue. »

Manifestement, Ayelle ne sait rien de plus. Les soucis des grands ne s'attardent pas longtemps dans son monde d'enfant. Retournez au **39**.

27



Vous voici de retour dans le poste de pilotage du Troisième Vaisseau de Xe'Roxuul. Il n'y a rien à y faire en ce qui concerne votre aventure actuelle. Si vous voulez décoller, rendez-vous au **338**. Sinon, retournez au **6**.

28

Vous ne trouvez rien à l'extérieur de la cabine. Peut-être pourriez-vous y entrer ? Si vous décidez d'entrer dans la petite maison, rendez-vous au **21**. Si vous préférez retourner sur le sentier, rendez-vous au **15**.

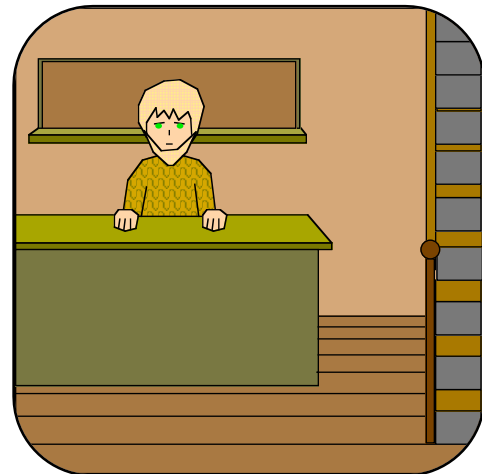


29



Le coup fatal est porté. La douleur commence à disparaître. Couché dans l'herbe, vous faites un adieu silencieux à votre vie aventureuse, pour ensuite couler dans la nuit opaque et sereine. Ce pays isolé de Xhoromag sera votre lieu de repos éternel.

30



Vous êtes au premier étage de l'auberge du village. Il n'y a rien de trop intéressant ici, puisque les chambres sont à l'étage. L'aubergiste est debout derrière son comptoir.

« Bienvenue, mon jeune ami. »

Vous lui demandez si vous pouvez réserver une chambre pour la nuit, mais il secoue la tête.

« Je suis désolé, mais toutes mes chambres sont louées pour cette nuit. C'est la saison, les gens voyagent. Il faudra que tu attendes. Quelqu'un va peut-être en libérer une avant ce soir. »

Si vous avez parlé à un vieillard dans la forêt et désirez en discuter avec l'aubergiste, rendez-vous au 35. Si vous préférez sortir de l'auberge, retournez au 7.

31



Puisque vous avez déjà parcouru cette piste, vous ne vous attardez pas en chemin. L'écart entre les deux villages est substantiel, et vous aimeriez arriver à Xellev Ni avant la nuit. Vous marchez donc d'une seule traite jusqu'au village près duquel vous avez posé le Troisième Vaisseau de Xe'Roxuul, sans vous douter de la surprise qui vous attend.

Rendez-vous au 40.

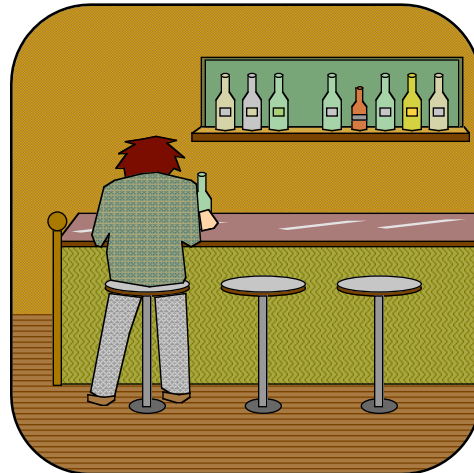
32

L'armurier n'est pas un homme bavard et n'aime pas se mêler des histoires qui ne le concernent pas. Il vous avoue toutefois qu'il aimerait partir à la recherche de Tailin, la fille disparue du maire, car ce dernier offre une récompense de 100 émeraudes à quiconque retrouvera sa fille. Il doit cependant s'occuper de sa boutique, ce qui l'empêche de partir à l'aventure. Lorsque vous lui demandez où est allée Tailin, il vous répond simplement qu'elle a disparu lors d'un voyage à Zirhel, le village voisin, voilà quelques jours.

Si vous croisez Tailin, songez à garder cette récompense de 100 émeraudes à l'esprit !

Retournez maintenant au 57.

33



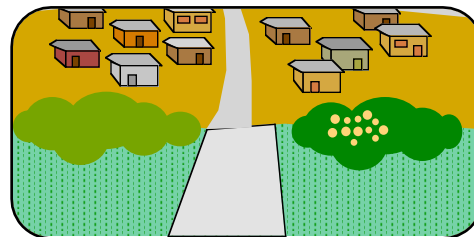
Vous êtes à l'intérieur de la taverne, devant un bar reluisant. Malgré l'heure très matinale, un inconnu à moitié soûl est assis au bar. Comme quoi chaque village a son ivrogne, même sur Xhoromag.

Parler à l'ivrogne → 5

Aller à l'autre bout du comptoir → 36

Ressortir de la taverne → 7

34



Vous avez trouvé des Baies Orangées dans un buisson à proximité du sentier. Vous pouvez les récolter et les ajouter à votre équipement. Leur forte valeur nutritionnelle vous rendra 5 points d'Endurance lorsque vous les consommerez.

35

« Connaissez-vous le vieil homme qui vit dans la forêt non loin d'ici ? »

« Ah oui, ce vieux fou. J'ai dû dire à Ayelle, ma fille, de ne plus le visiter. Il ne croit qu'à sa Prophétie et à tout le charabia qui l'entoure. Il prétend que "Ceux qui Marchent à l'Ombre," vont venir manger nos âmes. Il faut l'ignorer. »

« Avez-vous entendu parler de l'Aveugle ? »

L'aubergiste hausse les épaules.

« Oui, un homme aveugle est venu ici voilà quelques jours. Il était un peu bizarre, mais il ne faut pas juger les gens d'après les apparences. »

Vous souriez. Puisque vos craintes ne s'avèrent pas fondées, vous décidez de prendre congé de l'aubergiste. Rendez-vous au 7.

36



Le bar est long. Plusieurs clients peuvent s'y asseoir, ce qui est probablement l'idée générale. Toutefois, cela reste l'intérieur d'une taverne, et la question revient : Que faites-vous ici à votre âge ?

Derrière le bar se trouve le tavernier. Il vous jette un regard soupçonneux — sans doute dû à votre âge — puis il hausse les épaules. Tous les clients sont bons.

« J'ai le meilleur cru de Xollov, petit. Tu m'en diras des nouvelles. Seulement 2 émeraudes. C'est du nectar, mon enfant. Du vrai nectar. »

Commander un verre de Xollov → 23

Parler avec le tavernier → 128

Retourner voir l'ivrogne → 33

Sortir de la taverne → 7

37

S'il y avait quelque chose à trouver ici, vous l'auriez découvert depuis longtemps. Vous possédez le Troisième Vaisseau depuis près d'un an ! Retournez au 27.

38

Le maire fronce les sourcils.

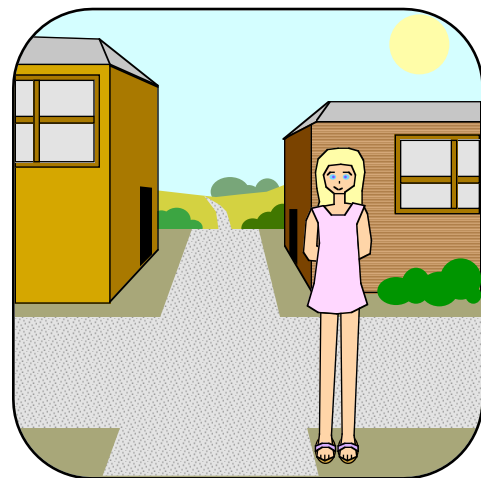
« Tailin est ma seule fille... Elle a trente-deux myatzens... Les cheveux noirs... Elle est partie

chez son amie Naïsha à Zirhel, mais elle devait revenir voilà deux jours. De ceux qui sont partis la chercher, personne n'est revenu. Je suis inquiet et je suis prêt à offrir une récompense de 100 émeraudes à celui qui ramènera ma fille saine et sauve. »

Vous souriez légèrement. Où que vous alliez, même dans le pire bled, l'aventure vous retrouve inmanquablement. Allez-vous partir à la recherche de Tailin à Zirhel ? Il faut avouer que la tentation vous effleure ... fortement !

Pour le moment, retournez au 81.

39



Vous arrivez au croisement des deux routes que vous aperceviez de plus haut sur la colline. Ce sont toutes des voies de campagne. En apparence, aucune ne mène à un endroit intéressant.

Une petite fille joue dans la rue. En vous voyant, elle sourit d'un air gêné, comme le font les fillettes de son âge.

« Salut... Je m'appelle Ayelle... Et toi ? »

« Moi ? Jamie. »

« Ravie de faire ta connaissance. »

« Tu es drôlement polie. »

« Mon papa est aubergiste. Il veut toujours que je sois gentille avec les visiteurs. »

Si vous voulez lui demander si elle connaît le vieil homme qui vit dans la forêt, rendez-vous au 26. Sinon :

Aller à gauche → 42

Aller à droite → 51

Continuer tout droit → 75

Revenir en arrière → 7

40



Sur votre gauche, vous apercevez le bâtiment le plus important du village, celui qui fait office de mairie. À droite se trouve le magasin général. Même si ce sont des endroits que vous avez déjà visités, vous pouvez y entrer à nouveau. Si vous voulez :

Entrer à la mairie → 43

Visiter le magasin général → 49

Aller au carrefour central du village → 206

Suivre la route qui sort du village → 84

41

Il n'y a rien à trouver sur le sentier.

42



De ce côté, vous n'apercevez que les façades des maisons. La route quitte le village et se perd dans la plaine. Une ruelle s'ouvre entre deux maisons, un peu plus loin sur votre gauche.

Entrer dans la ruelle → 45

Continuer tout droit → 48

Revenir au carrefour → 39

43



Vous êtes effectivement entré dans l'équivalent local de la mairie. L'air d'importance de cet endroit est presque palpable.

Vous êtes surpris de constater que le maire de Xellev Ni n'est plus derrière son bureau. Il semble avoir tout bonnement disparu ! Vous tentez d'appeler, mais personne ne répond.

Ouvrir la porte au fond de la pièce → 113

Fouiller le bureau et la salle → 53

Sortir d'ici → 40

44

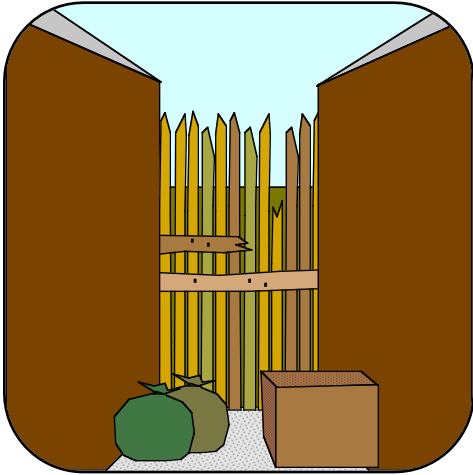
Des mots sont griffonnés à la hâte sur les parchemins. Vous y lisez les phrases suivantes :

« La malédiction est en marche. L'Aveugle doit être arrêté. Il doit être vaincu dans les ténèbres afin qu'il y reste à jamais. Le moment est venu de rassembler les Yeux de Xûh au Lieu Sacré et de passer à l'autre monde. Que soit dite l'incantation : PAR XÛH ET XELLETH, QUE S'OUVRE LA VOIE DE L'OMBRE. Que la bénédiction des Filles Sacrées accompagne ... »

Ensuite, il n'y a plus rien. Vous pouvez garder les Parchemins dans votre équipement si vous le désirez. D'une façon comme de l'autre, grisez la case « I » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Il ne vous reste plus qu'à ressortir de la cabine. Rendez-vous au 18.

45

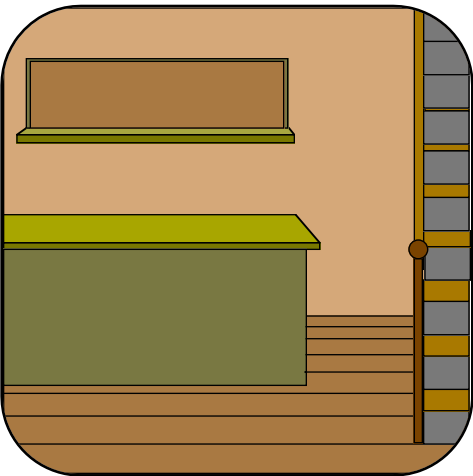


Comme prévu, vous êtes maintenant dans une ruelle sale. Il n'y a que des déchets dans l'allée, et l'odeur qui parvient à vos narines n'a rien de plaisant. Êtes-vous sûr de vouloir traîner ici ?

La grille de planches au fond de la venelle paraît rudimentaire, mais elle est assez solide pour vous empêcher de passer. Par ailleurs, il est impossible d'escalader les murs lisses des maisons pour accéder aux toits. Par conséquent, il ne vous reste plus qu'à sortir d'ici.

Retournez au 42.

46



Vous êtes au premier étage de l'auberge du village. Il n'y a rien de trop intéressant ici, puisque toutes les chambres sont à l'étage. Vous ne trouvez plus trace de l'aubergiste, qui semble avoir laissé son auberge ouverte et déserte !

Ressortir dans la rue → 225

Monter à l'étage → 189

47

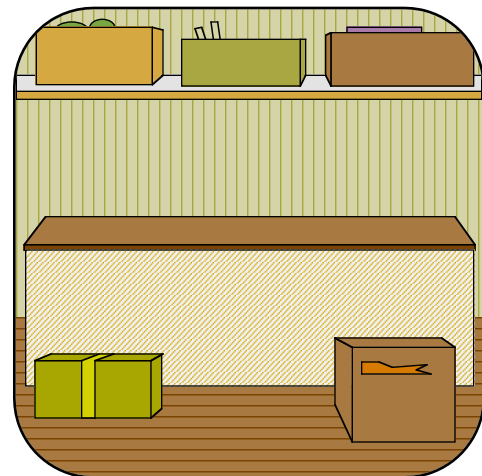
Vous n'avez aucune raison de vouloir taper sur ce petit vieux. Cessez de vous comporter en sauvage et retournez au 233.

48



La route se perd dans la distance, au-delà du moutonnement des collines. Il n'y a manifestement rien d'intéressant dans cette direction-là. Vous feriez mieux de revenir au village et d'y accomplir quelque chose de constructif. Rebroussez chemin et retournez au 42.

49



L'intérieur du magasin général n'est pas très bien entretenu, mais vous êtes, après tout, dans un petit village au milieu de nulle part.

Vous êtes immédiatement pris d'un mauvais pressentiment. Le propriétaire du magasin s'est volatilisé, laissant sa boutique ouverte aux quatre vents. N'importe qui pourrait le dévali-

ser impunément.

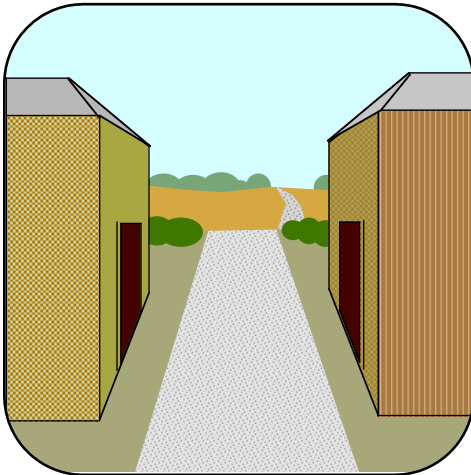
Vous avez beau héler le propriétaire, vous ne récoltez que le silence ...

Retournez au 40 pour ressortir.

50

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

51



De ce côté du carrefour, vous apercevez deux boutiques ouvertes. Un coup d'oeil rapide vous apprend que celle de gauche est la boutique d'un herboriste. Celle de droite est le commerce de l'armurier local. Même s'il ne risque guère de posséder une meilleure arme que l'Épée du Soleil Blanc, vous pouvez lui rendre visite si vous le désirez. Vous pouvez aussi entrer chez l'herboriste si vous voulez un aperçu des philtres et des remèdes locaux.

Entrer chez l'herboriste → 54

Entrer chez l'armurier → 57

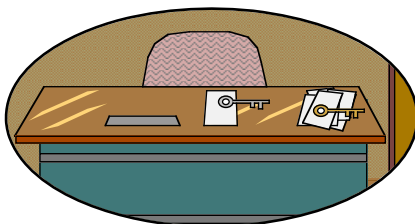
Continuer tout droit → 60

Revenir au croisement → 39

52

Il n'y a rien à trouver ici.

53



Vous mettez la main sur une Clé de Cuivre au milieu des papiers officiels. Vous trouvez également une Clé d'Argent dans l'un des tiroirs du meuble. Inscrivez les deux clés sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez les conserver. Retournez ensuite au 43.

54



Vous êtes chez l'herboriste du village. Ici, vous pouvez acheter différents produits de la nature locale, savamment distillés pour avoir leur effet maximal sur l'organisme qui les consomme. Toutefois, vous avez le soupçon que les potions ne sont pas aussi gratuites que les ingrédients naturels dont elles sont faites.

La jeune femme au comptoir se présente sous le nom de Sellia. Elle s'occupe de la boutique. Tous les produits qu'elle confectionne sont disponibles à la vente.

Voyant qu'elle a affaire à un étranger au village, elle prend un air professionnel.

« Je peux te renseigner sur nos produits. Voici ce que nous avons à vendre en cette saison. Je t'indique aussi les prix ... »

Acheter des produits → 179

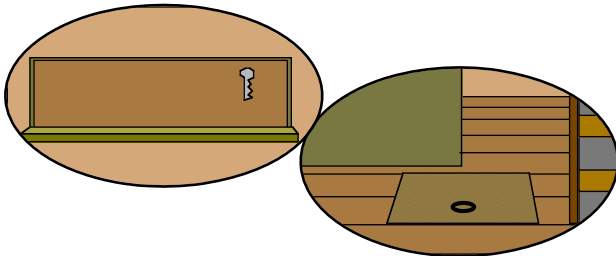
Engager la conversation → 8

Sortir de la boutique → 51

55

Vous avez beau fouiller dans les déchets, vous ne trouvez aucun objet utile. Cessez de faire le pitre, ou vous allez finir par dégager un tel parfum que les villageois vous chasseront du village à grands coups de pied au derrière.

56



Vos fouilles révèlent l'existence d'une trappe secrète dans le plancher, au pied de l'escalier. Il y a aussi une clé affixée au panneau derrière le comptoir. C'est la clé de la chambre 3 pour être exact. Vous pouvez l'ajouter à la liste de votre équipement actuel.

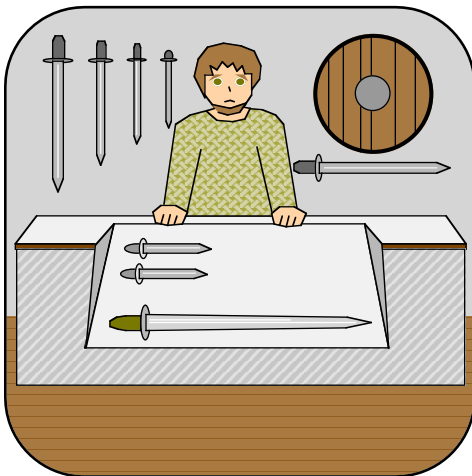
Grisez la case « T » de votre *Feuille d'Aventure*.

Ouvrir la trappe et descendre → 186

Monter à l'étage → 189

Sortir de l'auberge → 225

57



Comme vous vous en doutiez un peu, il n'y a pas d'armes à énergie dans ce petit village. La sélection d'armes normales paraît toutefois adéquate, et vous avez aussi l'occasion de vous munir de protection. En effet, le bouclier sur le mur montre clairement que l'armurier ne vend pas que des armes offensives.

Même si vous êtes jeune, l'armurier est prêt à vous vendre sa marchandise, à condition que vous ayez de quoi payer.

Acheter des armes → 194

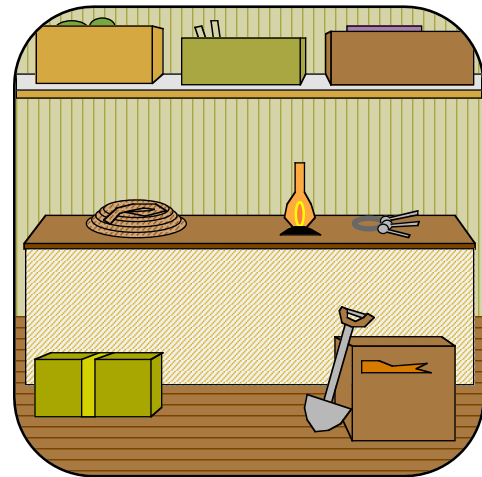
Engager la conversation → 32

Sortir de la boutique → 51

58

Il n'y a rien à trouver ici.

59



Voici les objets potentiellement utiles qui traînent dans le magasin général. Vous pouvez les « emprunter » jusqu'à ce que le mystère de la disparition du propriétaire soit résolu.

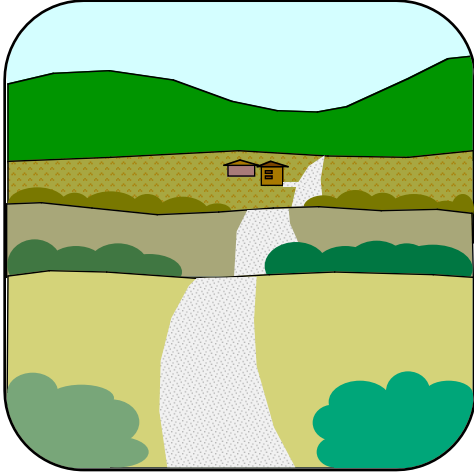
- *Rouleau de corde*
- *Lanterne*
- *Pelle*
- *Trousseau de clés*

Inscrivez les objets que vous désirez emporter sur votre *Feuille d'Aventure*, à condition de ne pas les avoir déjà achetés lors de votre premier passage à Xellev Ni. Souvenez-vous que vous êtes limité au transport de 20 objets.

Retournez au 40 pour sortir du magasin.



60



Le chemin se perd dans la distance, au-delà du moutonnement des collines. Dans la distance, vous croyez apercevoir une paire de bâtiments, une maison et une structure plus grande qui pourrait être une grange. C'est vraisemblablement une ferme quelconque.

Vous rendre à la ferme → 63

Revenir sur vos pas → 51

61

Il n'y a rien à trouver dans la rue. Mais vous ferez sûrement des trouvailles intéressantes si vous commencez par *entrer* dans l'une des deux boutiques. Retournez au 51.

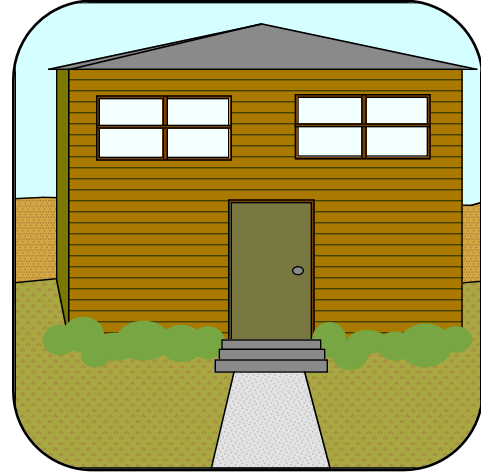
62

« L'aveugle voulait se rendre à Zirhel pour faire l'acquisition de ce qu'il appelait un joyau miraculeux, la Larme des Feux de ... quelque chose. Je n'en sais pas davantage. Je sais cependant que le vieil homme dans la forêt — tu ne le connais probablement pas, mais il est célèbre dans la région, à sa façon — a essayé de nous faire avaler que cet « Aveugle » appartenait à une prophétie qui annonçait notre damnation. J'ai assez de problèmes sans me soucier des habitants imaginaires des limbes ! »

Vous ne savez pas si la prophétie est valide ou non, mais il vous paraît légèrement étrange que la fille du maire ait disparu en même temps que cette histoire d'Aveugle a commencé.

Retournez au 81 en attendant de pouvoir faire la lumière sur ce mystère.

63



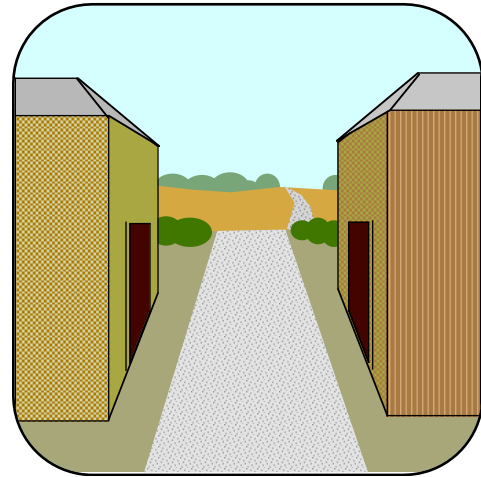
Une dizaine de minutes plus tard, vous arrivez devant le bâtiment aperçu du village. C'est probablement la maison d'un fermier, si les champs labourés derrière la maison doivent servir d'indication.

Vous n'entendez aucun bruit venant de l'intérieur. L'endroit serait-il désert ?

Entrer dans la maison → 66

Revenir au village → 60

64



De ce côté du carrefour, vous apercevez deux boutiques ouvertes. Comme vous le savez déjà, celle de gauche est la boutique de l'herboriste. Celle de droite est le commerce de l'armurier.

Entrer chez l'herboriste → 102

Entrer chez l'armurier → 105

Continuer tout droit → 108

Revenir au croisement → 306

65

C'est le magasin général. Toutefois, la porte est fermée à clé. Il est possible que vous ayez des clés en votre possession, mais le tout est de posséder la *bonne* clé.

Si vous possédez un Trousseau de Clés, l'une des clés sur l'anneau s'avérera capable d'ouvrir cette porte. Toute autre clé en votre possession ne fera pas l'affaire.

Si vous possédez le Trousseau de Clés, rendez-vous au **138**. Sinon, retournez au **132** et faites un autre choix.

66



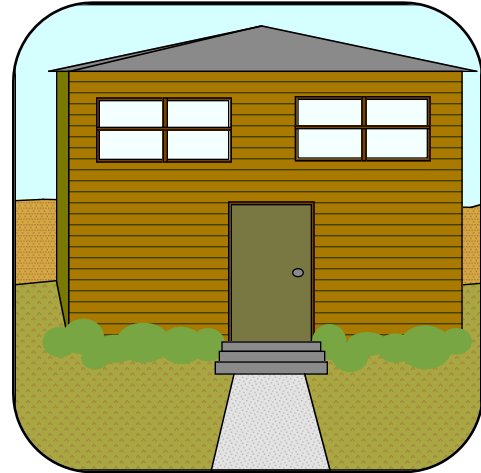
L'intérieur de la maison du fermier n'a rien de spécial. C'est une petite demeure ordinaire, sans grandes décorations. Vous n'apercevez personne. Le fermier est peut-être aux champs.

Ressortir de la maison → **63**

Sortir par la porte de derrière → **69**



67



Une dizaine de minutes plus tard, vous arrivez devant le bâtiment aperçu du village. C'est sans doute la maison du fermier. Derrière la maison s'étendent des champs labourés. Vous y apercevez aussi une grange volumineuse.

Vous n'entendez aucun bruit venant de l'intérieur. L'endroit serait-il désert ?

Entrer dans la maison → **173**

Visiter la grange → **106**

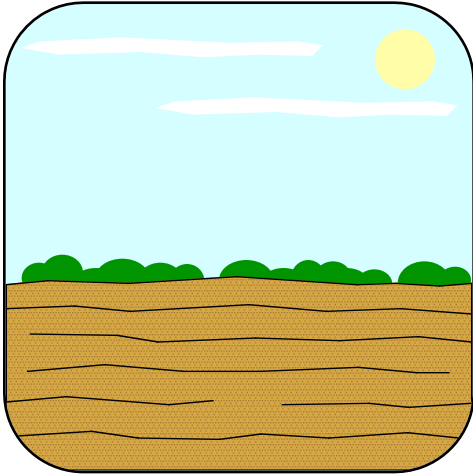
Revenir au village → **64**

68

La porte de cette maison est barricadée de l'intérieur. Aucune clé ne l'ouvrira, puisque le problème ne réside pas dans la serrure. Si vous possédez une Hache et désirez défoncer cette porte, rendez-vous au **80**. Dans le cas contraire, retournez au **141** et faites un autre choix.



69



De l'autre côté de la maison, vous apercevez un vaste champ labouré. Cela prouve que vous êtes sur une ferme, ou l'équivalent local de la chose. Toutefois, vous ne trouverez pas grand-chose à faire au milieu d'un champ.

Retourner dans la maison → **66**
Retourner au village → **60**
Visiter la grange → **72**

70

Il n'y a rien à trouver ici.

71

Le Fruit Sacré n'est pas comestible. En fait, il contient des toxines dangereuses. Vous venez de subir un empoisonnement douloureux !

Si vous possédez un Contrepoison, rendez-vous au **215**. Sinon, rendez-vous au **227**.



72



Vous apercevez la grange qui était visible du village, derrière la maison du fermier. C'est une vieille grange, mais encore assez solide pour ne pas s'écrouler sur votre tête.

Du moins, vous l'espérez fermement.

Entrer dans la grange → **171**
Retourner aux champs → **69**
Retourner dans la maison → **66**
Retourner au village → **60**

73

Vous ne trouvez rien à l'extérieur de la maison. Peut-être à l'intérieur ? Si vous désirez entrer, rendez-vous au **66**. Si vous préférez retourner au village, rendez-vous au **60**.

74

Il n'y a rien à trouver dans la rue.



75



Sur votre gauche, vous apercevez le bâtiment le plus important du village. Il s'agit probablement de l'équivalent local de la mairie, si vous devez en croire l'insigne officiel au-dessus de la porte. À droite, vous voyez le magasin général. Vous hésitez un peu. Pour le magasin, ce n'est pas un problème, mais devriez-vous entrer dans le bâtiment officiel, ou cela serait-il plutôt mal vu de la part d'un étranger ?

Entrer à la mairie → **81**

Visiter le magasin général → **78**

Continuer tout droit → **84**

Revenir au croisement → **39**

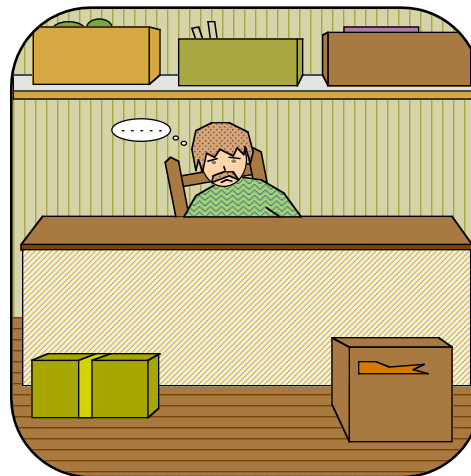
76

C'est impoli de fouiller chez les autres, même s'il n'y a personne. D'ailleurs, il n'y a rien de très intéressant à trouver ici. Retournez au **66**.

77

Vous ne trouvez rien à l'extérieur de la maison. Peut-être à l'intérieur ? Si vous désirez entrer, rendez-vous au **173**. Si vous voulez aller voir la grange derrière la maison, rendez-vous au **106**. Si vous préférez retourner au village, rendez-vous au **64**.

78



L'intérieur du magasin général n'est pas très bien entretenu, mais vous êtes, après tout, dans un petit village au milieu de nulle part.

Le propriétaire du magasin général est assis derrière son comptoir avec une expression d'ennui profond.

« J'arrive à la fin du stock, mais enfin... Je peux te vendre un peu de tout et de rien... Vois si quelque chose t'intéresse. »

Vous pouvez acheter les articles suivants s'ils vous intéressent (et s'il vous reste assez d'émeraudes).

<i>Rouleau de corde</i>	2 émeraudes
<i>Trousseau de clés</i>	1 émeraude
<i>Pelle</i>	2 émeraudes
<i>Lanterne</i>	2 émeraudes
<i>Vivres (un repas)</i>	1 émeraude

Vous pouvez ajouter les vivres achetés à votre propre sac de vivres, si vous en possédez un. Chaque repas vous rend 2 points d'Endurance.

Le propriétaire n'est pas très loquace et n'aime pas beaucoup les étrangers. Il est donc inutile de vouloir jaser avec lui. Achetez ce que vous désirez et sortez du magasin. Retournez ensuite au **75**.

79

Vous êtes dans un champ. Qu'espérez-vous ? Malgré tout, vous faites le tour du champ à la recherche d'une découverte intéressante, ce qui ne vous rapporte absolument rien. Et même si

vous possédez une pelle, vous n'allez pas creuser partout à la recherche d'un trésor enfoui, même si vous possédez aussi une carte au trésor, auquel cas vous trichez de toute façon. Retournez au **69**.

80

Vous défoncez violemment la porte à coups de hache. De cette façon, songez-vous, les habitants de Zirhel — s'il en reste — sortiront sûrement de leur trou. Mais personne n'est attiré par le fracas que vous provoquez. Vous êtes donc libre d'entrer dans la maison dont vous avez démoli la porte.

Grisez la case « H » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **231**.

81



Vous êtes effectivement entré dans l'équivalent local de la mairie. L'air d'importance de l'endroit est presque palpable. Secrètement, vous souriez. En tout, le village doit compter cinquante maisonnettes. C'est à se demander pourquoi il est même nécessaire d'élire un maire.

L'homme qui doit être le maire en question est assis derrière son bureau. Il a l'air grave.

« Bonjour, jeune étranger. J'aimerais t'accueillir avec une plus grande hospitalité, mais j'ai de grands soucis en ce moment. »

« Qu'arrive-t-il ? »

« Ma fille Tailin a disparu. Elle était partie à Zirhel, le village de l'autre côté des montagnes. Même les hommes qui sont partis la chercher

ne sont pas revenus. Et tout le monde dans le village est inquiet depuis que l'homme aveugle est passé. Lui aussi voulait se rendre à Zirhel. Je ne sais pas s'il y a un lien entre lui et ma fille. »

Si vous voulez en savoir davantage sur Tailin, rendez-vous au **38**. Si vous voulez discuter de cet homme aveugle, rendez-vous au **62**.

Pour quitter la mairie, rendez-vous au **75**.

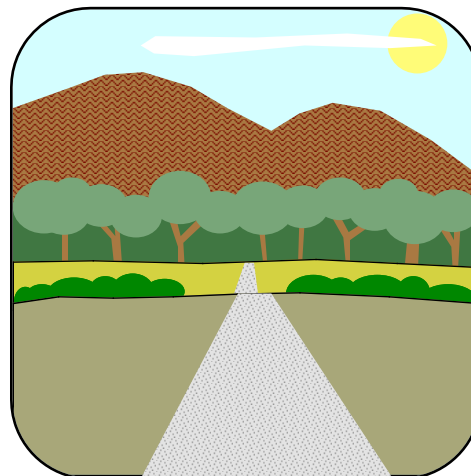
82

Vous ne trouvez rien à l'extérieur de la grange. Peut-être à l'intérieur ? Si vous désirez entrer, rendez-vous au **171**. Sinon, retournez au **72** et faites un autre choix.

83

Si vous possédez un Globe Lumineux, rendez-vous au **156**. Sinon, rendez-vous au **216**.

84



La route qui sort du village se perd dans une forêt, après quoi elle se dirige vers la montagne. Si vous êtes prêt à partir, sachez qu'une bonne marche vous attend — mais avouez aussi que vous avez l'habitude des longues marches. Le tout est de ne pas se fatiguer inutilement.

Suivre le chemin vers la montagne → **170**
Revenir au village → **176**

85

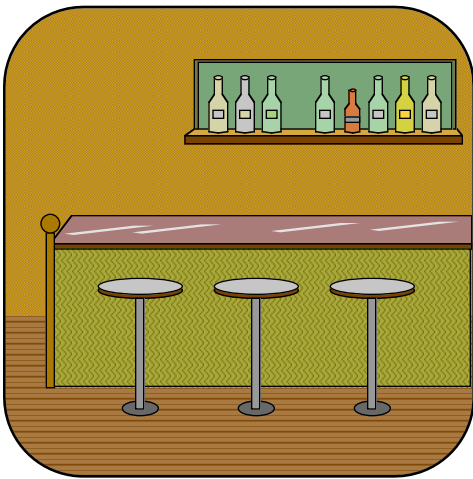
Il n'y a rien à trouver dans la rue.

86

Le sens mystérieux que l'Intemporel vous a jadis conféré opère très bien sur les langues vivantes, mais les caractères runiques sont souvent plus difficiles. C'est donc à grand-peine que vous interprétez les symboles. Vous finissez par apprendre l'identité de la jeune fille représentée par la statue. On l'appelle *La Salvatrice*. Malheureusement, vous ne savez pas ce que ce titre signifie vraiment.

Retournez maintenant au 156.

87



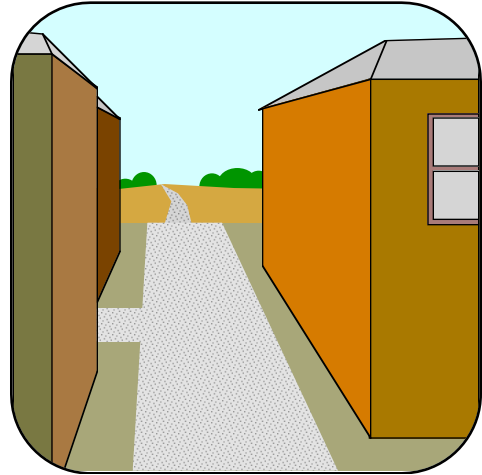
Vous êtes à l'intérieur de la taverne, devant un bar reluisant. Vous remarquez aussitôt qu'il n'y a plus personne au bar. Plus trace de l'ivrogne aux alentours.

Aller à l'autre bout du comptoir → 257

Ressortir de la taverne → 225



88



De ce côté, vous n'apercevez que les façades des maisons. La route quitte le village et se perd dans la plaine. Il n'y a rien d'intéressant à voir par-là. Une ruelle s'ouvre entre deux maisons, un peu plus loin sur votre gauche.

Entrer dans la ruelle → 188

Retourner au carrefour → 306

89

Il n'y a personne à combattre. C'est vraiment une statue. Le problème est que vous n'arrivez pas à discerner ce qu'elle représente. Si vous possédez une Lanterne et désirez l'allumer, rendez-vous au 95. Sinon, vous allez devoir trouver un moyen de dissiper cette noirceur avant d'enquêter dans cette salle. Retournez au 150 et fouillez un peu partout.

90



La piste serpente dans la forêt, toujours relativement facile à suivre. Devant vous, elle monte

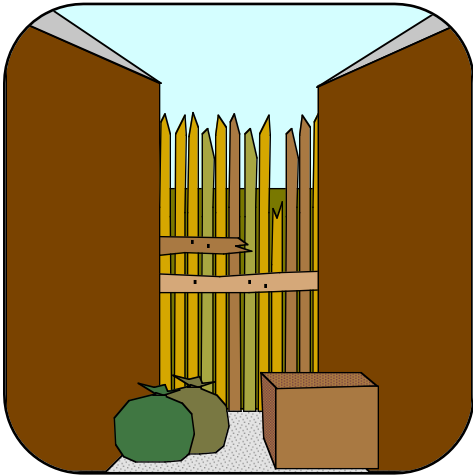
au flanc de la montagne. Derrière, elle retourne au village de Xellev Ni.

Grimper le sentier → 93

Retourner au village → 176

Explorer la forêt environnante → 99

91



La ruelle est tout aussi déserte qu'elle a toujours été. Normal, puisque vous n'apercevez que des déchets dans l'allée, et que l'odeur qui parvient à vos narines n'a rien de plaisant.

Êtes-vous sûr de vouloir traîner ici ?

La grille de planches au fond de la venelle paraît rudimentaire, mais elle est assez solide pour vous empêcher de passer. Par conséquent, il ne vous reste plus qu'à revenir en arrière.

Retournez au 88.

92

Si vous possédez un Globe Lumineux, rendez-vous au 159. Sinon, rendez-vous au 219.



93



Vous avez atteint le sommet de la montagne. À partir de maintenant, la marche sera plus facile, puisque le terrain sera en pente descendante.

Continuer votre route → 111

Revenir en arrière → 90

Explorer la forêt environnante → 99

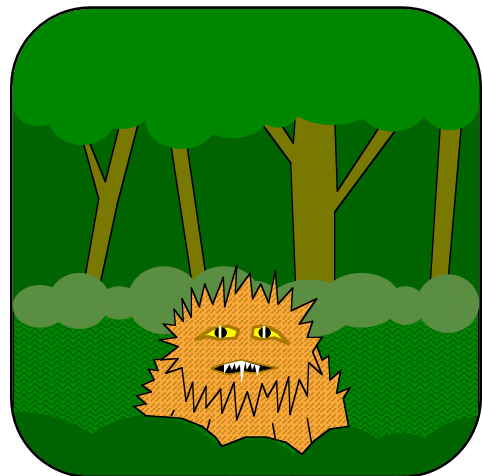
94

Il n'y a rien à trouver ici.

95

La noirceur qui baigne cette salle est d'origine surnaturelle. La lumière d'une lanterne n'arrive pas à la dissiper. Malgré la flamme vacillante, il fait toujours aussi noir. Manifestement, une autre solution s'impose. Retournez au 150 pour explorer le reste du temple.

96



Vous croisez le chemin d'une bête déplaisante qu'on appelle un Poil de Xyzorax. Vous en avez

déjà affronté dans les monts de Xaqadia voilà bien longtemps. De toute évidence, l'espèce est bien répandue. Vous allez devoir vous défendre contre celui-ci avant qu'il ne vous dévore !

POIL DE XYZORAX

Habilitété 30 • Endurance 75 • Dommages +5

Notez que cette créature fuira immédiatement si vous l'effarouchez en tirant un rayon d'Anneau du Feu Solaire. Il faut toutefois que vous possédiez une telle arme.

Si votre total d'Endurance est réduit à zéro par la créature, rendez-vous au **29**.

Si vous êtes vainqueur, la bête s'écroule dans les buissons. Cela fera un prédateur de moins pour les forêts locales, mais vous n'êtes pas vous-même sorti du bois.

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **260**. S'il est impair, rendez-vous au **99**.

97

Vous fouillez derrière le bar, mais vous ne découvrez aucun indice pouvant expliquer la disparition des habitants du village. Vous pouvez toutefois emporter une Bouteille de Vin si le cœur vous en dit. Une rasade de vin vous rendra 2 points d'Endurance, mais si vous en prenez trois ou plus dans le même paragraphe, votre Habilité Naturelle sera réduite de 1 point lors du prochain combat que vous devrez livrer. Une bouteille contient assez de vin pour dix rasades. Retournez maintenant au **87**.

98

Il n'y a rien à trouver dans la rue.



99



Ce n'était pas une bonne idée de s'écarter de la piste. Vous êtes maintenant en plein bois, et le truc de la mousse sur le côté nord des arbres ne fonctionne pas dans un univers à neuf directions cardinales.

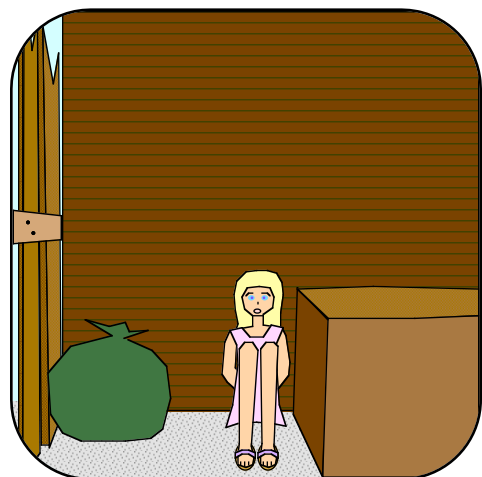
Vous essayez maintenant de retrouver votre chemin en direction de la route.

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **260**. S'il est impair, rendez-vous au **96**.

100

Il n'y a rien à trouver sur le sentier.

101



Poussé par un pressentiment, vous regardez attentivement derrière les boîtes au fond de la ruelle. Quelle n'est pas votre surprise de découvrir une petite fille, cachée au fond de la ruelle, visiblement terrifiée !

Vous la reconnaissez pour l'avoir déjà croisée dans la rue, à votre arrivée à Xellev Ni. Elle était alors une enfant enjouée comme toutes les autres. À présent, elle a manifestement très peur de quelque chose.

Vous lui demandez ce qui est arrivé.

« L... Les Trous ont emporté tout le monde de l'autre côté... Ils vont venir me prendre aussi... Le... Le maire, le tavernier, mon père et le fermier... Ils gardent les quatre gemmes, les Yeux de Xûh... Si je disparaissais aussi, viens me sauver, s'il te plaît... Viens me sauver de l'autre côté... »

« Quel autre côté ? »

« Le côté sombre, la face obscure du monde... Les Trous viennent de là-bas... Ils ont emmené tout le monde de l'autre côté... »

Vous essayez de calmer la petite fille de votre mieux afin d'obtenir les explications dont vous avez besoin.

« Les Yeux de Xûh — de quoi s'agit-il ? »

« Ce sont quatre gemmes anciennes... Mon père en cache une dans la cave de l'auberge, dans un coffret... Le maire, le tavernier et le fermier ont les trois autres... Je ne sais pas où ils les cachent... Ce sont des bijoux maudits, mais il les faut pour aller de l'autre côté... Si les Trous te prennent, tu perds ton âme... »

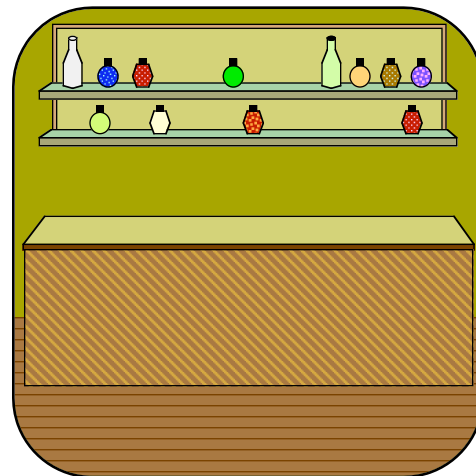
« Explique-moi ce que sont les Trous. »

« Ce sont des gouffres noirs dans l'espace... Ils viennent avaler les gens... Ils les emmènent de l'autre côté... S'il te plaît, si cela m'arrive, viens me sauver... Promets-moi... »

Vous essayez de convaincre la petite fille de vous suivre, mais elle a trop peur des Trous qui sont venus prendre les habitants de Xellev Ni. Elle ne veut pas quitter son petit refuge au fond de l'allée. Vous décidez donc d'aller enrayer la menace des Trous avant de revenir la chercher.

Grisez la case « F » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **122**.

102



Vous êtes chez l'herboriste du village. Ici, vous pouvez acheter différents produits de la nature locale, savamment distillés pour avoir leur effet maximal sur l'organisme humain.

Sellia l'herboriste n'est plus derrière son comptoir, ce qui vous rend immédiatement soupçonneux. La jeune femme n'aurait pas abandonné sa boutique, même si les fioles vides sur la tablette ne sont présentées que pour démontrer la variété de la marchandise.

Retournez au **64** pour sortir de la boutique.

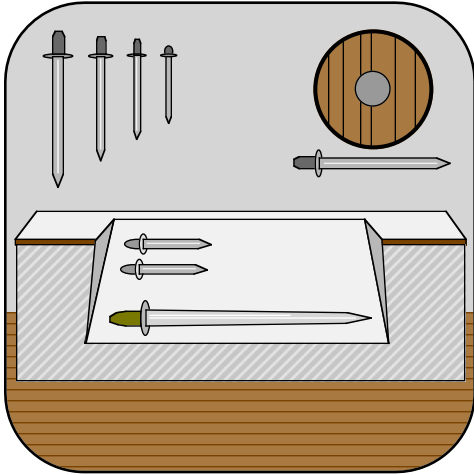
103

Il n'y a rien à trouver ici.

104

Le sens mystérieux que l'Intemporel vous a jadis conféré opère correctement sur les langues vivantes, mais les caractères runiques anciens sont souvent plus difficiles. C'est donc à grand-peine que vous interprétez les symboles. Vous finissez par apprendre l'identité de la jeune adolescente représentée par la statue. On l'appelle *La Sainte*. Vous ignorez toutefois ce qui lui a valu ce titre. Retournez au **159**.

105



Comme vous vous en doutiez un peu, il n'y a pas d'armes à énergie dans ce petit village. La sélection d'armes normales paraît toutefois adéquate, et vous avez aussi l'occasion de vous munir de protection. En effet, le bouclier sur le mur montre clairement que l'armurier ne vend pas que des armes offensives.

L'armurier n'est plus derrière son comptoir, ce qui est plutôt étrange. Où est-il passé ?

Vous avez beau héler et faire le tour de la boutique, vous n'obtenez aucune réaction. Ce n'est pas aujourd'hui que vous pourrez acheter des armes surpuissantes à Xellev Ni.

Retournez au **64** pour sortir de la boutique.

106



Vous apercevez la grange qui était visible du village, derrière la maison du fermier. C'est une vieille construction, mais encore assez solide pour ne pas s'écrouler sur votre tête.

Du moins, vous l'espérez fermement.

Entrer dans la grange → **185**

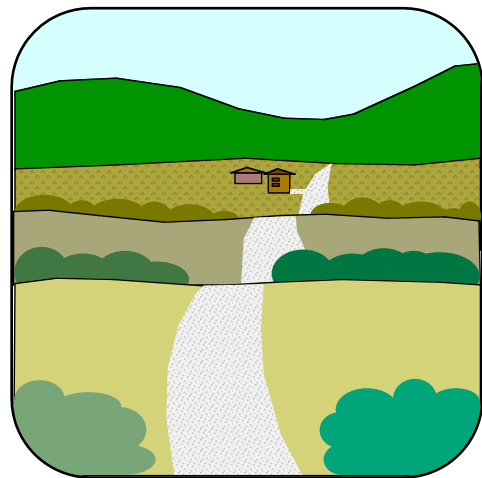
Visiter plutôt la maison → **173**

Retourner au village → **64**

107

Il n'y a personne à combattre. C'est vraiment une statue. Le problème est que vous n'arrivez pas à discerner ce qu'elle représente. Si vous possédez une Lanterne et désirez l'allumer, rendez-vous au **137**. Sinon, vous allez devoir trouver un moyen de dissiper cette noirceur avant d'enquêter dans cette salle. Retournez au **153** et fouillez un peu partout.

108



Le chemin se perd dans la distance, au-delà du moutonnement des collines. Dans la distance, vous apercevez une paire de bâtiments : une maison et une structure plus grande qui doit être une grange.

Vous rendre à la ferme → **67**

Revenir sur vos pas → **64**

109

Vous êtes en pleine forêt. Il n'y a rien à trouver ici hormis des feuilles et des branches. Si vous continuez à farfouiller dans les buissons, vous allez attirer un prédateur. Retournez au **99**.

110

Vous posez la charge explosive devant la porte et l'activez en enfonçant l'une de ses tiges vers l'intérieur. Vous vous réfugiez ensuite derrière l'une des statues. Alors que vous vous atten-

diez à entendre une explosion fracassante, seul le silence règne sur la salle.

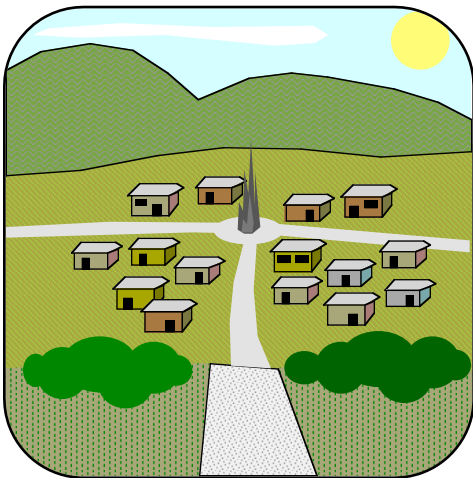
Il existe une force inconnue dans ce temple qui empêche le cristal explosif de s'activer !

Lorsque vous êtes suffisamment convaincu que la charge explosive ne vous sautera pas en plein visage, vous allez la récupérer. Ce temple est décidément très mystérieux. Malheureusement, il ne semble guère disposé à révéler ses secrets.

En attendant d'en découvrir davantage, vous décidez de revenir dans la salle d'entrée.

Rendez-vous au 147.

111



Du haut d'une pente, vous apercevez le second village, Zirhel. Il ressemble au premier, mais sur la place du centre, vous apercevez une étrange construction noire.

Aller au village → 114

Retourner au sommet de la montagne → 93

112

Vous passez derrière le comptoir et rassemblez quelques fioles contenant de véritables produits curatifs. Vous pouvez emporter les philtres et élixirs suivants, à condition de ne pas les avoir déjà achetés lors de votre première visite au village de Xellev Ni.



Onguent de Guérison : Le pot contient 4 doses. Chaque application de cet onguent vous rendra 8 points d'Endurance.

Potion de Zalgù : La fiole contient 4 doses. Chaque rasade de cette potion vous rendra 15 points d'Endurance.

Eau de Shâxe : La fiole contient 1 dose. Cette potion augmente votre Habilité de 5 points pour la durée d'un seul combat.

Contrepoison : Le flacon contient 2 doses. Ce produit est efficace contre plusieurs formes différentes d'empoisonnement.

Élixir de Force Innée : La fiole contient 2 doses. Chaque rasade de ce puissant élixir augmente votre niveau d'Habilité de 1 point jusqu'à la fin de l'aventure.

Retournez au 64 pour sortir de la boutique.

113

La porte est fermée à clé. Si vous possédez une Clé de Cuivre, vous pouvez l'ouvrir. Rendez-vous au 210. Dans le cas contraire, vous allez devoir mettre la main sur la bonne clé. Retournez au 43.

114



Vous avancez dans la rue, pris d'une drôle de sensation. Le village paraît entièrement normal, mais il dégage une impression d'abandon. Peut-être est-ce dû au fait que vous n'entendez rien — aucun bruit de voix, pas même un gazouillis d'oiseau. De part et d'autre de votre position se situent deux maisons. Deux autres se présentent un peu plus loin devant vous.

D'ici, vous apercevez clairement la structure noire que vous nommez déjà le Pieu, dressé au centre du village tel un sinistre totem.

Grisez la case « Z » sur votre *Feuille d'Aventure*.

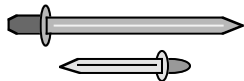
Votre regard se porte sur les maisons qui vous entourent. Allez-vous les visiter ? Ou allez-vous continuer à explorer ce hameau qui fait songer à un village fantôme ?

- Visiter la première maison à gauche → **117**
- Visiter la deuxième maison à gauche → **162**
- Visiter la première maison à droite → **120**
- Visiter la deuxième maison à droite → **165**
- Aller à la place centrale → **126**
- Quitter le village de Zirhel → **10**

115

Puisqu'il se passe des choses graves dans ce pays, vous décidez que la situation vous permet de mettre toutes les chances de votre côté. Vous n'avez pas l'impression que l'armurier viendra vous accuser de vol, s'il a réellement disparu et si vous utiliser ses propres armes pour partir à sa rescousse.

Vous pouvez donc acquérir les armes et protections que vous désirez, à condition de ne pas les avoir déjà achetées lors de votre premier passage à Xellev Ni.



<i>Épée Courte</i>	H+4	D+2
<i>Épée Longue</i>	H+5	D+3
<i>Épée à 2 Mains</i>	H+6	D+4
<i>Gilet de Cuir</i>	P+2	
<i>Cotte de Mailles</i>	P+4	



Inscrivez vos nouvelles acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*. Retournez ensuite au **64** pour sortir de la boutique.

116

Vous ne trouvez rien à l'extérieur de la grange. Peut-être à l'intérieur ? Si vous désirez entrer, rendez-vous au **185**. Sinon, retournez au **106** et faites un autre choix.

117



L'intérieur de la maison paraît parfaitement normal — si l'on fait exception du fait qu'il n'y a pas l'ombre d'un chat. Où est le propriétaire ? Ne craint-il pas de se faire cambrioler ?

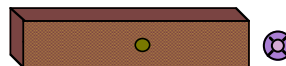
Retournez au **114** pour sortir.

118

Il n'y a rien à trouver ici.

119

Vous découvrez une gemme importante dans le tiroir. Elle a probablement une grande valeur, aussi pouvez-vous la garder si vous croyez avoir la conscience tranquille.



Inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* sous le nom du Deuxième Oeil de Xùh.

Retournez ensuite au **210**.



120



Vous fronchez les sourcils. Il y a eu du grabuge dans cette petite maison. Tout est renversé et démolé, comme si une bataille s'était déroulée, ou comme si les gens d'ici étaient partis en grande catastrophe. Les choses commencent à devenir inquiétantes à Zirhel ...

Retournez au **114** pour sortir.

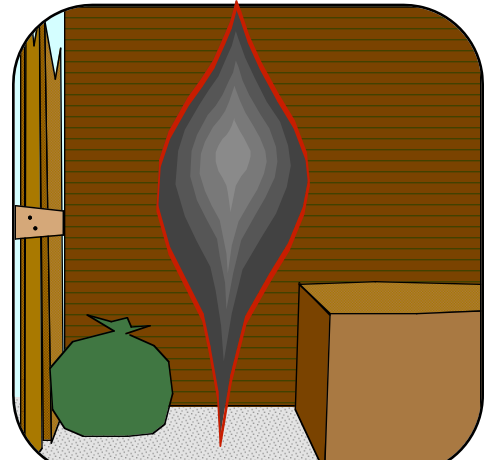
121

Il n'y a rien d'intéressant par ici. Le village est en bas de la pente. Vous y ferez sûrement des trouvailles plus intéressantes que sur une piste forestière. Rendez-vous au **114**.

122

Vous sortez de la ruelle, et brusquement, un cri de frayeur vous fait tourner la tête. Cela venait du fond de l'allée — Ayelle est en danger !

Vous rebroussez chemin immédiatement, mais il est trop tard. Dans la ruelle, il ne reste plus trace de la petite fille. Elle a disparu, avalée par l'un des Trous dont elle parlait !



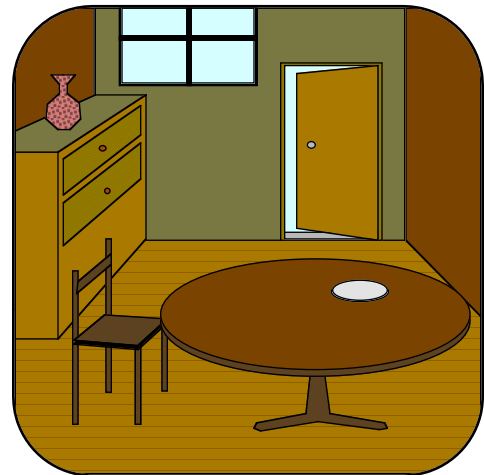
Vous êtes attiré par la terrible succion exercée par le Trou. Vous devez lutter contre cette apparition surnaturelle, ou vous serez également condamné aux limbes !

TROU

Habilité 30 • Endurance 25

Si vous êtes vainqueur, le Trou se dissipe dans l'atmosphère. Rendez-vous au **294**.

123



L'intérieur de la maison du fermier n'a rien de particulier. C'est une petite demeure ordinaire, sans grandes décorations. Vous n'apercevez personne. Le fermier est peut-être aux champs.

Ressortir de la maison → **67**

Aller voir la grange derrière la maison → **106**

124

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

125

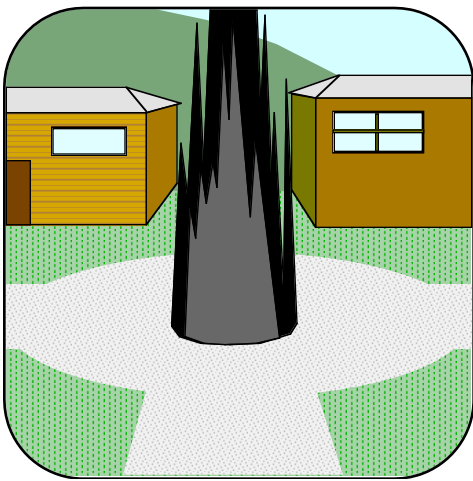
En creusant un trou à l'endroit où la terre a été retournée, vous découvrez une gemme de taille importante. C'est sûrement un objet d'une grande valeur, aussi décidez-vous de conserver ce joyau d'aspect scintillant.



Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* sous le nom du Quatrième Oeil de Xûh. Grisez aussi la case « U » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Sortez de la grange en retournant au **106**.

126



Vu de près, le Pieu est franchement sinistre. Vous n'entrevoiez aucune explication pour sa présence ; en fait, personne ne voudrait d'une structure aussi inquiétante dans la place centrale d'un village. Et rien n'explique encore l'absence apparente de toute vie à Zirhel...

Trois routes partent de la place du centre. Elles se dirigent vers la gauche, vers la droite et derrière vous. Où allez-vous poursuivre votre exploration ?

Aller à gauche → **132**

Aller à droite → **221**

Revenir en arrière → **114**

127

Vous fouillez rapidement l'intérieur de la maison, mais vous ne faites aucune découverte importante. Vous pouvez ajouter le Vase sur la table à votre équipement si vous le souhaitez. Rendez-vous au **114** pour sortir de la maison.

128

Le tavernier est frustré ces derniers temps, car il a l'habitude d'être au courant de tout ce qui se passe dans le village. Or, ces derniers jours, il plane d'agaçants mystères.

Tout d'abord, le vieux dans la forêt fait parler de lui avec ses prophéties et ses croyances, mais le tavernier ne sait guère quoi penser de lui.

Ensuite, un homme aveugle est venu voilà plusieurs jours. Le tavernier ne l'avait jamais vu avant, mais il lui a laissé une impression de malaise dont il n'arrive plus à se défaire.

Pour couronner le tout, la fille du maire, Tailin, n'est pas encore revenue de son voyage récent à Zirhel, mais personne ne sait exactement ce qui est advenu d'elle.

Par politesse, vous portez brièvement attention aux ragots du village, mais les choses qui vous intéressent ont déjà été dites. Retournez au **36**.

129



En vous approchant du Pieu, vous avez la surprise de distinguer une forme humaine à l'intérieur du sinistre cristal noir. C'est une fille âgée de quinze ou seize ans, figée dans sa prison noire avec une expression d'effroi.

Vous fronchez légèrement les sourcils. Pourrait-il s'agir de Tailin, la fille disparue du maire de Xellev Ni ? Si c'est vraiment elle, que lui est-il arrivé — et que se passe-t-il à Zirhel, une fois pour toutes ?

Si vous souhaitez tenter de casser le cristal noir et libérer la jeune fille, rendez-vous au **230**. Si

vous préférez explorer le village et trouver une explication sensée à ce phénomène, pour autant qu'il en existe une, retournez au **126** et choisissez une direction à emprunter.

130

Vous faites un tri rapide des débris, mais sans découvrir d'indices probants. Vous ramassez une paire de globes jaunes qui semblent formés d'une sorte de porcelaine locale, mais ils n'ont vraisemblablement aucune utilité. Rendez-vous au **114** pour sortir de la maison.

131

Le coffret s'ouvre lorsque vous glissez la tige dans la serrure. À l'intérieur, vous découvrez une gemme scintillante qui doit posséder une grande valeur marchande.



Inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* sous le nom du Premier Oeil de Xùh.

Remontez ensuite au rez-de-chaussée en vous rendant au **313**.

132



À gauche de la place centrale, la route est tout à fait normale. Maintenant que vous tournez le dos au Pieu, le village de Zirhel paraît beaucoup moins sinistre. Pourtant, vous n'apercevez toujours personne.

De part et d'autre de votre position, deux habitations s'offrent à vous. Allez-vous entrer dans ces maisons ?

Entrer dans celle de gauche → **135**

Entrer dans celle de droite → **65**

Continuer tout droit → **168**

Retourner à la place centrale → **126**

133

Vous avez beau fouiller, vous n'arrivez pas à trouver le moindre article intéressant parmi les possessions du fermier. S'il y a quelque chose à trouver ici, ce n'est pas dans la maison.

Ressortir de la maison → **67**

Aller visiter la grange → **106**

134

La troisième chambre est fermée à clé. Si vous possédez la Clé de la Chambre 3, rendez-vous au **180**. Dans le cas contraire, nulle autre clé en votre possession ne déverrouillera cette porte. Retournez au **189** et faites un autre choix.

135



Vous êtes entré dans la taverne locale. Elle ressemble à la taverne de Xellev Ni, mais elle est plus petite — et elle est déserte. Les verres brisés et les bouteilles renversées vous apprennent que les gens ne sont pas partis d'ici tranquillement. Quelque chose s'est produit... et vous aimeriez savoir quoi !

Retournez au **132** pour sortir de la taverne.

136

Vous trouvez un énorme pieu noir que vous seriez bien en peine d'emporter avec vous.

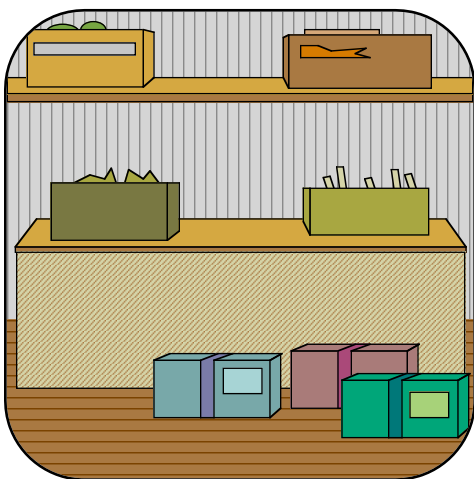
Plus sérieusement, si vous voulez examiner le

Pieu de plus près, rendez-vous au **129**. Sinon, retournez au **126** et faites un autre choix.

137

La noirceur qui baigne cette salle est d'origine surnaturelle. La lumière d'une lanterne n'arrive pas à la dissiper. Malgré la flamme vacillante, il fait toujours aussi noir. Manifestement, une autre solution s'impose. Retournez au **153** pour explorer le reste du temple.

138



En apparence, vous êtes entré dans le magasin général de Zirhel. Toujours en apparence, il ne reste pas grand-chose ici qui puisse vous intéresser. Tout ce qui avait de la valeur a été emporté — et ensuite le propriétaire a disparu, comme tous les habitants du village. Zirhel ressemble de plus en plus à un village fantôme, et rien ne vient encore éclairer la situation.

Retournez au **132** pour sortir du magasin.

139

Vous fouillez l'espace autour du Pieu, mais cela ne vous apporte aucune indication. Le mystère de la structure de cristal noir — et de sa jeune prisonnière — demeure entier. Retournez au **129** et faites un autre choix.

140

En ouvrant le livre, vous découvrez un passage encerclé d'une main fébrile. Il est question de la légende de Vorgörh, un seigneur cruel banni aux Limbes par l'empereur qui le vainquit. Selon le mythe, Vorgörh rassembla les âmes

désincarnées de ses disciples, bannis en même temps que lui, et voulut instaurer le règne des Ténèbres dans le monde des hommes. Pour s'opposer à lui, l'empereur confia à ses deux filles l'arme bénie appelée le Sabre Sacré de Saâveth. Lorsque Vorgörh voulut remonter des limbes, secondé par un homme aveugle sans origine et sans passé, il se heurta aux deux enfants, porteuses des emblèmes sacrés du pouvoir de leur père.

L'aînée, Talinha, portait la broche en jade et le diadème en rubis qui faisaient d'elle la Sainte. Sa sœur Ayelha portait les emblèmes de la Salvatrice : un pendentif en turquoise et un bracelet en argent.

Ensemble, et seulement lorsque leurs deux volontés s'unissaient, elles pouvaient manier le Sabre Sacré de Saâveth et faire surgir la puissance de son joyau maître, la Larme des Feux Sanglants de Xerhî.

Au seuil des Limbes de l'Oubli, elles s'opposèrent à Vorgörh et le scellèrent à nouveau dans les ténèbres. Le cœur percé par le Sabre Sacré, le seigneur maudit vit son âme enfermée dans la Larme de Xerhî, qui fut retirée du Sabre et confiée aux hommes du royaume.

Toutefois, l'Aveugle disparut et ne fut jamais retrouvé. Pour empêcher qu'il ne revienne tirer Vorgörh des limbes, la Sainte et la Salvatrice se sacrifièrent, promettant leur réincarnation au jour du retour de l'Aveugle.

Encore aujourd'hui, les emblèmes sacrés de leur pouvoir maintiennent Vorgörh le Damné dans les limbes, et personne ne doit jamais briser le sceau qui enferme son âme.

Maintenant que vous connaissez cette légende, les événements mystérieux auxquels vous assistez depuis votre arrivée dans ce pays commencent à acquérir une terrible signification. Est-il possible que l'Aveugle soit vraiment revenu dans le monde des hommes ?

Grisez la case « L » sur votre *Feuille d'Aventure*. Retournez ensuite au paragraphe où vous étiez avant d'ouvrir le livre.

141



Le dos tourné au grand Pieu sombre, vous avancez dans une rue en apparence ordinaire. Une maison se présente à gauche ; une autre se présente à droite. Vous avez un drôle de pressentiment, comme si vous saviez, avant même d'ouvrir les portes, que ces deux maisons seront aussi désertes que les rues de Zirhel.

Entrer dans celle de gauche → 228
Entrer dans celle de droite → 68
Continuer tout droit → 144
Retourner à la place centrale → 126

142

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

143

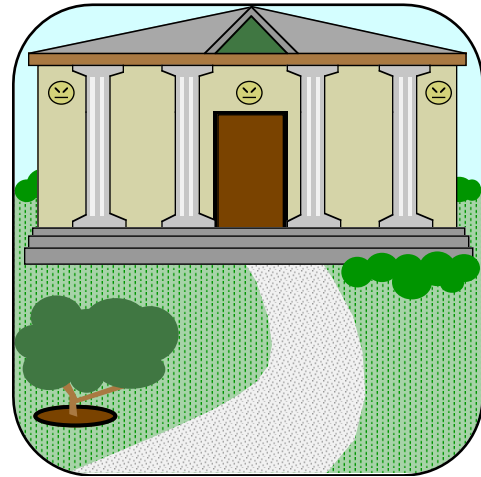


L'explosion du cristal creuse un trou béant dans le milieu de la porte ! Heureusement, vous avez pris soin d'aller vous réfugier en haut de l'escalier avant la déflagration.

Grisez la case « E » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Plus rien ne vous empêche désormais de franchir la porte en fer. Rendez-vous au 207.

144



Au-delà du tournant, vous apercevez avec surprise un bâtiment important qui ressemble à un temple. Vous ignorez quelle secte religieuse l'a fait construire, ou depuis combien de temps il est là, mais c'est le seul bâtiment de Zirhel qui attire vraiment l'attention. Conséquemment, il mérite peut-être une petite visite.

Entrer dans le temple → 147
Revenir sur vos pas → 221

145

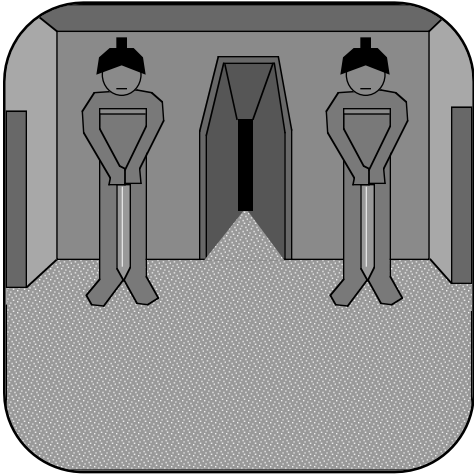
Vous fouillez rapidement dans la taverne, mais vous ne trouvez aucun indice concernant la disparition des habitants du village. Vous pouvez cependant emporter une Bouteille de Vin si le cœur vous en dit. Une rasade de vin vous rendra 2 points d'Endurance, mais si vous en prenez trois ou plus dans le même paragraphe, votre Habileté Naturelle sera réduite de 1 point lors du prochain combat qu'il vous faudra livrer. La bouteille contient assez de vin pour dix rasades.

À présent, vous n'avez plus qu'à sortir d'ici en vous rendant au 132.

146

Si vous avez grisé la case « Z » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 225. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 7.

147



Le hall d'entrée du temple inconnu est froid et austère. Deux statues de guerriers flanquent une arche de pierre devant vous, tandis que deux couloirs de moindre importance disparaissent à gauche et à droite. La sortie du temple est derrière vous.

Aller à gauche → 150

Aller à droite → 153

Franchir l'arche → 213

Ressortir → 144

148

Vous aviez raison. Tout ce qui pouvait avoir de la valeur a été emporté. Il ne reste plus que des boîtes et des caisses pleines de choses inutiles qui ne vous aideront pas à comprendre ce qui se passe dans le village. Vous découvrez cependant une Hache appuyée au comptoir qui pourrait encore trouver une utilité, ne serait-ce que comme arme de secours.



Hache H+2 D+8

Inscrivez la Hache sur votre *Feuille d'Aventure* si vous le désirez. À présent, vous n'avez plus qu'à sortir d'ici en retournant au 132.

149

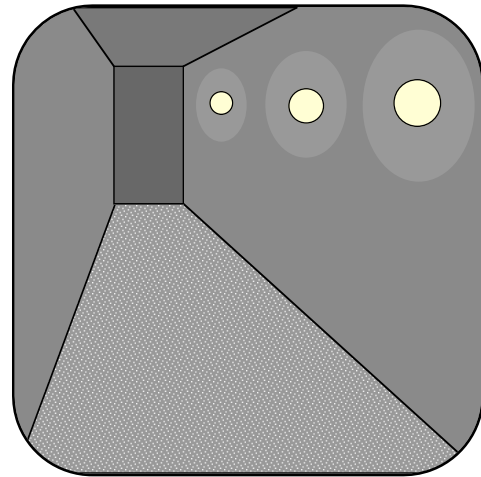
Les parchemins trouvés chez le vieillard vous reviennent en mémoire. « *Le moment est venu de rassembler les Yeux de Xûh au Lieu Sacré et de*

passer à l'autre monde », était-il écrit. Vous avez manifestement découvert le Lieu Sacré. Mais avez-vous rassemblé les Yeux de Xûh ?

Si vous possédez les Quatre Yeux de Xûh — et ne trichez pas, vous devez les posséder tous ! — alors rendez-vous au 155. Dans le cas contraire, vous allez devoir mettre la main sur les Yeux qui vous manquent.

Quelques recherches additionnelles dans le village désert, ou dans ses environs, s'imposent clairement à vous. Retournez au 198.

150



Vous avancez dans un couloir illuminé par des globes qui émettent une pâle clarté jaune. Le temple, comme le village, paraît désert.

Continuer → 83

Revenir sur vos pas → 147

151

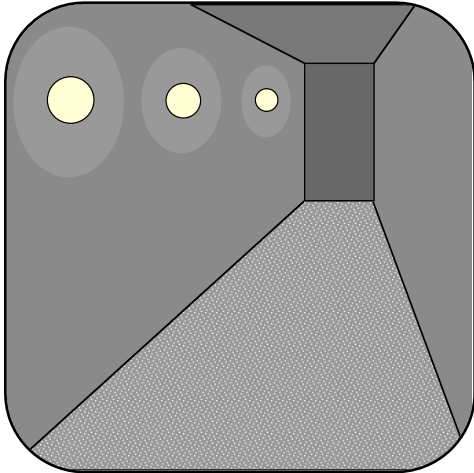
Il n'y a rien à trouver dans la rue.

152

Vous remarquez avec une certaine curiosité que les Yeux de Xûh s'imbriquent parfaitement dans les petites cavités dans l'angle de la structure. Vous pouvez les loger là tous les quatre si vous les possédez tous, mais cela ne produira aucun effet. Manifestement, il manque encore une pièce au casse-tête.

Quelques recherches additionnelles dans le village désert, ou dans ses environs, s'imposent clairement à vous. Retournez au 198.

153

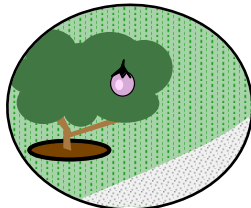


Vous avancez dans un couloir illuminé par des globes qui émettent une pâle clarté jaune. Le temple, comme le village, paraît désert.

Continuer → 92

Revenir sur vos pas → 147

154



Vous découvrez un fruit mauve dans l'un des arbustes près du temple. Vous pouvez inscrire ce Fruit Sacré sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez le garder. Rendez-vous au 71 lorsque vous voudrez le manger (mais souvenez-vous du paragraphe où vous serez à ce moment afin de pouvoir y revenir).

Retournez au 144 pour poursuivre votre petite enquête à Zirhel.

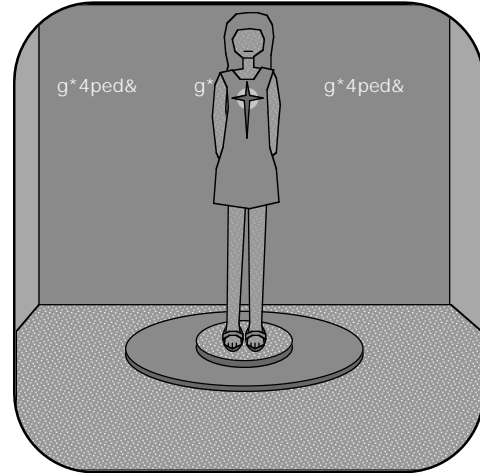
155

Les Yeux de Xûh s'emboîtent parfaitement dans les cavités creusées dans l'angle de la structure. Sachant désormais que vous tenez la bonne piste, vous prenez votre courage à deux mains et prononcez l'incantation nécessaire : « *Par Xûh et Xelleth, que s'ouvre la voie de l'ombre !* »

L'espace se déchire alors autour de vous !

Rendez-vous au 597.

156



Vous entrez dans une salle carrée où se dresse la statue d'une jeune fille portant un emblème d'apparence religieuse. C'est clairement la statue d'une enfant, d'un âge difficile à estimer, mais la question se pose — qui est-elle ? Les runes sur le mur vous l'apprendraient peut-être si vous les lisiez, mais vous soupçonnez qu'elles seront difficiles à traduire.

Si vous voulez tout de même essayer de les lire, rendez-vous au 86. Si vous préférez revenir sur vos pas dans le couloir, rendez-vous au 150.

157

Vous fouillez attentivement la pièce, mais vous ne trouvez aucun objet utile. Retournez au 147.

158

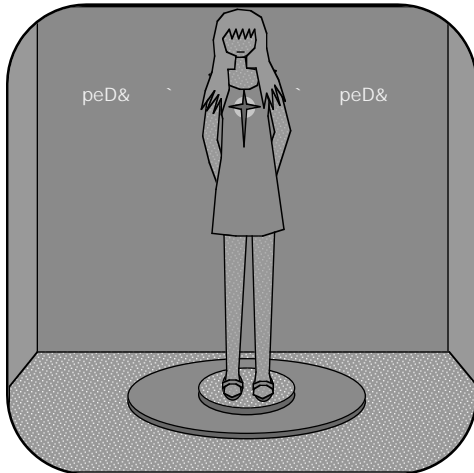
Vous clamez à nouveau : « *Par Xûh et Xelleth, que s'ouvre la voie de l'ombre !* », mais rien ne se produit.

Manifestement, quelque chose ne va pas. Vous n'êtes pas transporté dans l'autre sens. Peut-être vous manque-t-il les yeux de Xûh ? Toutefois, ce serait illogique, à moins qu'ils n'existent aussi de ce côté.

Une meilleure explication serait que l'incantation soit différente. Après tout, vous êtes déjà à l'ombre, alors « ouvrir la voie de l'ombre » est bien superflu.

Si vous voulez continuer à chercher un moyen de renverser votre voyage dans les ténèbres, rendez-vous au 161. Si vous préférez explorer ce monde d'abord, rendez-vous au 243.

159



Vous entrez dans une salle carrée où se dresse la statue d'une adolescente portant un emblème d'apparence religieuse. Son âge est difficile à préciser, mais son identité vous intéresse bien davantage. Qui est-elle ? Peut-être l'apprendrez-vous en lisant les runes sur le mur, à condition qu'elles soient compréhensibles.

Si vous voulez essayer de lire les runes, rendez-vous au **104**. Si vous préférez revenir sur vos pas dans le couloir, rendez-vous au **153**.

160

Un des globes de lumière est mal scellé dans le mur. Vous pouvez garder ce Globe Lumineux et l'ajouter sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez le conserver. Retournez ensuite au **150**.

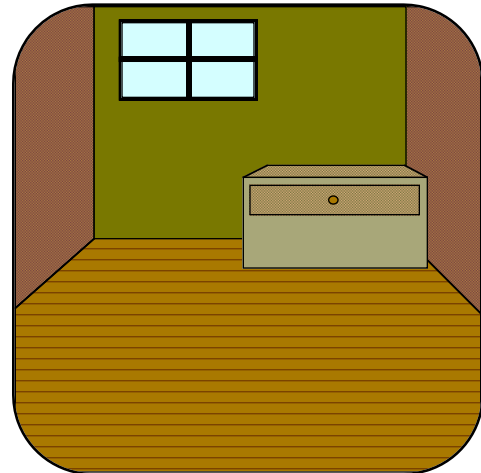


161

C'est une idée qui en vaut une autre, songez-vous en prononçant l'incantation inverse : « *Par Xûh et Xelleth, que s'ouvre la voie de la lumière !* »

Vous ne vous attendiez pas réellement à ce que cette tentative porte fruit, aussi êtes-vous complètement pris au dépourvu lorsque les Yeux de Xûh s'activent à nouveau. Rendez-vous au **593**.

162



Vous fronchez les sourcils. Cette maison paraît abandonnée. Un seul meuble demeure ; tous les autres ont été emportés. Pourquoi ? Les habitants de cette demeure se sont-ils enfuis du village ? Ou, plus innocemment, ont-ils simplement déménagé ?

Retournez au **114** pour sortir.

163

Vous ne trouvez rien dans le corridor.

164

Vous ne trouvez rien dans le brouillard inquiétant. C'est peut-être une bonne chose. Retournez au **414** pour sortir de la maison.

165



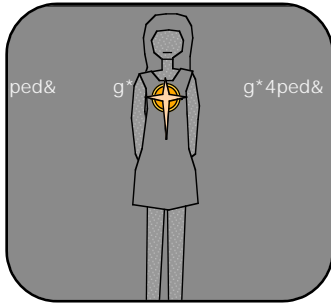
Au premier coup d'œil, vous êtes entré dans la mairie du village. C'est tout de même étrange qu'un village si petit ait besoin d'un maire,

mais Xellev Ni en avait un aussi. C'est peut-être l'équivalent local de la position traditionnelle de chef du village.

Quoi qu'il en soit, la mairie — ou son équivalent — est déserte. Pas âme qui vive ...

Retournez au **114** pour sortir.

166



Vous avez découvert le Joyau de Bénédiction de la Salvatrice, un bijou de grande valeur représentant l'une des deux figures mythiques de la religion locale. Inscrivez cette gemme sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la conserver.

167

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. S'il est pair, ou si vous avez grisé la case « B » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **15**.

S'il est impair, et si la case « B » n'est pas grisée, alors rendez-vous au **182**.

168



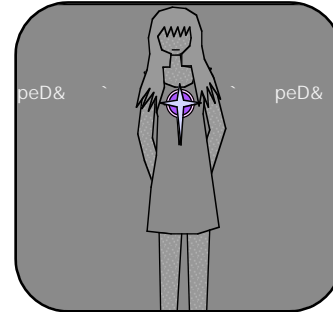
La route s'éloigne dans les campagnes, peut-être en direction d'un autre village, quelque part. Cela ne vous intéresse qu'à moitié, car le mystère est ici, à Zirhel. Où sont passés tous les

habitants ?

Puisque vous n'avez aucun intérêt à vous perdre dans la nature sauvage, vous décidez de rester à Zirhel afin de tirer les choses au clair.

Retournez au **132**.

169



Vous avez découvert le Joyau de Bénédiction de la Sainte, un bijou de grande valeur représentant l'une des deux figures mythiques de la religion locale. Inscrivez cette gemme sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la conserver.

170

Si vous avez grisé la case « B » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **90**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **212**.

171



L'intérieur de la grange ressemble à l'intérieur de toutes les granges du monde — un sol de terre, des enclos de bois, et des tas de foin. Toutefois, vous n'apercevez aucun animal. Il n'y a rien dans les enclos, sauf le foin lui-même. La seule issue est la porte par laquelle vous êtes entré.

Le fermier travaille dans sa grange et paraît un peu surpris de vous voir. Il ne doit pas recevoir beaucoup de visiteurs.

« Salut, petit... Je ne sais pas ce qui t'amène, mais je n'ai pas besoin d'aide sur la ferme. Si tu cherches du travail, va voir au village. »

Vous essayez d'engager la conversation avec le fermier, mais puisque l'homme quitte rarement sa ferme, il n'est pas au courant de ce qui s'est passé au village au cours des derniers jours. Il est donc incapable de répondre à vos questions, pour autant que vous en ayez à poser.

Puisque vous n'avez réellement rien à faire ici, sortez de la grange, traversez les champs en sens inverse, et retournez au village.

Rendez-vous au **60**.

172

Vous examinez le seul meuble restant, mais il ne contient aucun objet. Toutefois, vous découvrez une trappe au fond de la pièce.



Ouvrir la trappe et descendre → **4**

Ressortir de la maison → **114**

173



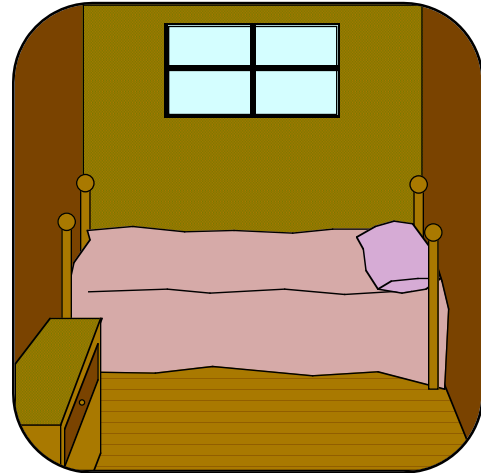
Lorsque vous entrez dans la maison du fermier, vous êtes accueilli par l'un des terribles Trous qui ont envahi le village et vraisemblablement emporté ses habitants dans le néant. Si vous ne voulez pas partager leur sort, vous allez devoir vous défendre avec acharnement.

TROU

Habilité 30 • Endurance 25

Si vous êtes vainqueur, le Trou se dissipe dans l'atmosphère. Rendez-vous au **123**.

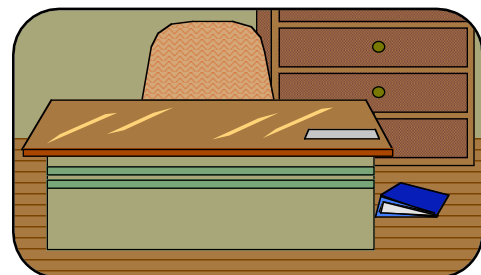
174



La chambre 1 est une chambre d'auberge tout à fait normale. Son occupant a toutefois disparu. Ne reste-t-il personne à Xellev Ni ?

Retournez au **189** pour sortir de la chambre.

175



Vous avez découvert un cahier contenant des documents d'aspect important.

Vous avez là un ensemble de papiers officiels qui vous feraient normalement rire — dans un petit village comme Zirhel, que peut-il se passer d'officiel ? — mais la situation paraît assez sérieuse pour que vous mettiez votre nez dans les papiers. Vous découvrez alors un drôle de rapport. Apparemment, le maire de Zirhel, qui a signé le parchemin, a permis à un homme aveugle d'entrer dans le Temple de la Secte de l'Oubli avec un joyau sacré appelé la Larme des Feux Sanglants de Xerhî.

Quelle importance peut bien avoir ce fait insolite ? Vous êtes intuitivement convaincu

qu'il y a un lien entre ce temple, ce joyau, et la disparition des habitants de Zirhel.

Si vous désirez conserver les Documents, inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous ensuite au 114 pour sortir de la mairie.

176

Si vous avez grisé la case « Z » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 40. Dans le cas contraire, rendez-vous au 75.

177



La chambre 2 est une chambre d'auberge tout à fait ordinaire. Toutefois, il n'y a personne à l'intérieur.

Retournez au 189 pour sortir de la chambre.

178

Il n'y a rien à trouver ici.

179

Voici les potions et élixirs disponibles dans la boutique. Vous pouvez acheter tout ce que vos finances vous permettent.

Onguent de Guérison : Le pot contient 4 doses. Chaque application de cet onguent vous rendra 8 points d'Endurance. *Coût* : 4 émeraudes.

Potion de Zalgù : La fiole contient 4 doses. Chaque rasade de cette potion vous rendra 15 points d'Endurance. *Coût* : 8 émeraudes.

Eau de Shâxe : La fiole contient 1 dose. Cette potion augmente votre Habileté de 5 points pour la durée d'un seul combat. *Coût* : 5

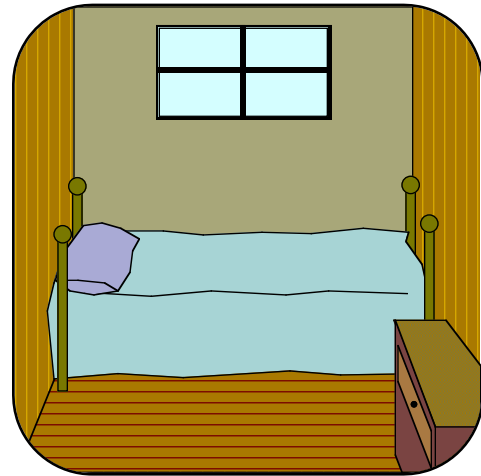
émeraudes.

Contrepoison : Le flacon contient 2 doses. Selon Sellia, ce produit sert à contrecarrer plusieurs formes d'empoisonnement. *Coût* : 4 émeraudes.

Élixir de Force Innée : La fiole contient 2 doses. Chaque rasade de ce puissant élixir augmente votre niveau d'Habileté de 1 point jusqu'à la fin de l'aventure. *Coût* : 10 émeraudes.

Une fois vos achats terminés, retournez au 54.

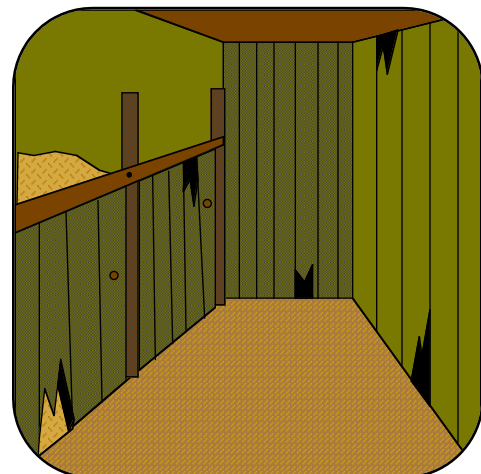
180



La chambre 3 est une chambre d'auberge en tout point ordinaire. Cependant, malgré le fait qu'elle était fermée à clé, elle n'est occupée par personne.

Retournez au 189 pour sortir de la chambre.

181



L'intérieur de la grange ressemble à l'intérieur de toutes les granges du monde : sol de terre, des enclos de bois, et des tas de foin. Toutefois,

vous ne voyez aucun animal. Il n'y a rien dans les enclos, sauf le foin lui-même.

La seule issue est la porte par laquelle vous êtes entré. Par ailleurs, il n'y a personne ici.

En soi, c'est plutôt étrange, car le fermier n'était pas non plus aux champs.

Rendez-vous au **106** pour sortir de la grange.

182



Sur le sentier menant au village dans la vallée, vous croisez le chemin d'un personnage peu sympathique. Il ne cache pas longtemps ses intentions à votre égard.

« Donne-moi tes émeraudes ou je te tranche la gorge, » dit-il avec toute l'éloquence nécessaire à sa triste profession.

BANDIT

Habilité 24 • Endurance 60 • Dommages +2

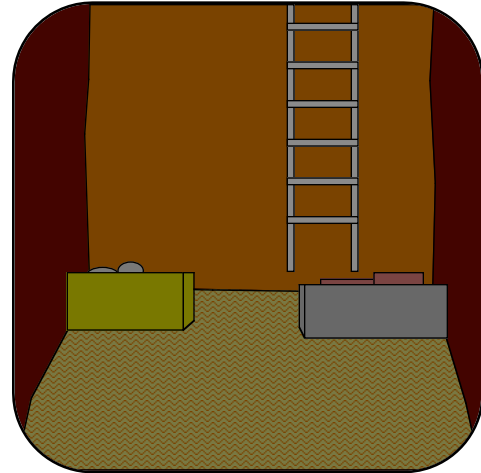
Si le malfaiteur réduit votre total d'Endurance à zéro, rendez-vous au **29**.

Si vous remportez la victoire, le bandit s'écroule dans les buissons. Voilà un coupe-jarrets qui ne nuira plus à personne. Vous pouvez garder son couteau si l'arme vous intéresse.

Couteau H+2 D+2

Grisez la case « B » sur votre *Feuille d'Aventure*, ensuite enfouissez le brigand dans les buissons et rendez-vous au **15**.

183



Vous êtes au sous-sol de l'auberge, une salle creusée directement dans la terre sans souci de finition. Vous apercevez de vieilles boîtes çà et là, mais rien de particulièrement intéressant.

Retournez au **313** pour remonter.

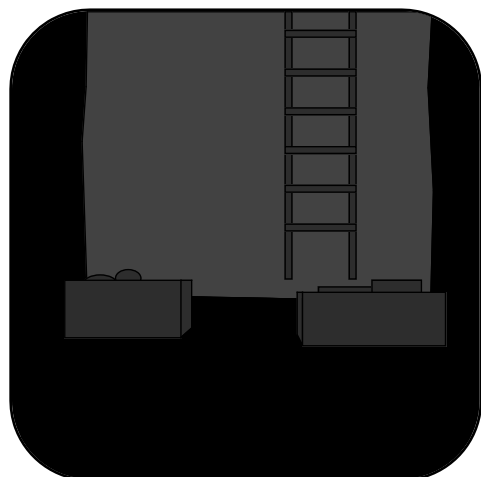
184

Vos fouilles dans cette chambre ne vous apportent aucune trouvaille utile, sinon une belle collection de poussière en dessous du lit. Sortez de la chambre en retournant au **189**.

185

Si vous avez grisé la case « U » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **312**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **181**.

186



Vous êtes au sous-sol de l'auberge. Dans la noirceur, vous n'apercevez presque rien. Il vous

faudrait franchement de l'éclairage. Si vous possédez une Lanterne ou un Globe Lumineux, rendez-vous au **183**.

Dans le cas contraire, vous allez devoir remonter et trouver un moyen de vous éclairer avant de faire des recherches dans la cave ; retournez au **313**.

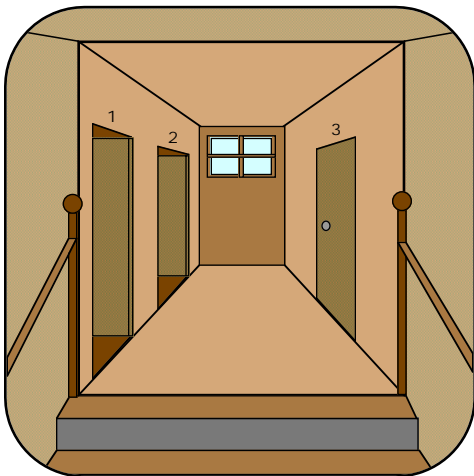
187

Vos recherches dans cette chambre ne vous apportent aucune trouvaille intéressante, sinon une belle collection de poussière en dessous du lit. Sortez de la chambre en retournant au **189**.

188

Si vous avez grisé la case « F » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **294**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **91**.

189



À l'étage de l'auberge, vous apercevez les portes de trois chambres. Elles sont numérotées de 1 à 3. Il est tout à fait normal, songez-vous, que l'auberge d'un petit village comme Xellev Ni ne compte pas vingt chambres.

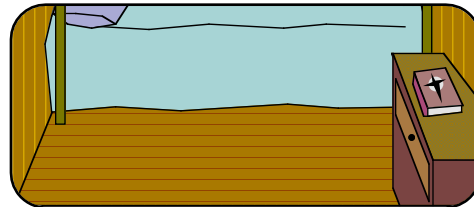
Entrer dans la Chambre 1 → **174**

Entrer dans la Chambre 2 → **197**

Entrer dans la Chambre 3 → **134**

Redescendre au rez-de-chaussée → **266**

190

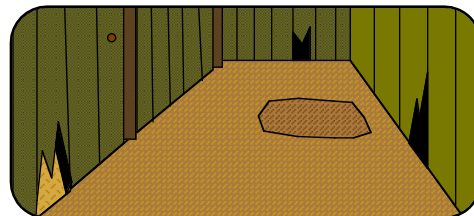


Vous trouvez un livre sur la table de chevet. En parcourant rapidement ses pages, vous croyez comprendre qu'il s'agit d'un recueil de mythes et de légendes. Il n'y a cependant aucune trace de son propriétaire.

Vous pouvez emporter le Livre de Légendes si vous le désirez. Lorsqu'il vous prendra l'envie de le lire, rendez-vous au **140** (sans oublier de noter le numéro du paragraphe où vous serez à ce moment, afin de pouvoir y revenir).

Pour le moment, retournez au **189** afin de sortir de la chambre 3.

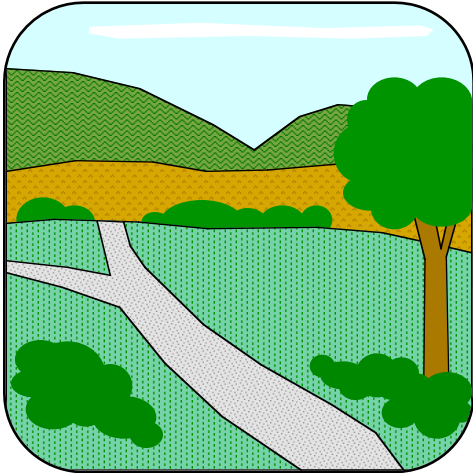
191



Vous distinguez un rond de terre au fond de la grange, où quelque chose paraît avoir été enterré. La terre est toutefois trop dure et sèche pour être creusée à mains nues. Si vous possédez une Pelle et désirez creuser un trou à cet endroit, rendez-vous au **125**. Dans le cas contraire, retournez au **181**.



192



La piste suit le sommet de la colline et se sépare en deux non loin devant vous. La branche gauche se dirige vers un boisé, tandis que la branche droite descend au flanc de la colline et se perd dans la distance.

Aller à gauche → 198

Aller à droite → 195

Revenir en arrière → 12

193

Vous trouvez un coffret dans l'une des boîtes.



Malheureusement, le coffret ne s'ouvre pas. D'après la forme de la serrure, vous avez besoin d'une sorte de tige. Si vous possédez une Tige de Verre et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au 131. Si vous n'avez pas cette tige, il ne vous reste plus qu'à remonter à l'étage afin d'essayer de la trouver. Retournez au 313.

194

L'armurier vous présente sa marchandise.

« Toutes mes armes sont de bonne qualité. Tu peux acheter une épée courte, longue, ou à deux mains. Si tu veux plutôt une armure, je te propose une cotte de mailles ou un gilet de cuir renforcé. Tu peux également acheter un de mes boucliers. »

« Combien coûte tout cela ? »

« Ah oui ... Voici les prix. »

<i>Épée Courte</i>	H+4	D+2	4 émeraudes
<i>Épée Longue</i>	H+5	D+3	8 émeraudes
<i>Épée à 2 Mains</i>	H+6	D+4	12 émeraudes
<i>Bouclier Rond</i>	P+1		4 émeraudes
<i>Gilet de Cuir</i>	P+2		6 émeraudes
<i>Cotte de Mailles</i>	P+4		10 émeraudes

Vous pouvez acheter tout ce que le contenu de votre bourse vous permet. Il est impossible de porter deux gilets de protection ou de manier deux armes dans le même combat.

Lorsque vous aurez terminé vos achats, retournez au 57.

195



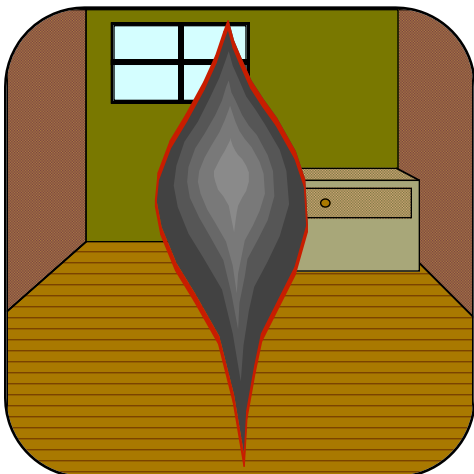
Il n'y a plus rien d'intéressant par ici. La piste s'éloigne par monts et par vaux, sans mener où que ce soit. Vous feriez mieux de revenir sur vos pas, puisque vous aperceviez clairement un village en sortant du Troisième Vaisseau de Xe'Roxuul. Retournez au 192.

196

Il fait trop noir. Vous ne voyez rien.



197



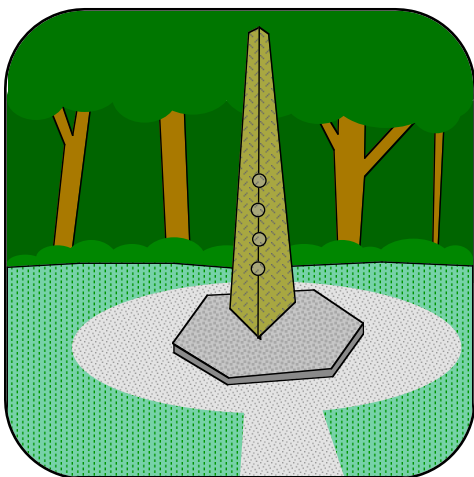
Dès que vous entrez dans la chambre, vous êtes attiré par l'un des terribles Trous. Vous avez le temps de dégainer une arme afin de résister de toutes vos forces à l'apparition surnaturelle qui tente de vous aspirer dans les limbes.

TROU

Habilité 30 • Endurance 25

Si vous êtes vainqueur, le Trou se dissipe dans l'atmosphère. Rendez-vous au 177.

198



À la lisière du bois, vous apercevez une étrange construction de pierre. Vous ne lui devinez aucune utilité, mais elle a clairement son importance dans la mythologie locale, car personne n'érige de telles structures sans raison. C'est peut-être un symbole religieux.

Il n'y a que de la forêt dense autour de la structure. Personne aux alentours.

Si vous avez grisé la case « I » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 149.

Fouiller les lieux → 208

Revenir sur le sentier → 192

Explorer la forêt environnante → 468

199

Vous ne trouvez rien dans le passage. Peut-être feriez-vous mieux d'entrer dans les chambres avant de vous livrer à des fouilles en règle.

200



Brusquement, une entité désincarnée surgit du brouillard et tente de s'emparer de votre âme !

ENTITÉ DÉSINCARNÉE

Habilité 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous remportez la victoire, la sombre entité se désagrège dans la brume avec un ululement hideux. Désormais, vous feriez peut-être mieux de ne plus mettre votre nez partout dans cet univers de brouillard.

Retournez au 414 pour sortir de la maison.



201



La porte secrète donne sur un escalier de pierre qui descend dans les profondeurs ténébreuses d'une vieille crypte.

Pourquoi une taverne a-t-elle été bâtie sur le site d'une vieille crypte ? Apparemment, vous allez devoir ranger cela parmi les « Questions sans Réponse de l'Univers de Xhoromag ».

Descendre l'escalier → **224**

Revenir dans la taverne → **283**

202

Vous fouinez un peu dans les arbustes et les buissons qui bordent le sentier, mais évidemment, vous ne trouvez rien qui puisse vous être de la moindre utilité. Retournez au **192**.

203

Aucune arme de ce monde n'égratignera ce cristal noir. Ce n'est pas un matériau de l'univers normal de Xhoromag. Il est donc impossible de libérer Ayelle de sa prison — du moins de cette façon. Retournez au **429** et choisissez une autre option.



204



Au bas de l'escalier, vous vous heurtez à une porte en fer. Apparemment, quelqu'un voulait s'assurer que personne n'ait accès à l'intérieur. La porte est très solidement verrouillée et n'est pourvue d'aucune serrure apparente.

Puisqu'il ne sert à rien de vouloir chercher la clé en l'absence d'une serrure visible, vous allez devoir trouver une autre solution pour ouvrir cette porte. La défoncer à l'épée ou à la hache serait probablement impossible, mais peut-être disposez-vous d'arguments plus percutants.

Si vous possédez un Cristal Explosif et désirez vous en servir, rendez-vous au **143**. Si vous ne possédez pas cet objet, il restera impossible de franchir cette porte d'acier. Remontez l'escalier et retournez dans la taverne au **283**.

205

Il n'y a rien à trouver ici.



206



Lorsque vous arrivez à l'intersection, vous êtes brusquement confronté à une fissure sombre dans la réalité elle-même. Le trou obscur se met à exercer une force terrible sur vous, cherchant à attirer votre corps et votre âme dans une autre dimension ! Vous dégainez votre arme, dans l'espoir de détruire l'apparition avant qu'elle ne consume votre existence entière.

TROU

Habilité 30 • Endurance 25

Si vous êtes vainqueur, le Trou se dissipe dans l'atmosphère sans laisser la moindre trace physique de sa présence. De toute évidence, vous n'êtes plus en sécurité à Xellev Ni ...

Rendez-vous au **306**.

207



Vous entrez dans une salle creusée entièrement dans le roc. Ce n'est peut-être pas une crypte après tout, car vous n'apercevez aucun cercueil

ou sarcophage, mais il traîne quelques vieilles boîtes dans la pièce.

Bizarre. Une porte en fer infranchissable pour défendre quelques vieilles caisses ?

Fouiller dans les caisses → **217**

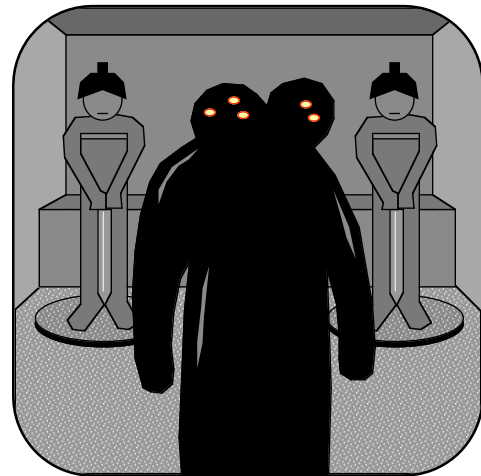
Remonter dans l'escalier → **289**

208

Vous faites le tour de la structure et examinez attentivement la base, ainsi que les recoins de la clairière qui vous entoure. Vous remarquez les quatre cavités creusées dans l'une des arêtes de la structure, mais rien de plus. Il n'y a même pas l'inscription cabalistique classique dans une telle situation.

Si vous possédez un ou plusieurs Yeux de Xûh, rendez-vous au **152**. Si vous ne possédez pas ces objets, retournez au **198**.

209



Lorsque vous entrez dans la petite pièce, vous êtes confronté à l'un des êtres maudits qui hantent la sous-dimension : Homo Tenebræ, les hommes de l'ombre. Vous allez devoir affronter l'entité en combat mortel.

HOMO TENEBRÆ

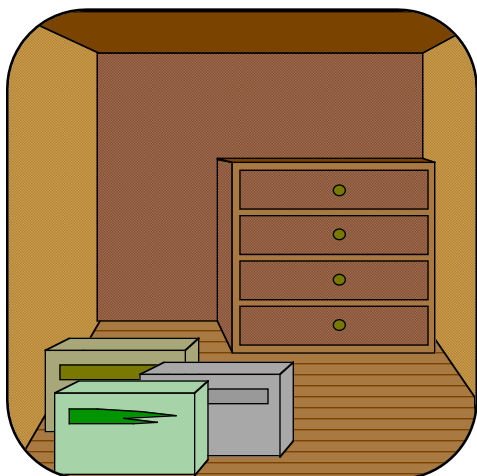
Habilité 34 • Endurance 50

Dommages +3 • Protection -2

Si votre total d'Endurance est réduit à zéro par la créature, rendez-vous au **329**.

Si vous êtes vainqueur, l'apparition s'évapore avec un cri déchirant qui vous glace les sangs. Rendez-vous au **222**.

210



Vous entrez dans la pièce de l'autre côté de la porte, où vous apercevez un meuble important et plusieurs boîtes pleines de vieux documents sans intérêt particulier. Cette salle n'a aucune issue autre que la porte dans votre dos.

Retournez au **43** pour sortir de la pièce.

211

Il n'y a rien à trouver dans l'escalier.

212



Sur le sentier menant à la montagne, vous croisez le chemin d'un personnage peu sympathique. Il ne cache pas longtemps ses intentions à votre égard.

« Donne-moi tes émeraudes ou je te tranche la gorge, » dit-il avec toute l'éloquence nécessaire à sa triste profession.

BANDIT

Habilité 24 • Endurance 60 • Dommages +2

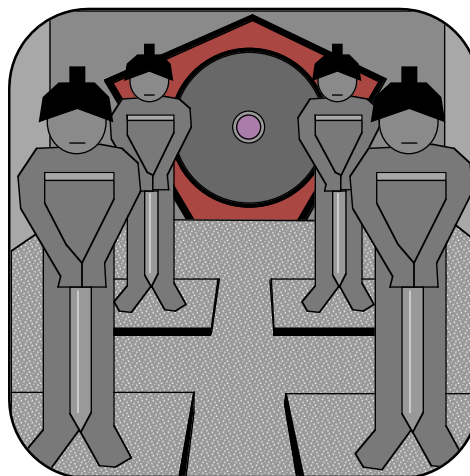
Si le malfaiteur réduit votre total d'Endurance à zéro, rendez-vous au **29**.

Si vous remportez la victoire, le bandit s'écroule dans les buissons. Voilà un coupe-jarrets qui ne nuira plus à personne. Vous pouvez garder son couteau si l'arme vous intéresse.

Couteau H+2 D+2

Grisez la case « B » sur votre *Feuille d'Aventure*, ensuite enfouissez le brigand dans les buissons et rendez-vous au **90**.

213



Au bout d'une rangée de statues, vous apercevez un portail fermé. Les statues elles-mêmes n'ont rien à vous apprendre, mais vous êtes curieux de savoir ce qu'il y a derrière la porte polygonale. Le seul problème, c'est que vous n'avez aucune idée comment l'ouvrir !

Il ne semble pas exister de moyen évident de franchir le portail. Aucune clé en votre possession ne fera l'affaire, c'est déjà évident, et aucun objet en votre possession n'agit mystérieusement sur la porte.

Si vous possédez un Cristal Explosif et désirez y avoir recours pour détruire le portail, rendez-vous au **110**. Si vous préférez revenir sur vos pas, retournez au **147**.

214

Vous avez beau chercher dans tous les recoins et tâter tous les endroits suspects sur les murs, vous ne trouvez aucun mécanisme susceptible

de provoquer l'ouverture de cette porte. Vous n'avez plus qu'à trouver un moyen de la faire exploser. Retournez au **204**.

215

Le contrepoison vous épargne les conséquences les plus douloureuses de votre erreur. Vous en serez quitte pour la perte de 5 points d'Endurance. Retournez au **144** et ne touchez plus aux fruits sacrés du temple.

216



Vous entrez dans la salle au bout du couloir, mais il fait trop sombre ici pour vous permettre d'y voir quoi que ce soit. Vous apercevez à peine le contour d'une statue — ou d'un personnage qui se tient immobile. Vous pouvez :

Dégainer votre arme → **89**

Allumer une Lanterne (si vous en avez une) → **95**

Sortir d'ici → **150**

217

Vous trouvez un écrin dans l'une des boîtes. Pendant un moment, vous craignez que l'écrin soit scellé, mais vous l'avez aucune difficulté à soulever le couvercle.

L'écrin s'ouvre pour révéler un joyau splendide d'une valeur inestimable. Vous pouvez bien sûr le garder — après tout, vous vous êtes donné assez de peine pour le trouver !



Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure* sous le nom du Troisième Oeil de Xùh.

Remontez ensuite au rez-de-chaussée en vous rendant au **283**.

218

Vous finissez par vous expliquer avec le tiroir. À l'intérieur, vous découvrez un sachet contenant 8 émeraudes. Vous pouvez les ajouter à votre bourse si vous le désirez.

Pour ressortir, rendez-vous au **297** si vous avez grisé la case « H » sur votre *Feuille d'Aventure* et au **141** si ce n'est pas le cas.

219



Vous entrez dans la salle au bout du couloir, mais il fait trop sombre ici pour vous permettre d'y voir quoi que ce soit. Vous apercevez à peine le contour d'une statue. Ou peut-être s'agit-il de quelqu'un qui se tient immobile ?

Qu'allez-vous faire ?

Dégainer votre arme → **107**

Allumer une Lanterne (si vous en avez une) → **137**

Sortir d'ici → **153**

220

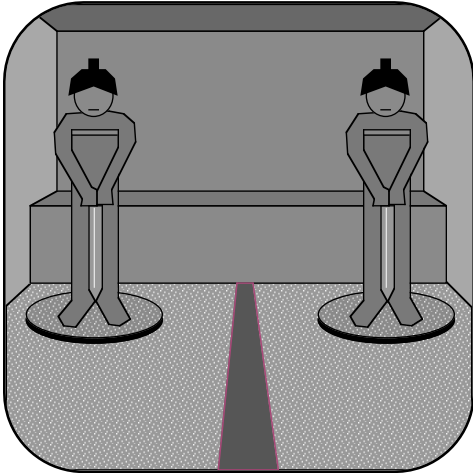
Vous ne trouvez rien de caché, mais le tiroir du bas est fermé à clé. Peut-être qu'en l'ouvrant, vous ferez une découverte importante ?

Si vous possédez une Clé d'Argent et désirez ouvrir le tiroir, rendez-vous au **119**. Si vous n'avez pas la bonne clé, vous allez devoir la dénicher quelque part. Retournez au **210**.

221

Si vous avez grisé la case « H » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **297**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **141**.

222



Cette salle n'a aucune issue, autre que celle par laquelle vous êtes entré. Ce n'est qu'une chambre secondaire sans grande importance.

Retournez au **234** pour sortir de la pièce.

223

Vous étudiez attentivement chaque guerrier de pierre, statue et socle, mais lorsque prennent fin vos recherches, force vous est de conclure que nul objet intéressant ne se dissimule dans cette salle. Retournez au **213**.

224

Si vous avez grisé la case « E » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **289**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **204**.



225



Vous avancez entre les deux premières maisons que vous avez aperçues à Xellev Ni. À gauche, c'est l'auberge de l'endroit. À droite, c'est la taverne. Vous commencez à soupçonner que le village de Xellev Ni est désormais aussi désert que celui de Zirhel, mais si vous voulez garder un espoir de rencontrer quelqu'un, ces deux endroits vous offrent les meilleures chances.

Entrer à l'auberge → **266**

Entrer dans la taverne → **87**

Sortir du village → **24**

Retourner au carrefour → **306**

226

Il fait trop noir. Vous ne voyez rien.

227

Vous subissez des crampes et des engourdissements inquiétants. Puisque vous n'avez pas de contrepoison en votre possession, votre total d'Habilité sera réduit de 1 point jusqu'à la fin de l'aventure. Vous perdez également 10 points d'Endurance. Retournez au **144** — et ne touchez plus aux fruits sacrés du temple.

228



L'intérieur de la maison est presque vide. Ses occupants ont disparu, comme toute la population de Zirhel semble l'avoir fait. Il est déjà clair que vous ne trouverez pas grand-chose ici. Tout ce qui pouvait avoir de la valeur a été emporté.

Pour ressortir, rendez-vous au **297** si vous avez grisé la case « H » sur votre *Feuille d'Aventure* et au **141** si ce n'est pas le cas.

229

Il fait trop noir. Vous ne voyez rien.

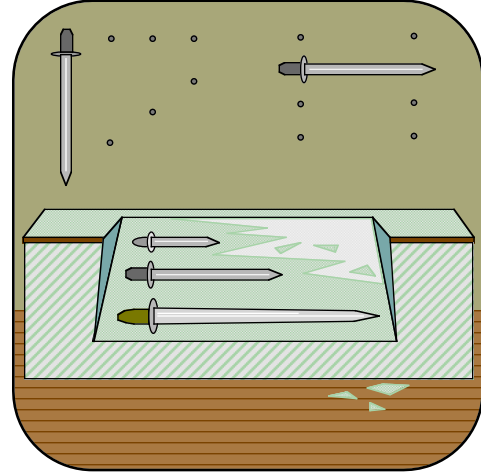
230

Lorsque vous frappez le cristal noir de toutes vos forces ... rien ne se passe.

Le Pieu paraît indestructible. Même à coups de hache, vous n'arriverez même pas à égratigner la surface du cristal noir. C'est une substance d'une solidité exceptionnelle.

Il ne vous reste plus qu'à trouver une explication, et peut-être une solution, en explorant le village. Retournez au **126**.

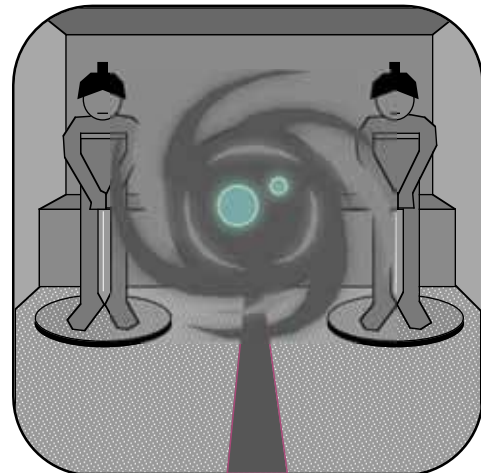
231



En apparence, vous êtes entré dans le magasin d'armes de Zirhel, mais il s'est passé des choses inquiétantes ici. La plupart des armes ont disparu ; celles qui restent sont des répliques destinées à donner un aperçu de la vraie marchandise. Décidément, que s'est-il passé à Zirhel ?...

Retournez au **297** pour sortir.

232



Vos fouilles ont troublé une créature des limbes qui demeurait tapie en attente. Elle se jette sur vous avec une stridulation perçante. Vous allez devoir défendre votre vie à nouveau !

ENTITÉ DÉSINCARNÉE

Habilitété 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous remportez la victoire, vous devez vous rendre à l'évidence : il n'y a rien d'utile dans la petite salle. Quittez les lieux et retournez au **234** avant d'attirer un troisième monstre.

233



L'intérieur de la cabine n'est guère éclairé. Il n'y a qu'une seule pièce, comme vous vous y attendiez. Le seul meuble d'importance est une table lourde au fond de la salle. Il n'y a aucune autre issue que la porte derrière vous.

Vous faites face à un vieillard à l'air sévère, assis derrière la table.

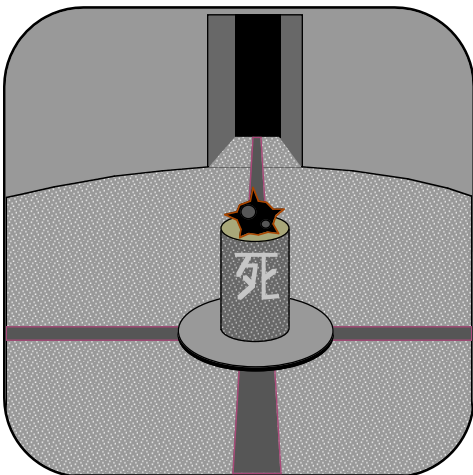
"Que veux-tu?" demande-t-il.

Parler au vieillard → 2

Dégainer votre arme → 47

Sortir de la cabane → 18

234



Vous entrez dans une grande salle ronde où un joyau noir d'apparence sinistre trône sur un piédestal. Un joyau qui vous dit quelque chose.

Vous avez déjà entendu parler de cristaux semblables, et c'est pourquoi vous soupçonnez qu'il s'agit d'une « Gemme de Mort » — un joyau

capable d'emprisonner la vie des êtres dans ses profondeurs ténébreuses.

Des lignes sur le sol indiquent les issues de la rotonde. Une rune grise, sur le piédestal, paraît tracée exprès pour attirer votre attention.

Tenter de déchiffrer la rune → 572

Prendre la gemme noire → 578

Aller à gauche → 209

Aller à droite → 261

Continuer tout droit → 506

Revenir en arrière → 585

235

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

236

Vous ne trouvez rien dans le brouillard inquiétant. Ce n'est peut-être pas une mauvaise chose. Retournez au 423 pour sortir de la maison.

237



Le bar est long. Plusieurs clients peuvent s'y asseoir, ce qui est probablement l'idée générale. Il n'y a cependant personne à l'heure actuelle.

Vous fronchez les sourcils. Le tavernier n'est plus derrière le comptoir, ce qui veut dire que la taverne est entièrement déserte. Pas normal, cela. Pourquoi la porte d'entrée n'était-elle pas verrouillée ? Décidément, les choses deviennent de plus en plus bizarres dans ce pays !

Retournez au 225 pour sortir de la taverne.

238

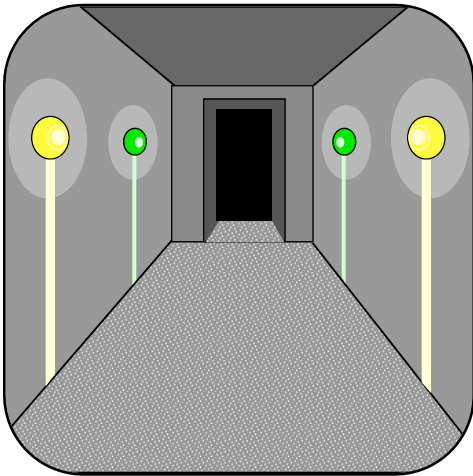
Comme prévu, il n'y a rien d'intéressant à trouver ici. Vous ne pouvez pas emporter la chaise. Un des tiroirs, toutefois, semble bloqué. Si vous voulez employer votre arme pour l'arracher de ses rails, rendez-vous au **218**.

Pour ressortir, rendez-vous au **297** si vous avez grisé la case « H » sur votre *Feuille d'Aventure* et au **141** si ce n'est pas le cas.

239

Si vous avez grisé la case « X » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **432**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **245**.

240

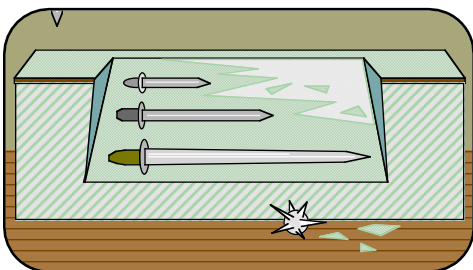


Vous avancez jusqu'à la ligne des globes jaunes. Comme les précédents, ils contiennent une sorte d'énergie interne.

Continuer à avancer → **539**

Revenir aux tapisseries → **582**

241



Les armes restantes sont des répliques inutiles dans un vrai combat, mais vous découvrez un Cristal Explosif tout à fait authentique parmi les

débris de verre. Inscrivez cette charge explosive puissante sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la conserver. Elle pourra vous être utile si vous rencontrez un obstacle infranchissable.

Ne songez pas, toutefois, à l'utiliser dans un combat, car vous pourriez facilement être tué en même temps que votre ennemi !

Retournez maintenant au **297** pour sortir.

242

Vous ne trouvez rien dans le brouillard inquiétant. Ce n'est peut-être pas une mauvaise chose. Retournez au **432** pour revenir dans la rue.

243



Dès que vous quittez le Lieu Sacré, une brume inquiétante se referme sur vous, si dense que vous n'apercevez rien au travers. Vous devinez que si le Lieu Sacré existe dans ce monde sinistre, le village de Xellev Ni doit exister aussi, alors vous essayez de vous orienter dans la direction du village. Toutefois la brume, tel un linceul, vous enveloppe et tente de vous garder à jamais. Qu'allez-vous faire ?

Persévérer vers l'avant → **246**

Tenter de revenir au Lieu Sacré → **255**

244

Il n'y a rien d'autre que la supposée Gemme de Mort dans cette salle. Retournez au **234** et faites une décision.

245



Un autre villageois apparaît devant vous, armé d'une lance. Vous l'ignorez, mais il s'agit du tavernier de Zirhel. Toutefois, ici et maintenant, il ne s'agit que d'un zombie prêt à vous tuer.

Si vous avez grisé la case « K » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **398**. Dans le cas contraire, vous allez devoir affronter le forcené.

TAVERNIER POSSÉDÉ

Habilité 25 • Endurance 80 • Dommages +2

Si vous triomphez, le villageois s'effondre et s'évapore en fumée. Vous frissonnez. Est-ce là le sort qui attend tous ceux que cette dimension grise engloutit ? Allez-vous devoir tuer la population entière du village pour arriver à délivrer leurs âmes ?

Grisez maintenant la case « X » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **432**.



246



La brume se meut en silence, mais ne vous relâche pas. Vous craignez maintenant de vous perdre définitivement. Vous pressentez qu'il est important que vous trouviez le village rapidement. Tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **324**. S'il est impair, rendez-vous au **249**.

247



Vos recherches révèlent l'existence d'une porte secrète derrière le long comptoir de la taverne. Grisez la case « C » sur votre *Feuille d'Aventure*.

Si vous voulez emprunter le passage de l'autre côté, rendez-vous au **201**. Si vous préférez sortir tranquillement de la taverne, retournez au **225**.

248

Si vous avez grisé la case « W » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **441**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **251**.

249



Vous errez dans la brume sans destination apparente, tout en souhaitant que vos pas vous mènent vers le village de Xellev Ni. Toujours en supposant que ce village existe vraiment de ce côté de la réalité !

Tout à coup, un être Brumoïde surgit du brouillard. Vous allez devoir combattre cette apparition lugubre pour sauver votre âme.

BRUMOÏDE

Habilité 32 • Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **324**. S'il est impair, rendez-vous au **246**.

250

Si vous êtes présentement en possession d'une Gemme Jaune, rendez-vous au **566**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **581**.



251



Vous croisez une jeune femme au regard éteint dans la rue. Sans expression, elle brandit une fine lame devant elle. Elle semble prête à vous tuer sans hésitation.

Si vous avez grisé la case « K » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **386**. Si ce n'est pas le cas, vous allez devoir vous battre contre la jeune femme à la rapière acérée.

VILLAGEOISE POSSÉDÉE

Habilité 29 • Endurance 75 • Dommages +3

Si vous triomphez, la jeune femme s'écroule et commence à s'évaporer. Son corps se change en brume et son âme se dissout dans les limbes. Vous êtes sain et sauf, mais vous avez dû faire une victime innocente, ce qui a tendance à peser lourd sur votre conscience.

Grisez maintenant la case « W » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **441**.

252

Dès que vous perdez le village de vue, une brume inquiétante se referme sur vous, si dense que vous n'apercevez rien au travers. C'est le même brouillard que vous avez franchi à votre arrivée dans ce monde lugubre. Conséquemment, le Lieu Sacré doit s'y trouver quelque part. Toutefois, il reste à savoir si vous pourrez revenir dans l'univers normal de Xhoromag.

Vous ne pouvez qu'avancer à travers la brume et espérer. Tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **255**. S'il est impair, rendez-vous au **258**.

253

Dans la brume, vous ne trouvez rien.

254

Vous ne trouvez rien dans le brouillard inquiétant. Ce n'est peut-être pas une mauvaise chose. Retournez au **441** pour sortir de la maison.

255



Vous marchez dans la brume sans destination évidente, tout en souhaitant que votre errance vous ramène vers le mystérieux Lieu Sacré. En supposant, bien sûr, qu'il soit possible de retrouver ce lieu, maintenant que vous êtes prisonnier des ténèbres sous Xhoromag.

Tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **268**. S'il est impair, rendez-vous au **258**.

256

Vous ne trouvez rien dans le brouillard.

257

Si vous avez grisé la case « C » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **283**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **237**.

258



La brume rampe en silence, mais ne vous relâche pas. Malgré le fait que vous avez déjà franchi cette zone grise, vous craignez de vous perdre définitivement. C'est peut-être la visibilité nulle qui inspire cette angoisse.

Tout à coup, un être Brumoïde surgit du brouillard. Vous allez devoir combattre cette apparition lugubre pour sauver votre âme.

BRUMOÏDE

Habilité 32 • Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, tirez un autre nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **268**. S'il est impair, rendez-vous au **255**.

259



Vous êtes de retour sur la colline de laquelle on aperçoit le village de Zirhel, le temple massif, et le Pieu sinistre qui jaillit de la place du centre. Derrière vous, la brume surnaturelle qui baigne toutes les régions inexplorées de ce monde arti-

ficiel vous sépare de Xellev Ni.

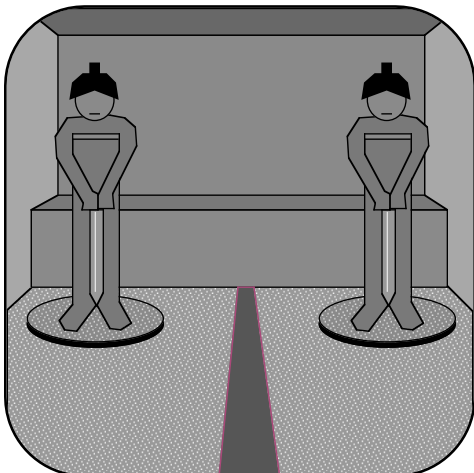
Tenter de retourner à Xellev Ni → **276**

Redescendre dans les rues de Zirhel → **414**

260

Ouf ! Vous avez réussi à retrouver le sentier. Il serait sans doute sage de s'en tenir aux pistes bien tracées, désormais. Rendez-vous au **90**.

261



Cette pièce n'a pas d'autre issue que celle par laquelle vous êtes arrivé. Ce n'est qu'une salle secondaire sans importance véritable.

Retournez au **234** pour en ressortir.

262

Dans la brume, vous ne trouvez rien.

263

C'était un brin d'humour *noir* gracieuseté d'un chat obscur et ténébreux pourvu d'une quantité respectable de poil. Si vous avez pris ce combat au sérieux, vous êtes vraiment un maniaque du fair-play. Rétablissez vos totaux d'Endurance et d'Habilité à leurs valeurs pré-félines.

Maintenant, si vous voulez vraiment fouiller la cave, rendez-vous au **277**. Dans le cas contraire, retournez au **162** pour remonter.

264



Dès que vous perdez le village de Xellev Ni des yeux, une brume inquiétante se referme sur vous, si dense que vous n'apercevez rien au travers. Vous devinez que si Xellev Ni existe dans ce monde sinistre, Zirhel doit exister aussi, alors vous essayez de vous orienter dans la direction du second village. Toutefois, la brume vous enveloppe et tente de vous engloutir à jamais.

Continuer à avancer → **267**

Revenir à Xellev Ni → **384**

265

Vous ne trouvez rien dans le brouillard.

266

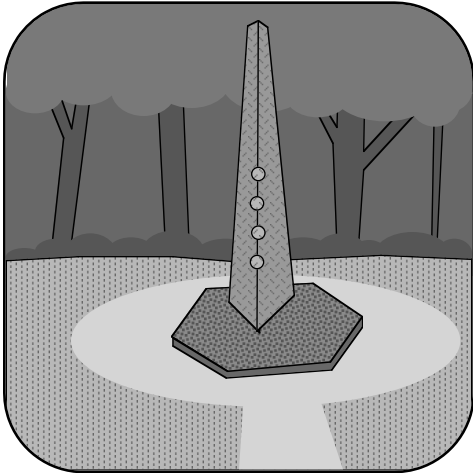
Si vous avez grisé la case « T » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **313**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **46**.

267

Vous avancez dans la brume, tout en essayant de garder votre sang-froid. Si vous paniquez, vous ne sortirez jamais d'ici. Du moins, pas en tant qu'être vivant.

Tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **270**. Mais s'il est impair, rendez-vous au **273**.

268



Vous avez réussi à retrouver le Lieu Sacré, mais il n'y a toujours personne aux alentours, et les Yeux de Xûh sont toujours de l'autre côté de l'univers. L'incantation que vous avez apprise en lisant les parchemins du vieil homme ne fonctionne pas dans l'autre sens.

Si vous voulez inverser l'incantation elle-même en ouvrant plutôt « la voie de la lumière », rendez-vous au **161**. Si vous préférez quitter le Lieu Sacré, rendez-vous au **243**.

269

Il n'y a rien à trouver ici.

270



La brume se meut en silence, mais ne vous relâche pas. Vous craignez de vous perdre définitivement dans le brouillard. Vous pressentez qu'il est important que vous arriviez à Zirhel rapidement, ou la brume de cette dimension

grise pourrait garder votre âme à tout jamais.

Tirez un autre nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **411**. S'il est impair, rendez-vous au **273**.

271

Derrière l'une des statues grises, vous dénicher une Tige d'Ombre.



Cet objet renferme une grande puissance. Cette énergie peut encore servir 10 fois. Étant donné qu'il s'agit d'énergie ténébreuse, il n'est guère recommandé de s'en servir en prenant votre propre personne pour cible, mais s'il vous vient l'idée d'employer la Tige de l'Ombre contre un adversaire dans un combat, rendez-vous au **470** (assurez-vous cependant de noter le numéro du paragraphe que vous serez en train de lire afin de pouvoir y revenir).

Pour le moment, ressortez de la petite pièce en retournant au **234**.

272

Lorsque vous lui adressez la parole, l'aubergiste répond sur un ton neutre et lugubre.

« J'attends les envoyés de l'ombre ... Reste ... Attends avec moi ... Les envoyés de l'ombre approchent ... Ils viennent ... Nous devons les attendre ... »

Cette litanie incessante est tout ce que vous arrivez à tirer de lui. Retournez au **330**.



273



Vous errez dans la brume sans destination, tout en espérant que vos pas vous mènent vers le village de Zirhel. Toujours en souhaitant que le brouillard ne soit pas déjà en train d'engloutir votre âme pour toutes les éternités à venir ...

Tout à coup, une apparition de la brume surgit devant vous. Pour sauver votre âme, vous allez devoir la vaincre.

BRUMOÏDE

Habilité 32 • Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, tirez un autre nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **411**. S'il est impair, rendez-vous au **270**.

274

Dans la brume, vous ne trouvez rien.

275

Lorsque vous lui adressez la parole, le tavernier répond sur un ton neutre et lugubre.

« Je les attends ... Ils vont venir ... L'ombre est proche de nous ... J'attends ceux qui marchent à l'ombre ... Reste avec moi ... »

Cette litanie incessante est tout ce que vous arrivez à tirer de lui. Retournez au **336**.

276



Dès que vous perdez le village de Zirhel des yeux, une brume inquiétante se referme sur vous, si dense que vous n'apercevez rien au travers. Il faut maintenant que vous trouviez le moyen de revenir à Xellev Ni, si telle est bien votre intention, avant d'être englouti à jamais par le brouillard inquiétant.

Poursuivre en direction de Xellev Ni → **279**

Retourner à Zirhel → **411**

277

Il n'y a rien d'intéressant à trouver dans la cave. Retournez au **162**. Lol.

278

Vous ne trouvez rien dans la clairière. Les yeux de Xûh existent encore, vous en êtes certain, mais ils sont demeurés « de l'autre côté », dans l'univers normal de Xhoromag. Retournez au **268** et faites une décision.

279

Vous avancez dans la brume, tout en essayant de garder votre sang-froid. Si vous paniquez, vous ne sortirez jamais d'ici. Du moins, pas en tant qu'être vivant.

Tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **282**. Mais s'il est impair, rendez-vous au **285**.

280

Vous ne trouvez rien dans le brouillard.

281

Lorsque vous adressez la parole à Sellia, elle vous répond d'une voix d'outre-tombe.

« Je sens la venue de l'ombre... J'attends qu'elle me prenne... Vois-tu comme elle est calme?... L'ombre qui s'approche... Vois-tu comme elle est douce?... Elle est déjà ici... J'attends qu'elle vienne... Qu'elle me prenne... »

Cette litanie incessante est tout ce que vous arrivez à tirer d'elle. Retournez au **354**.

282

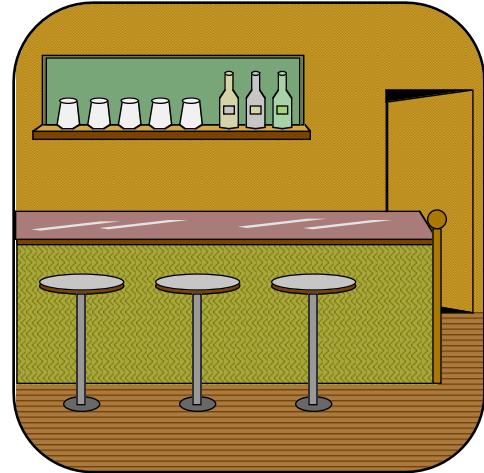


La brume se meut en silence, mais ne vous relâche pas. Vous craignez de vous perdre définitivement dans le brouillard. Vous pressentez qu'il est important que vous arriviez à Xellev Ni rapidement, ou la brume de cette dimension grise pourrait garder votre âme à tout jamais.

Tirez un autre nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **411**. S'il est impair, rendez-vous au **285**.



283



Vous êtes à l'extrémité du grand comptoir de la taverne, là où vous avez découvert un passage secret derrière le bar.

Emprunter le passage secret → **201**

Sortir de la taverne → **225**

284

Lorsque vous tentez de parler à l'armurier, il vous répond de façon monotone, avec la voix lugubre d'un mort-vivant.

« J'attends que vienne l'ombre ... Elle approche ... Elle vient ... Je dois attendre que l'ombre vienne ... Qu'elle arrive ... Je la sens déjà ... Je dois attendre la venue de l'ombre ... »

Cette litanie incessante est tout ce que vous arrivez à tirer de lui. Retournez au **357**.

285



Vous errez dans la brume sans destination, tout en espérant que vos pas vous mènent vers le

village de Xellev Ni. Toujours en souhaitant que la brume ne soit pas déjà en train d'engloutir votre âme pour toutes les éternités à venir ...

Subitement, une apparition du brouillard surgit devant vous. Pour sauver votre âme, vous allez devoir la vaincre.

BRUMOÏDE

Habilité 32 • Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, tirez un autre nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **411**. S'il est impair, rendez-vous au **282**.

286

Vous ne trouvez rien dans le brouillard.

287

Vous essayez de parler au maire, mais il vous répond d'une voix qui semble appartenir à un spectre d'outre-tombe.

« Les entends-tu?... Ceux qui marchent à l'ombre ... Ils viennent ... Je dois les attendre ... Ils vont venir ... Je les sens ... Tu dois les attendre aussi ... Ceux qui marchent à l'ombre ... Ils approchent ... »

Cette litanie incessante est tout ce que vous arrivez à tirer de lui.

Si vous voulez essayer de briser l'envoûtement en lui parlant de sa fille Tailin, rendez-vous au **290**. Sinon, retournez au **381**.

288



La brume se referme sur vous et amplifie votre angoisse. Dans l'autre réalité, au-delà de la

ferme, il n'y avait plus qu'une plaine sans fin, avec l'une ou l'autre montagne sur l'horizon. De ce côté, qu'arrivera-t-il si vous persistez à vous enfoncer dans le brouillard ? Au fond de vous-même, vous savez que vous devez reculer maintenant, pendant qu'il en est encore temps. Sinon ... vous pourriez ne jamais ressortir.

Revenir sur vos pas → **360**

Vous diriger vers la gauche → **344**

Vous diriger vers la droite → **380**

Poursuivre votre avance dans la brume → **291**

289



Au bas de l'escalier, vous vous heurtez à une porte en fer — ou à ce qui en reste, après votre dernière visite en ces lieux. Décidément, vous aimez laisser des traces de votre passage !

Franchir la porte défoncée → **207**

Remonter l'escalier derrière vous → **283**

290

Une vague lueur passe dans les yeux blancs et morts du maire de Xellev Ni.

« Tai ... Tailin ? Oui, Tailin ... Ceux qui marchent à l'ombre ... Ils ont besoin d'elle ... Pour venir ... Pour venir ... »

Le maire se met ensuite à radoter de plus belle, parlant de l'ombre et de ceux qui « vont venir » si vous restez avec lui pour les attendre.

Vous fronchez les sourcils. Pourquoi les entités de ce monde auraient-elles besoin d'une jeune villageoise à peine sortie de l'adolescence ?

Retournez au **381** et faites un autre choix.

291

La brume vous engloutit. Vous sentez votre conscience s'effiloche, malgré tous vos efforts pour demeurer lucide. Vos pas vous mènent dans le brouillard, sans destination. En même temps, vous sombrez dans une étrange torpeur, puis dans l'oubli total. Vous serez désormais un réceptacle humain pour les êtres désincarnés de cette dimension grise — ceux que l'on nomme Ceux qui Marchent à l'Ombre du Monde. C'est la fin de votre vie humaine.

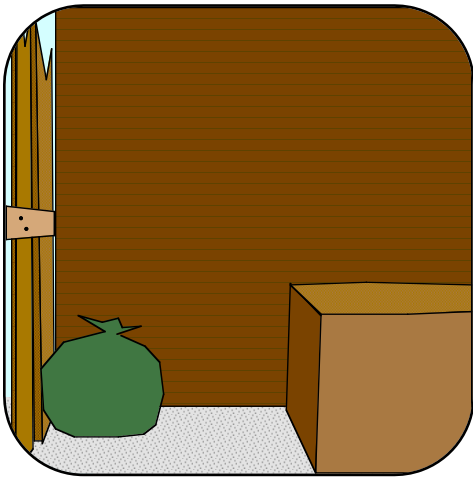
292

Vous ne trouvez rien dans la brume dense.

293

Vous avez déjà découvert le passage secret derrière le bar. Il n'y a rien de plus à trouver ici. Si vous voulez emprunter le passage, rendez-vous au **201**. Si vous préférez ressortir de la taverne, retournez au **225**.

294

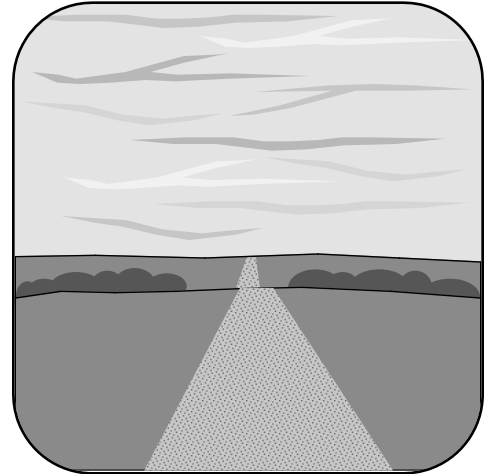


Vous avez beau la chercher des yeux et clamer son nom, la petite Ayelle a réellement disparu. Le Trou qui était ici l'a avalée.

À présent, vous devez trouver les Yeux de Xûh dont elle parlait afin de la sauver, elle et tous les autres villageois emportés « de l'autre côté ». À condition de ne pas être avalé, vous aussi, par ces sinistres Trous qui mangent les gens.

Sortez de la ruelle en retournant au **88**.

295



Vous poussez un soupir de soulagement. Vous avez réussi à franchir le brouillard et de revenir à Xellev Ni. Vous vous hâtez donc de pénétrer dans les rues du village à la recherche de nouveaux indices. Rendez-vous au **375**.

296



Brusquement, une entité désincarnée surgit du brouillard et tente de s'emparer de votre âme !

ENTITÉ DÉSINCARNÉE

Habilité 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous remportez la victoire, la sombre entité se désagrège dans la brume avec un ululement hideux. Désormais, vous feriez peut-être mieux de ne plus mettre votre nez partout dans cet univers de brouillard.

Retournez au **423** pour sortir de la maison.

297



Le dos tourné au Pieu sombre, vous avancez dans une rue ordinaire. Une maison se présente à gauche ; une autre se présente à droite.

Celle de droite est celle dont vous avez défoncé la porte à coups de hache.

Entrer dans celle de gauche → 228

Entrer dans celle de droite → 231

Continuer tout droit → 144

Retourner à la place centrale → 126

298

Vous ne trouvez rien dans la brume.

299

Il n'y a rien à trouver ici, hormis les débris de l'explosion massive que vous avez provoquée.



300



L'inscription sur la paroi était formelle et vous avez commis l'erreur de l'ignorer — ou de ne pas la lire ! Dès que vous franchissez le seuil interdit, vous êtes foudroyé par l'énergie éternelle des Filles Sacrées, la Sainte et la Salvatrice, et la vie vous quitte dans l'instant même. Votre aventure est terminée.

301

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez que les Trous vous ont transporté à travers la sous-dimension. Vous avez toutefois eu de la chance, car le lieu où ils vous ont déposé est la salle où se tenait le Gardien de Pierre, juste à l'extérieur de la chambre avec les panneaux de commande !

Moins heureusement, vous avez perdu le quart de vos points d'Endurance dans l'expérience. Arrondissez les fractions à votre convenance.

Rendez-vous au 402.



302



Brusquement, une entité désincarnée surgit du brouillard et tente de s'emparer de votre âme !

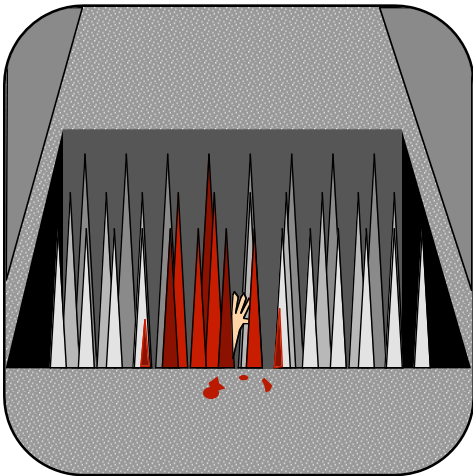
ENTITÉ DÉINCARNÉE

Habilité 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous remportez la victoire, la sombre entité se désagrège dans la brume avec un ululement hideux. Désormais, peut-être feriez-vous mieux de ne plus faire de fouilles irréfléchies dans cet univers de brouillard.

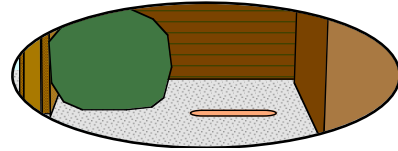
Retournez au **432** pour revenir dans la rue.

303



Vous tombez tête baissée dans un piège sinistre, une chausse-trape mortelle destinée aux intrus comme vous-même dans le Temple sacré. Vous trouvez une mort sanglante dans un fouillis de pieux. Votre aventure est terminée.

304



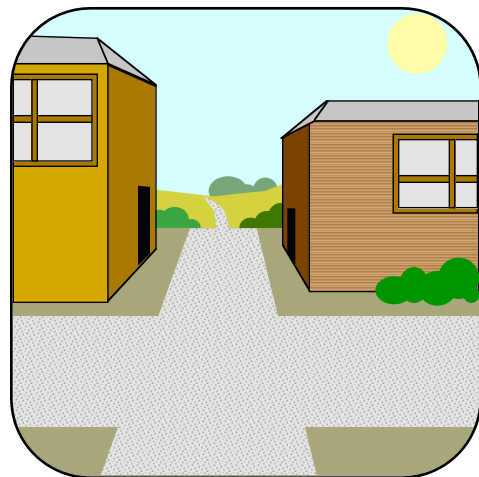
Vous découvrez une curieuse Tige de Verre par terre, à l'endroit où se cachait Ayelle. La petite fille aurait-elle laissé tomber cet objet ? Ou est-il plutôt tombé d'un sac de débris ?

Notez la Tige de Verre sur votre *Feuille d'Aventure* si vous voulez la garder. Ressortez ensuite de la ruelle en vous rendant au **88**.

305

Il n'y a rien à trouver ici.

306



Vous êtes maintenant au croisement des deux routes principales qui traversent Xellev Ni. Où allez-vous porter vos pas ?

Vers la gauche → **88**

Vers la droite → **64**

Vers l'avant → **40**

Vers l'arrière → **225**

307

Vous ne trouvez rien dans la rue, sauf les débris de la porte que vous avez écartelée à la hache. Toujours aussi discret dans vos mouvements, n'est-ce pas Jamie ? Retournez au **297**.

308

Dès que vous posez ce geste, une forme sinistre quitte la silhouette de l'aubergiste et se précipite sur vous ! Vous devez combattre cette entité hurlante.

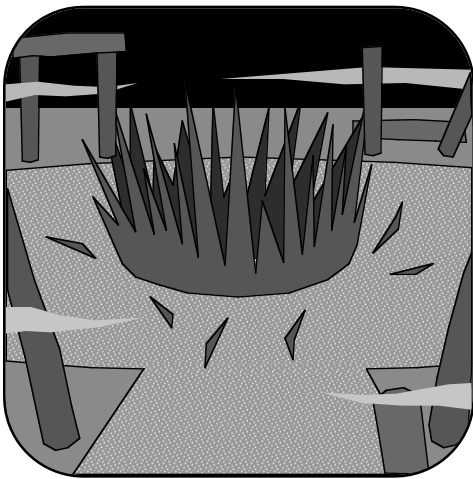


ENTITÉ DÉINCARNÉE

Habilitété 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous êtes vainqueur, la forme sombre réintègre le corps de l'aubergiste, qui ne réagit absolument pas à la présence hideuse qui se fond en lui. Retournez au **330**.

309



Tout est terminé. Le Damné a enfin été vaincu, et cette fois, son âme est perdue à jamais dans les limbes. Plus personne, Aveugle ou non, ne pourra revenir avec l'espoir de le ressusciter et d'instaurer le règne des ténèbres sur le monde.

Vous avez même récupéré le Sabre Sacré de Saäveth et le joyau serti dans son pommeau, la Larme des Feux Sanglants de Xerhî. Rendus aux hommes du monde réel, ces objets ne serviront plus jamais aux forces de l'ombre.

Vous avez terrassé la réincarnation maudite de Vorgörh et sauvé ses prisonniers. Le règne de « Ceux qui Marchent à l'Ombre du Monde » ne

viendra plus jamais. La victoire est à vous !

Alors que la brume se dissipe graduellement, la dimension maudite elle-même cesse d'exister. La couleur revient au paysage, et les formes des habitations de Zirhel se concrétisent autour de vous. Le Pieu de l'autre côté du monde a également été détruit, et les liens entre Xhoromag et son étrange sous-dimension grise s'effilochent naturellement.

Vous espérez ne jamais devoir y retourner.

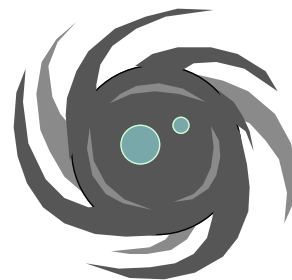
Rendez-vous au **600**.

310

Vous arrivez péniblement à déchiffrer l'inscription suivante : « *Que celui qui franchit ce seuil inflige à Vorgörh sa damnation éternelle, ou laisse lui-même son âme dans les Limbes.* » Retournez au **366** et faites une décision.

311

Dès que vous posez ce geste, une forme sinistre quitte la silhouette du tavernier et se précipite sur vous ! Vous allez devoir combattre cette entité hurlante.



ENTITÉ DÉINCARNÉE

Habilitété 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous êtes vainqueur, la forme sombre réintègre le corps du barman, qui ne réagit absolument pas à la présence hideuse qui se coule en lui. Retournez au **336**.

312

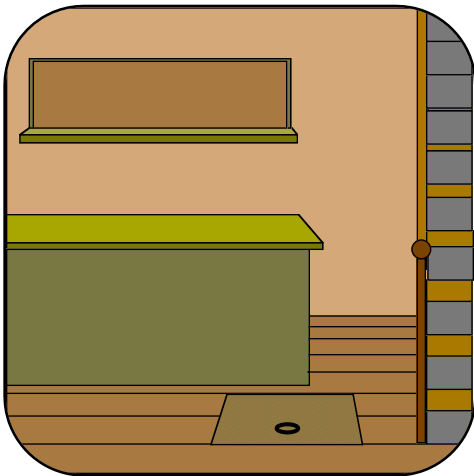


L'intérieur de la grange ressemble à l'intérieur de toutes les granges du monde : sol de terre, enclos de bois, tas de foin. Vous n'apercevez toutefois aucun animal. Il n'y a rien dans les enclos, sauf le foin lui-même.

La seule issue est la porte par laquelle vous êtes entré. Par ailleurs, il n'y a personne ici. Le trou que vous avez creusé, et dans lequel vous avez trouvé le Quatrième Oeil de Xùh, est toujours là dans le coin de la grange.

Retournez au **106** pour sortir de la grange.

313



Vous êtes au premier étage de l'auberge du village. Il n'y a rien de trop intéressant ici, puisque toutes les chambres sont à l'étage. La trappe est toujours à l'endroit où vous l'avez découverte.

Ouvrir la trappe et descendre → **186**

Monter à l'étage → **189**

Sortir de l'auberge → **225**

314

Dès que vous faites un pas, l'arme à la main, une chose sinistre jaillit du corps de la jeune femme et se précipite sur vous avec un cri strident. Vous allez devoir livrer combat à cette entité hurlante.

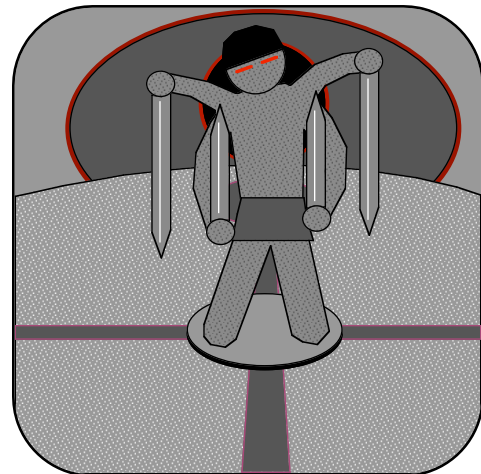


ENTITÉ DÉSINCARNÉE

Habilité 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous êtes vainqueur, la forme obscure réintègre le corps de Sellia, qui ne réagit absolument pas à la présence hideuse qui s'imisce en elle. Retournez au **354**.

315



Vous êtes dans une nouvelle salle ronde. Dans celle-ci, une grande porte ovale donne accès à une autre chambre, tandis que deux couloirs se perdent à gauche et à droite dans la pénombre.

Une étrange statue à quatre bras vous fait face. Puisque vous ne connaissez aucune déité locale, vous seriez bien en peine de préciser son identité. Toutefois, son allure vous fout la frousse.

Aller à gauche → **591**

Aller à droite → **596**

Franchir le portail ovale → **473**

Revenir en arrière → **509**

316

Il n'y a rien à trouver au carrefour. Le Trou n'a laissé aucune trace concrète de sa présence, ni le moindre indice pouvant expliquer sa nature véritable. Retournez au **306**.

317

Dès que vous avancez vers l'armurier, une apparition sinistre jaillit de son corps et se précipite sur vous avec un cri strident ! Vous allez devoir combattre cette entité hurlante.

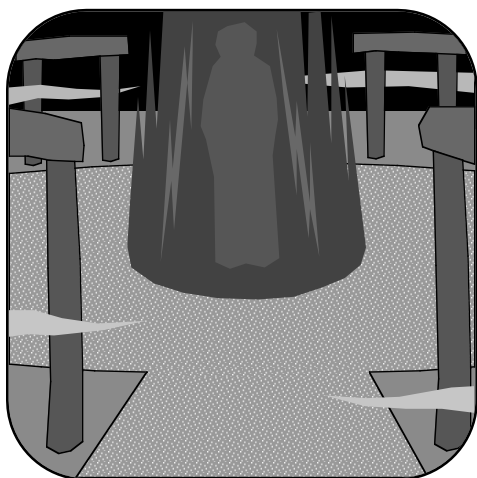


ENTITÉ DÉINCARNÉE

Habilitété 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous êtes vainqueur, la forme sombre réintègre le corps de l'armurier, qui ne réagit pas du tout à la « chose » hideuse qui se fond en lui. Retournez au **357**.

318



Vous êtes debout devant le Pieu, au centre d'un cercle de piliers. Une forme est visible dans les profondeurs du cristal noir, le cœur percé par la lame d'un sabre argenté. Le doute ne demeure plus. Il s'agit du seigneur Vorgörh, le damné des limbes gris.

Le Pieu ne révèle rien des traits de son prison-

nier, même en regardant de près. D'ailleurs, il n'est pas certain que le seigneur Vorgörh ait des traits humains.

Il n'y a qu'un moyen, à votre avis, d'enrayer la menace : retirer la Larme des Feux Sanglants de Xerhî, qui contient l'âme de Vorgörh, du Sabre Sacré de Saaveth, et la ramener dans l'univers réel. Mais cela suffira-t-il à rompre la malédiction qui affecte déjà les deux villages ?

Retirer la Larme du Sabre → **500**

Retourner dans le temple → **366**

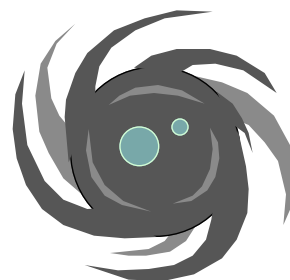
319

Il n'y a plus rien à trouver ici. Le combat est terminé. Vous avez sauvé les prisonniers des limbes gris et vaincu un maléfice ancien. Que voulez-vous de plus ? Un coffre plein de pièces d'or et de gemmes rares ? Vous n'êtes pas dans une partie de D&D !

Allez, vous avez gagné ! Rendez-vous au **620**.

320

Dès que vous menacez le maire mort-vivant de votre arme, une apparition sinistre jaillit de son corps immobile et se précipite sur vous ! Vous allez devoir combattre cette entité hurlante.



ENTITÉ DÉINCARNÉE

Habilitété 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous êtes vainqueur, la forme sombre réintègre le corps du maire, qui ne réagit absolument pas à la « chose » hideuse qui s'immisce en lui. Retournez au **381**.

321



Vous demeurez interdit. Au lieu d'avancer dans un autre couloir, vous êtes maintenant à l'extérieur — et malgré vos plaisanteries de naguère, vous sentez la stupeur vous pétrifier lorsque vous comprenez que vous êtes *effectivement* sur la lune noire de la dimension grise !

Devant vous, au bout d'une allée sinistre et brumeuse, se dresse une réplique exacte du Pieu ... et vous devinez que le prisonnier de ce cristal maudit ne sera pas, cette fois, une petite fille.

Entouré par des champs de brume, vous ne pouvez qu'avancer le long de l'allée, ou revenir dans la sécurité relative du temple.

Suivre l'allée → 374

Retourner dans le temple → 366

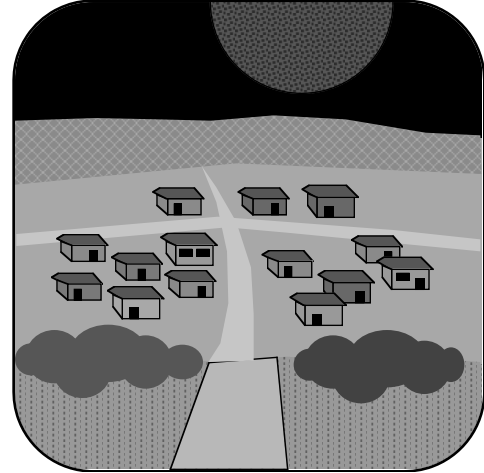
322

Vous avez déjà creusé le trou et découvert la gemme précieuse. Il ne reste plus rien à trouver ici, sauf un tas de terre.

323

Vous avez déjà découvert la trappe qui mène à la cave. Vous pouvez toujours prendre la clé de la Chambre 3 sur le panneau derrière le comptoir si vous ne l'avez pas fait la première fois. Retournez ensuite au 313.

324



Du haut d'une colline, vous apercevez le village de Xellev Ni, mais dans sa version négative, sous un ciel d'encre opaque. Une lune énorme, sinistre, pèse sur la scène comme si elle allait s'abattre. Vous sentez un frisson passer dans votre dos. Fait-il vraiment si froid, ou est-ce une illusion amenée par ce paysage mort et sans couleur qui paraît figé à jamais dans un espace maudit ?

Aller au village → 327

Revenir en arrière → 252

325

Vous trouvez le courage de fouiller les lieux malgré la présence menaçante de la statue et de ses quatre épées. Le résultat est décevant. Vous ne faites finalement aucune trouvaille utile. Retournez au 315 et faites un autre choix.



326



Brusquement, une entité désincarnée surgit du brouillard et tente de s'emparer de votre âme !

ENTITÉ DÉINCARNÉE

Habileté 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous remportez la victoire, la sombre entité se désagrège dans la brume avec un ululement hideux. Désormais, peut-être feriez-vous mieux de ne plus enquêter dans tous les recoins de cet univers brumeux et angoissant.

Retournez au **441** pour sortir de la maison.

327



Vous avancez entre les premières maisons du village gris. Tout est sombre et immobile. Il n'y a pas de vie dans cette version de Xelle Ni — pas de vraie vie. Vous avez l'impression de marcher dans un mauvais rêve.

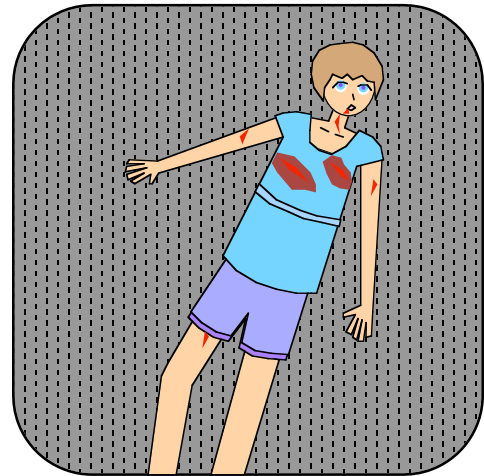
Quelle dimension sinistre avez-vous pénétrée en prononçant cette incantation au Lieu Sacré ?

Entrer à l'auberge à gauche → **330**
Entrer dans la taverne à droite → **333**
Continuer tout droit → **339**
Ressortir du village → **324**

328

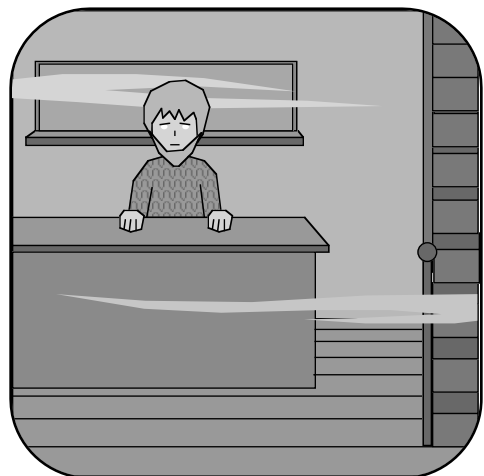
Il n'y a rien à trouver ici. Même le cadavre de l'Aveugle s'est évaporé dans la brume, emporté par les limbes auxquels il appartient peut-être depuis la nuit des temps. Retournez au **318**.

329



Le coup fatal est porté. La douleur commence à disparaître. Couché sous le ciel noir, vous faites un adieu silencieux à votre vie aventureuse, avant de couler dans la nuit opaque et sereine. Cette dimension inconnue de Xhoromag sera votre lieu de repos éternel.

330



L'auberge du village est aussi sombre à l'intérieur qu'à l'extérieur. Tout est gris et sans vie. Il

traîne même des effluves de brume, un inquiétant rappel de la dimension oubliée où vous errez vraiment.

L'aubergiste est debout derrière son comptoir, mais son expression est complètement *vide*, tout comme s'il n'était même plus là.

Tenter de parler à l'aubergiste → 272

Dégainer votre arme → 308

Fouiller les lieux sans vous soucier de lui → 340

Monter à l'étage → 489

Sortir de l'auberge → 327

331

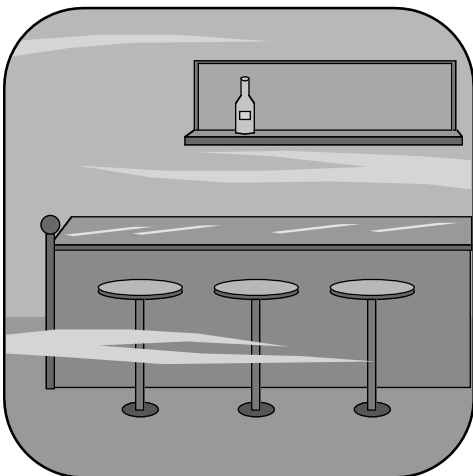
Il n'y a rien dans l'allée de brume.

332

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez que les Trous vous ont transporté à travers la sous-dimension. Le voyage dans le néant vous a gravement affaibli ; vous avez perdu la moitié de vos points d'Endurance. Arrondissez à votre convenance si nécessaire

Vous avez été transporté à l'entrée gigantesque du Temple de la Secte de l'Oubli. Rendez-vous au 444 pour continuer votre quête.

333



Vous entrez dans la taverne en espérant rencontrer l'un ou l'autre villageois. Toutefois, vous n'apercevez qu'un bâtiment vide où traîne çà et là un relent de brume froide.

Drôle d'atmosphère pour un lieu de gaieté.

Vous remarquez qu'il n'y a plus personne au bar. Plus trace de l'ivrogne aux alentours.

Aller à l'autre bout du comptoir → 336

Ressortir de la taverne → 327

334

Vous ne faites aucune trouvaille en fouillant les buissons qui vous entourent. Retournez au 324.

335

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez que les Trous vous ont transporté à travers la sous-dimension. Le voyage dans le néant vous a gravement affaibli ; vous avez perdu la moitié de vos points d'Endurance. Arrondissez à votre convenance si nécessaire

Vous avez été transporté sur la place centrale de Zirhel, face au Pieu gigantesque qui retient Ayelle prisonnière. Rendez-vous au 429.

336



En suivant le bar, vous arrivez à l'autre bout de la taverne. Tout est toujours aussi lugubre. Vous avez même remarqué que la plupart des objets anodins — les verres, les bouteilles — sont manquants, comme si l'architecte de cette dimension sinistre n'avait pu complètement reproduire les détails de l'univers réel.

Le tavernier est derrière son bar, astiquant sa surface luisante. Ses gestes sont toutefois robotiques, dénués de raison ou de volonté. Il paraît complètement absent.

Tenter de parler au tavernier → 275

Dégainer votre arme → 311

Fouiller les lieux sans vous soucier de lui → 346

Sortir de la taverne → 327

337

Vous ne trouvez rien dans la rue.

338

Attention ! Redécoller revient à abandonner la quête. Vous ne saurez jamais quelles intrigues se trament dans ce pays si vous partez à bord du Troisième Vaisseau.

Si vous voulez réellement décoller, rendez-vous au 371. Sinon, retournez au 27.

339



Vous voici au croisement des deux rues principales du village, une ride anxieuse plissant vos traits. Tout est trop calme, trop silencieux. La monstrueuse lune noire dans le ciel vous donne la frousse à chaque fois que vous la regardez. Cette dimension entière baigne dans un aura de malfaisance. Vous avez l'impression de vivre ici en sursis — une proie que le prédateur n'a pas encore dévorée.

Aller à gauche → 342

Aller à droite → 351

Continuer droit devant → 375

Revenir en arrière → 327

340

Étrange ... La trappe dans le plancher n'existe pas dans cette réalité ! Un oubli ? Pour cela, il faudrait que cette dimension ait été bâtie volontairement. C'est une inquiétante possibilité.

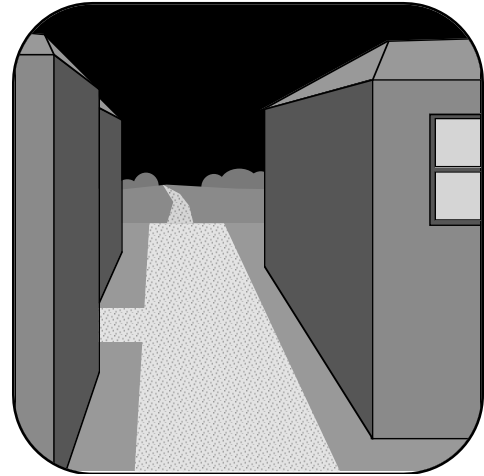
Retournez au 330 et faites un autre choix.

341

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez que les Trous vous ont transporté à travers la sous-dimension. Le voyage dans le néant vous a gravement affaibli ; vous avez perdu la moitié de vos points d'Endurance. Arrondissez à votre convenance si nécessaire

Vous avez été transporté sur la colline près du village de Zirhel. Rendez-vous au 411.

342



La disposition du village est la même de ce côté-ci de l'univers. La même ruelle s'offre à vous à gauche du carrefour, tandis que la route se perd devant vous dans le même champ. Toutefois, vous savez que vous n'êtes plus dans le monde réel. Vous devez vous tenir sur vos gardes.

Entrer dans la ruelle → 345

Continuer tout droit → 348

Revenir au croisement → 339

343

Cette réalité grise ne semble contenir que des aspects grossiers de la réalité. Même la bouteille unique sur la tablette, derrière le bar, n'est que l'ombre d'une véritable bouteille. Vous avez la déconcertante certitude que si vous tentiez de la prendre, elle cesserait d'exister dès l'instant où vos doigts entreraient en contact avec elle.

Retournez au 333.

344



Tout à coup, une apparition fantomatique se découpe dans le brouillard. Vous devez affronter ce Brumoïde, sous peine de perdre votre âme dans les limbes sous Xhoromag.

BRUMOÏDE

Habilité 32 • Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **288**. S'il est impair, rendez-vous au **291**.

345



Vous entrez dans la même ruelle sale qui existe dans le vrai village de Xellev Ni, de « l'autre côté » du monde. La seule chose qui manque est l'odeur des déchets, tout comme si les ordures, ici, s'étaient depuis longtemps fossilisées.

Retournez au **342** pour sortir de la ruelle.

346

Chose curieuse, vous ne trouvez aucune trace de la porte secrète dans le mur derrière le bar. Un autre détail qui a été oublié ? Volontairement ? Mais alors, par qui, et pourquoi ?

Puisque les réponses à ces questions ne sont pas immédiatement évidentes, et puisque vous ne trouverez rien d'autre en fouillant davantage, retournez au **336** et faites un autre choix.

347

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez que les Trous vous ont transporté à travers la sous-dimension. Le voyage dans le néant vous a gravement affaibli ; vous avez perdu la moitié de vos points d'Endurance. Arrondissez à votre convenance si nécessaire

Vous avez été transporté au cœur de la Brume, quelque part entre Xellev Ni et Zirhel. Vous allez devoir trouver le moyen d'en sortir avant d'y perdre votre âme. Rendez-vous au **273**.

348



La route se perd dans la distance, au-delà du moutonnement des collines. Il n'y a rien d'intéressant par là, surtout dans la grisaille éternelle de ce monde. Vous feriez mieux de revenir au village et d'y accomplir quelque chose de constructif. Retournez au **342**.

349

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

350



Vous faites face à un homme aveugle aux mains griffues et inhumaines. « Le réveil de Vorgörh approche ! » hurle-t-il. « Le Damné deviendra le maître de votre réalité ! »

La voix de l'Aveugle semble provenir d'un lieu au-delà de la mort.

« J'ai rendu son âme majestueuse au Seigneur Vorgörh. Lorsque le Seigneur Vorgörh se réveillera, sa puissance vaincra d'abord ses Ennemies Sacrées. J'ai offert leurs réincarnations en sacrifice à Vorgörh — afin que son règne éternel ne vienne que plus vite ! »

L'homme avance en agitant ses griffes. Si vous le laissez s'approcher davantage, vous deviendrez également un sacrifice à Vorgörh.

Le moment est venu d'affronter l'être qui désire instaurer le règne de l'Ombre sur le monde !

L'AVEUGLE

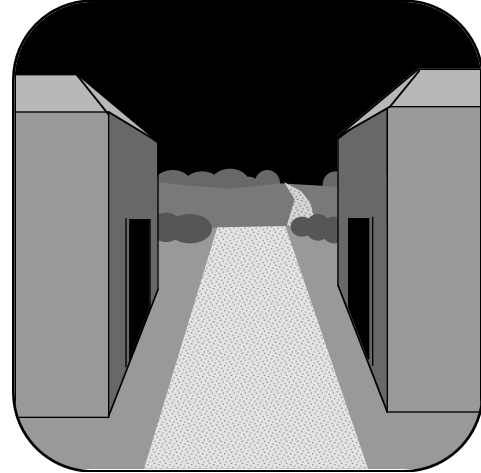
Habilité 30 • Endurance 90 • Dommages +3

Si l'Aveugle est victorieux, rendez-vous au **329**.

Si vous êtes vainqueur, l'Aveugle s'écroule avec un gargouillis lugubre. Vous avez réussi à vaincre le sinistre personnage — peut-être un peu trop facilement, à bien y songer.

Grisez la case « A » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **318**.

351



La boutique de l'herboriste et celle de l'armurier sont encore là, leurs portes ouvertes comme si tout était normal. On pourrait croire, si le ciel n'était pas si noir, si le monde n'était pas si gris, que c'est une journée comme toutes les autres à Xellev Ni. Une impression qui pourrait — et qui va sûrement — se révéler trompeuse dans un avenir proche.

Entrer chez l'herboriste → **354**

Entrez chez l'amurier → **357**

Continuer tout droit → **360**

Revenir au croisement → **339**

352

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

353

Si vous possédez le Sceau de Passage de la Cinquième Porte, rendez-vous au **321**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **362**.



354



Des vagues de brume rampent dans la boutique de l'herboriste. Sur le mur, les fioles vides placées là pour démontrer la variété de la marchandise sont beaucoup moins nombreuses qu'elles devraient l'être. Ce sont encore des détails gommés, des imperfections drôlement inquiétantes dans ce monde qui essaie d'exister, mais n'y arrive pas complètement.

Sellia l'herboriste vous regarde entrer sans réagir. Ses yeux sont vides d'expression. On dirait qu'elle n'est déjà plus de ce monde.

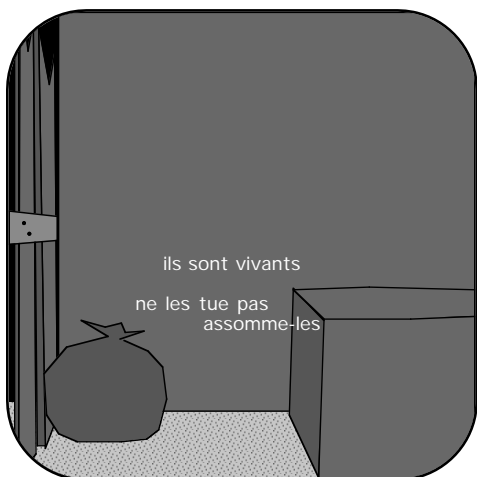
Tenter de lui parler → 281

Déaginer votre arme et avancer → 314

Fouiller les lieux sans vous soucier d'elle → 364

Quitter la boutique → 351

355



Personne ... La petite fille, Ayelle, a complètement disparu. Toutefois, elle a écrit un message sur la paroi avant d'être emportée.

« ils sont vivants — ne les tue pas — assomme-les »

De qui parle-t-elle ? Des villageois ? Pourquoi voudriez-vous les tuer ? Est-il possible qu'ils vous attaquent ?

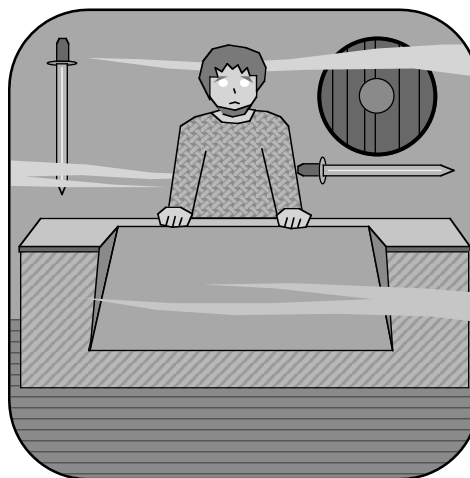
Pour le moment, vous ne pouvez que sortir de la ruelle. Grisez la case « K » sur votre *Feuille d'Aventure* et retournez au 342.

356

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez que les Trous vous ont transporté à travers la sous-dimension. Le voyage dans le néant vous a gravement affaibli ; vous avez perdu la moitié de vos points d'Endurance. Arrondissez à votre convenance si nécessaire

Vous avez été transporté sur la place centrale du village de Xellev Ni. Rendez-vous au 339.

357



L'intérieur du magasin d'armes est entièrement silencieux. Seule la brume ajoute du mouvement à la scène en rampant près du sol. Vous devez graduellement vous rendre à l'évidence — tout le village existe sous cette forme artificielle, presque irréaliste.

L'armurier du village est debout derrière son comptoir, mais son regard ne trahit aucune compréhension. L'homme est là, mais uniquement sur le plan physique.

Tenter de lui parler → 284

Déaginer votre arme et avancer vers lui → 317

Fouiller les lieux sans vous soucier de lui → 367

Quitter la boutique → 351

358

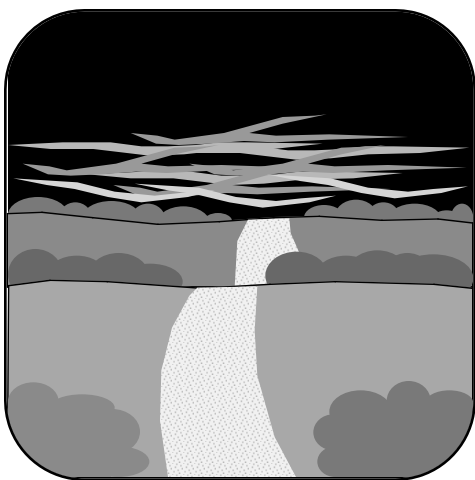
Il n'y a rien à trouver ici.

359

Lorsque vous rouvrez les yeux, vous découvrez que les Trous vous ont transporté à travers la sous-dimension. Le voyage dans le néant vous a gravement affaibli ; vous avez perdu la moitié de vos points d'Endurance. Arrondissez à votre convenance si nécessaire

Vous avez été transporté à travers tout l'espace gris jusqu'au Lieu Sacré. Rendez-vous au **268**.

360



Dans cette version fantôme de la réalité, vous n'apercevez pas de ferme dans la distance, mais uniquement du brouillard. Vous hésitez à marcher vers cette brume, car vous devinez qu'elle pourrait se refermer sur vous et ne plus jamais vous laisser reparaître.

Avancer dans le champ → **288**

Rebrousser chemin → **351**

361

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

362

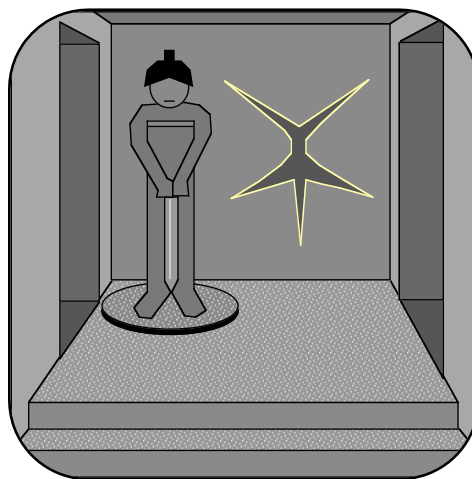
Une force invisible vous empêche d'avancer ! Apparemment, vous n'avez pas acquis le droit de franchir ce portail. Que peut-il bien vous manquer ? Que devez-vous encore trouver ?

Pour le moment, vous l'ignorez.

Il n'y a pas cent solutions. Vous allez devoir re-

venir en arrière et explorer le temple en plus grande profondeur. Il doit exister un moyen de franchir ce portail. Retournez au **366**.

363



Le cinquième palier a deux issues, en plus de l'escalier : la porte habituelle à droite, et le passage secret que vous avez découvert dans la paroi de gauche.

Aller à droite → **372**

Aller à gauche → **390**

Redescendre → **396**

364

Vous ne trouvez rien dans la boutique — pas la moindre véritable potion — et la forme immobile de Sellia commence à vous donner la chair de poule. Elle ne paraît même pas consciente de votre présence.

Tenter de lui parler → **281**

Dégainer votre arme et avancer vers elle → **314**

Quitter la boutique → **351**

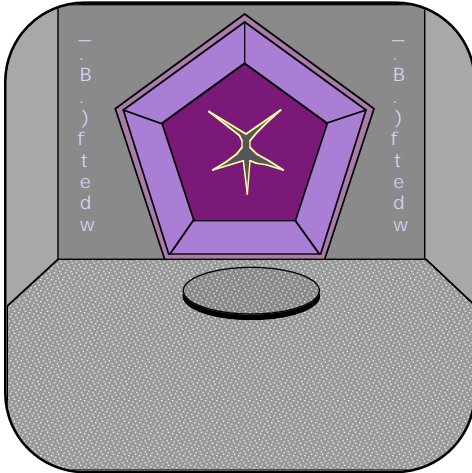
365

« *Talinha !* » vous exclamez-vous à voix haute.

À peine avez-vous clamé le nom légendaire de la Fille Sacrée que l'arche dégage une lumière inouïe. Vous êtes alors attiré sous le portail par une force qui dépasse votre volonté. Lorsque vous reprenez vos sens, vous êtes debout dans une petite pièce carrée, devant une effigie de la Sainte elle-même.

Rendez-vous au **579**.

366



Vous entrez dans une salle importante où s'ouvre un portail en forme de pentagone. La rune du cinquième palier est reproduite en son centre, laissant présager que cette porte soit la cinquième et la dernière d'une série de cinq. De part et d'autre du portail, de petites runes sont inscrites sur la paroi.

Franchir le portail → 353

Déchiffrer les runes → 310

Revenir en arrière → 372

367

Vous ne trouvez rien dans la boutique — pas la moindre arme ou armure qui ne soit pas factice — et la silhouette figée de l'armurier commence à vous donner des frissons. L'homme ne paraît même pas conscient de votre présence.

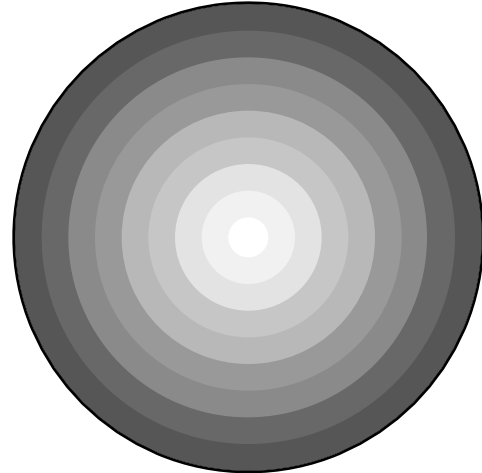
Tenter de lui parler → 284

Déaginer votre arme et avancer vers lui → 317

Quitter la boutique → 351



368



Votre existence s'est perdue dans les limbes de Xhoromag. Vous ne rouvrirez jamais les yeux. C'est ainsi que prend fin votre aventure. Vous n'auriez peut-être pas dû vous exposer inutilement à un tel risque ...

369



La cellule renferme un prisonnier affaissé qui paraît mort. Malheureusement, n'avez aucune clé pour le libérer, ou même pour entrer dans la cellule. D'ailleurs, la grille n'a même pas de serrure ! Tous les barreaux sont scellés directement dans la paroi. Quelqu'un semble avoir décidé que cet homme ne sortirait plus jamais d'ici, mais la question demeure : comment le prisonnier a-t-il été enfermé là ?

Tenter de lui parler → 392

Continuer votre route dans le couloir → 366

Revenir en arrière → 372

370

Il n'y a rien à trouver ici.

371

Dans le grondement massif de ses systèmes propulseurs, le Troisième Vaisseau de Xe'Roxu-ul s'élève vers les cieux.

Vous n'êtes plus en danger désormais, mais en contrepartie, vous ne connaîtrez jamais la vérité concernant les événements dans ce pays. Peut-être avez-vous abandonné ses habitants à une menace qu'ils ne sont pas en mesure d'enrayer sans aide extérieure.

En somme, ce n'est pas une aventure dont vous risquez d'être fier. Quoi qu'il en soit, vous êtes désormais libre de chercher de nouvelles aventures dans l'univers infini de Xhoromag.

372



Plus d'escaliers. Vous avancez maintenant dans un nouveau corridor, mais vous avez le présentiment qu'en grimpant toutes ces marches, vous vous êtes considérablement rapproché de la solution du mystère.

D'ailleurs, vous apercevez déjà quelque chose de nouveau : une cellule dans la paroi de droite. Drôle, cela. D'habitude, on enferme les prisonniers dans les oubliettes, pas aux étages.

Regarder dans la cellule → **369**

Continuer tout droit → **366**

Revenir en arrière → **377**

373

Vous avez déjà découvert le passage secret qui mène dans la salle de gauche. Il n'y a rien de plus à découvrir ici. Retournez au **363**.

374

Si vous avez grisé la case « A » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **318**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **350**.

375



Apparemment, la mairie et le magasin général de Xellev Ni existent aussi dans ce monde lugubre. Vous regardez la porte de la mairie avec un peu d'amertume. Toute cette histoire a commencé par une fille disparue — la fille du maire, Tailin. À présent, c'est la population de deux villages qui a disparu — et le fait de savoir exactement où ils ont été emportés ne vous rassure pas le moins du monde !

Entrer à la mairie → **381**

Entrer dans le magasin général → **378**

Continuer tout droit → **384**

Revenir au croisement → **339**

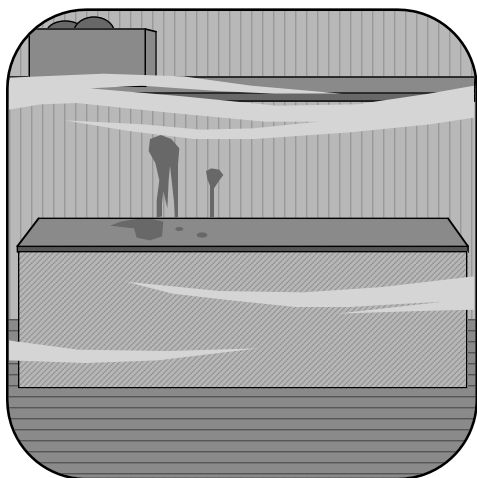
376

Il n'y a rien de caché dans cette pièce.

377

Si vous avez grisé la case « D » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **363**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **393**.

378



En entrant dans le magasin général, vous froncez sévèrement les sourcils. Le propriétaire n'est pas à son poste derrière le comptoir. Au lieu de cela, vous apercevez du sang, comme s'il avait tenté de se défendre — et l'avait payé cher. Vous regardez longuement autour de vous. Rien d'autre n'a changé, sauf le nombre de boîtes de matériel à vendre, qui est beaucoup moindre qu'auparavant.

Retournez au **375** pour sortir du magasin.

379

Il n'y a pas de clé cachée, ni de mécanisme permettant d'ouvrir la cellule. Si l'homme dans la cellule possède des objets utiles, vous n'êtes pas en mesure d'aller le fouiller. Retournez au **369** et faites un autre choix.

380



Tout à coup, une apparition fantomatique se découpe dans le brouillard. Vous devez affron-

ter ce Brumoïde, sous peine de perdre votre âme dans les limbes sous Xhoromag.

BRUMOÏDE

Habilité 32 • Endurance 50

Si vous êtes vainqueur, tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **288**. S'il est impair, rendez-vous au **291**.

381



L'intérieur de la mairie, comme tout le reste du village, est devenu sombre et inquiétant. Aucune couleur n'a survécu dans cet univers. Tout est devenu gris et mort, même l'emblème de Xellev Ni au-dessus du bureau.

Le maire est à son poste, le regard vide, l'air sinistre. On dirait qu'il a été envoûté par une force inexplicable.

Tenter d'engager la conversation → **287**

Dégainer une arme et avancer vers lui → **320**

Fouiller les lieux sans vous soucier de lui → **391**

Visiter la chambre derrière lui → **510**

Sortir de la mairie → **375**

382

Il n'y a rien à trouver dans le corridor, sauf la cellule, qui retient évidemment votre attention.

Regarder dans la cellule → **369**

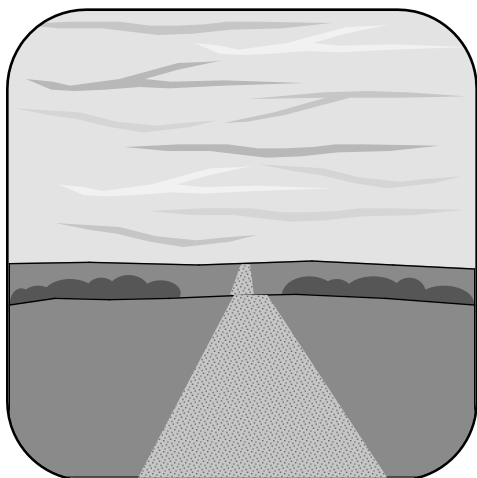
Continuer tout droit → **366**

Revenir en arrière → **377**

383

Si vous avez grisé la case « V » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **423**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **389**.

384



La route qui mène à Zirhel s'étend devant vous. Une différence est toutefois évidente — au lieu de se perdre dans la forêt, la piste se perd dans la brume. Comme s'il pouvait en être autrement dans cet univers gris.

Vous serrez les dents. Peut-être n'avez-vous pas le choix. Peut-être la solution se trouve-t-elle à Zirhel, le premier village à perdre sa population entière. Et si vous désirez vous y rendre, vous allez devoir risquer le brouillard.

Avancer vers la brume → **264**

Retourner dans les rues du village → **375**

385

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

386

Maintenant que vous connaissez le truc, vous pouvez vous battre contre tous les villageois de la même façon, en cherchant uniquement à les mettre hors de combat. Vous devez pour cela réduire votre *Habilité* de 2 points, mais vous n'avez qu'à remporter 1 Assaut.

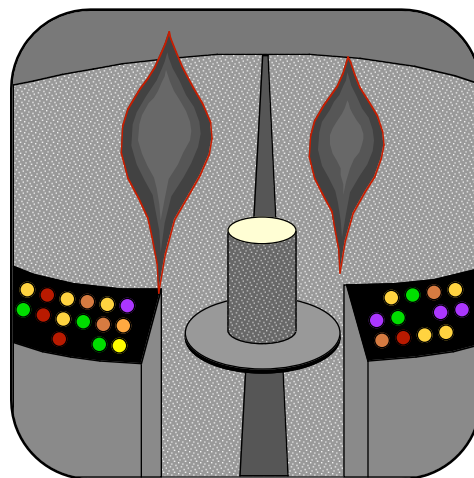
VILLAGEOISE POSSÉDÉE

Habilité 29 • Endurance 75 • Dommages +3

Si vous triomphez, la jeune femme s'affaisse dans la poussière, inconsciente. Vous la traînez dans l'espace entre deux maisonnettes avant de revenir dans la rue.

Grisez la case « W » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **441**.

387



Dès que vous entrez dans la vaste salle, vous croyez dévoiler une partie du mystère. Vous contemplez un vestige technologique oublié du passé de Xhoromag. Au milieu de la pièce, les ouvertures flottantes ressemblent à s'y méprendre aux Trous qui vous ont menacé dans la « vraie » réalité. Vous croyez ainsi rassembler plusieurs pièces du casse-tête.

Quelqu'un est venu ici et s'est servi des Trous pour capturer et transporter les habitants de Xellev Ni et Zirhel dans cette dimension grise. Vous avez échappé au même sort — mais vous êtes ensuite venu par votre propre volonté.

Cela fait-il de vous la seule personne qui puisse encore sauver les gens des deux villages ?

Il n'y a aucune issue à cette salle, hormis celle qui s'ouvre derrière vous.

Manipuler les commandes → **413**

Avancer dans la pièce → **422**

Sortir de cette salle → **402**

388

Vous faites une fouille rapide des boîtes, mais c'est sans véritable espoir. Vous savez déjà que rien n'existe avec suffisamment de solidité concrète, dans ce village fantôme, pour être emporté et utilisé. Bientôt, vous devez vous rendre à l'évidence : il ne vous reste plus qu'à quitter le magasin général. Retournez au **375**.

389



Vous voyez subitement surgir un homme armé dont le regard vide inspire l'angoisse. Il semble manipulé à distance et ses intentions sont manifestement meurtrières.

Si vous avez grisé la case « K » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **395**. Dans le cas contraire, vous allez devoir affronter le forcené.

VILLAGEOIS POSSÉDÉ

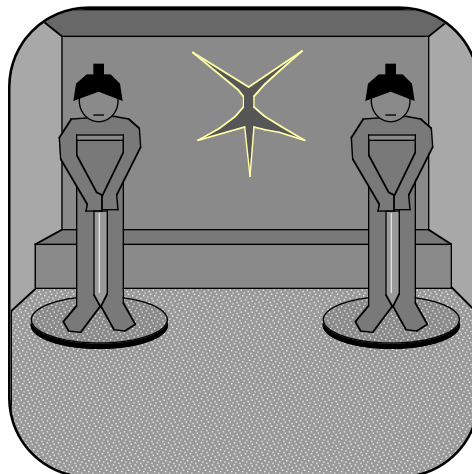
Habileté 28 • Endurance 60 • Dommages +4

Si vous triomphez, l'homme s'écroule dans la rue. Son corps commence alors à se dissoudre. Vous sentez un frisson courir sur votre échine. Même en sachant qu'il n'était plus vraiment humain, vous comprenez que vous avez dû tuer un habitant de Zirhel.

Grisez maintenant la case « V » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **423**.



390



La petite pièce est sans autre issue, secrète ou non, mais la rune mystérieuse, dont vous ne connaissez toujours pas le sens, figure sur la paroi d'en face.

Retournez au **363** pour sortir de la pièce.

391

Il n'y a rien à trouver dans la mairie, et vous n'osez pas ouvrir les tiroirs du bureau en raison de la présence inquiétante du maire zombie. Qu'allez-vous faire à présent ?

Tenter d'engager la conversation → **287**

Dégainer une arme et avancer vers lui → **320**

Visiter la chambre derrière lui → **510**

Sortir de la mairie → **375**

392

Au son de votre voix, le prisonnier paraît sortir d'une transe. Sa voix est faible lorsqu'il parle.

« Je ... Je suis désolé ... C'est de ma faute ... Je suis le maire de Zirhel ... C'est à cause de moi que nous sommes tous maudits ... L'Aveugle est venu chercher la Larme des Feux Sanglants de Xerhî pour réveiller Vorgörh le Damné, tel que promis par la Prophétie ... Il m'a révélé le vrai pouvoir de la Larme ... J'ai rêvé de puissance ... À présent, j'en paie le prix ... Je ne vivrai plus longtemps ... »

L'homme parle de plus en plus difficilement.

« L'Aveugle est dehors ... De l'autre côté de la cinquième porte ... Il faudra que tu trouves le Sceau de Passage ... Cherche la rune qui figure

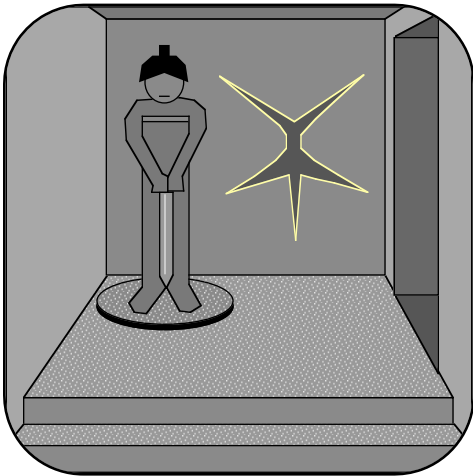
sur la porte ... Détruis l'Aveugle ... Sauve ...
Sauve-n ... »

Et le dernier souffle quitte ses lèvres.

À présent, vous savez comment l'Aveugle a mis la main sur la Larme dont il avait besoin pour tirer le seigneur Vorgörh des limbes. Il ne vous reste plus qu'à l'arrêter afin de sauver les âmes des villageois de Zirhel et Xellev Ni.

Suivez le corridor et rendez-vous au **366**.

393



Franchement exténué, vous prenez pied sur le cinquième palier. Bien entendu, une cinquième rune est tracée sur la paroi.

Vous ne connaissez toujours aucun sens à ces caractères. Mais peut-être le fait qu'il existe cinq caractères est-il plus important que le sens des caractères eux-mêmes.

Comme à l'habitude, la seule issue se présente dans le mur de droite.

Aller à droite → **372**

Redescendre → **396**

394

Il n'y a rien à trouver ici.

395

Vous comprenez maintenant ce que signifiait le message d'Ayelle dans la ruelle. Sachant que vous n'avez qu'à assommer le villageois, vous luttez dans le but unique de le frapper à la tête. Vous devez réduire votre *Habilité* de 2 points, car il est difficile de se battre ainsi, mais il suffit

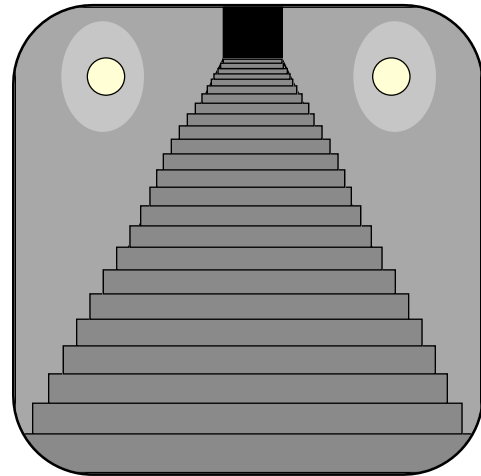
que vous remportiez un seul Assaut.

VILLAGEOIS POSSÉDÉ

Habilité 28 • Endurance 60 • Dommages +4

Si vous triomphez, l'homme s'écroule dans la rue. Vous le traînez à l'écart dans une ruelle et poursuivez votre route. Grisez la case « V » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **423**.

396



Comme prévu, vous voilà au pied d'un *autre* escalier. Où montez-vous ainsi ? Sur la lune ? Au nombre de marches que vous avez gravies — et connaissant l'univers de Xhoromag — cela ne vous surprendrait qu'à moitié.

Monter l'escalier → **377**

Revenir en arrière → **399**

397

Derrière l'un des panneaux de commande, vous découvrez une Tige de Lumière.



Cet objet renferme une grande puissance. Cette énergie peut encore servir 10 fois. Si vous activez la Tige de Lumière en prenant votre propre personne pour cible, vous récupérerez 10 points d'Endurance. Si vous choisissez de l'utiliser en visant l'un de vos ennemis, rendez-vous au **440** (mais assurez-vous de noter le numéro du paragraphe que vous serez en train de lire afin de pouvoir y revenir).

Pour le moment, retournez au **387**.

398

Maintenant que vous connaissez le truc, vous pouvez vous battre contre tous les villageois de la même façon, en cherchant uniquement à les mettre hors de combat. Vous devez pour cela réduire votre *Habilité* de 2 points, mais vous n'avez qu'à remporter 1 Assaut.

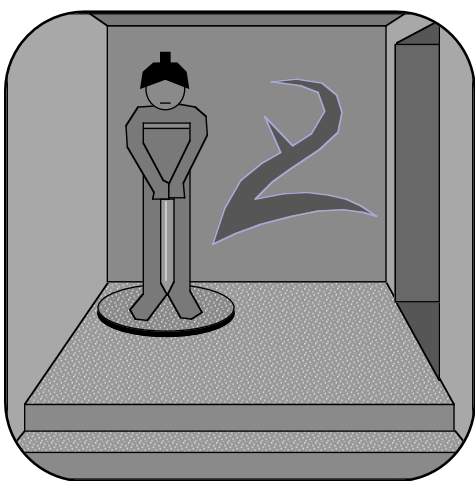
TAVERNIER POSSÉDÉ

Habilité 25 • Endurance 80 • Dommages +2

Si vous triomphez, l'homme s'effondre dans la poussière. Vous le traînez derrière la taverne et revenez ensuite dans la rue.

Grisez la case « X » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **432**.

399

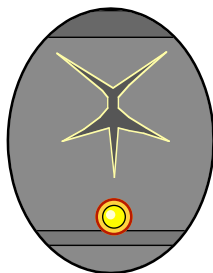


Plutôt essoufflé, vous arrivez sur le quatrième palier. Une nouvelle rune est tracée sur la paroi. La seule issue, une fois de plus, se présente dans le mur de droite. Vous devinez déjà ce que vous allez y trouver !

Aller à droite → **396**

Redescendre → **399**

400



Vous avez découvert le Sceau de Passage de la Cinquième Porte. Inscrivez cet article sur votre

Feuille d'Aventure ; il pourra vous servir dans un avenir proche. Retournez ensuite au **363** afin de sortir de la petite pièce.

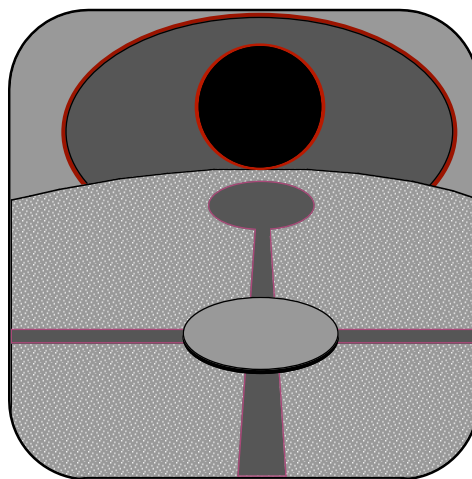
401

Puisque vous ne possédez pas les emblèmes des Filles Sacrées, le Sabre Sacré de Saäveth ne dispose que de sa puissance minimale. Elle est tout de même considérable, mais suffira-t-elle à vaincre Vorgörh le Damné ?

Le Sabre Sacré de Saäveth vous fera bénéficier de 7 points d'*Habilité* additionnels et infligera 5 points de *Dommage* supplémentaires. À vous de décider si vous souhaitez le manier ou non.

Rendez-vous au **590**.

402



Vous voici dans une vaste salle ronde, au fond de laquelle une porte ovale donne accès à une autre chambre. Deux autres couloirs se perdent à gauche et à droite dans la pénombre.

Aller à gauche → **591**

Aller à droite → **596**

Franchir le portail ovale → **387**

Revenir en arrière → **509**

403

Vos investigations révèlent l'existence d'un passage secret sur le cinquième palier. Bien joué ! Grisez la case « D » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **363**.

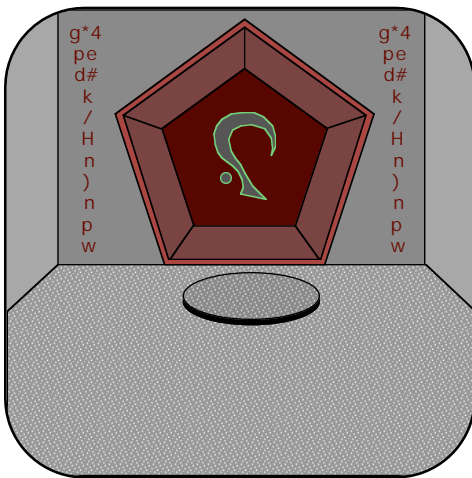
404

Puisque vous ne possédez qu'un seul emblème des Filles Sacrées, le Sabre Sacré de Saäveth ne dispose que d'une puissance médiocre. Cela en fait tout de même une arme redoutable, mais suffira-t-elle à vaincre Vorgörh le Damné ?

Le Sabre Sacré de Saäveth vous fera bénéficier de 8 points d'Habilité supplémentaires et infligera 6 points de Dommages supplémentaires. À vous de décider si vous souhaitez le manier ou non.

Rendez-vous au **590**.

405



Cette nouvelle salle a un aspect surprenant. Un portail en forme de pentagone s'ouvre dans le mur devant vous, et la même rune, plus petite, est inscrite en son centre. De part et d'autre du portail, d'autres runes, plus petites, sont tracées sur la paroi.

Tenter de lire les runes → **416**

Franchir le portail → **461**

Revenir en arrière → **456**

406

Vous trouvez un coffre au trésor ! — Non, c'est une blague. Répétez après moi : il n'y a rien de caché dans les escaliers.

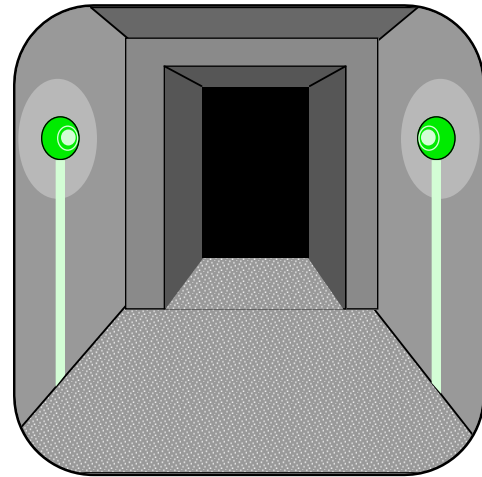
407

Puisque vous ne possédez que deux emblèmes des Filles Sacrées, le Sabre Sacré de Saäveth ne dispose que d'une puissance moyenne. Cela en fait tout de même une arme redoutable, mais suffira-t-elle à vaincre Vorgörh le Damné ?

Le Sabre Sacré de Saäveth vous fera bénéficier de 9 points d'Habilité supplémentaires et infligera 7 points de Dommages supplémentaires dans le combat qui va commencer.

Rendez-vous au **590**.

408



Vous avancez jusqu'à la ligne des globes verts. Comme tous les autres, ils renferment une sorte d'énergie interne.

Continuer à avancer → **542**

Revenir aux tapisseries → **582**

409

Rien ne se cache sur le quatrième palier.

410

Puisque vous ne possédez que trois emblèmes des Filles Sacrées, le Sabre Sacré de Saäveth ne déploie pas sa puissance maximale. Cela en fait tout de même une arme d'une puissance redoutable, mais suffira-t-elle à vaincre la malédiction vivante qu'est Vorgörh le Damné ?

Le Sabre Sacré de Saäveth vous fera bénéficier de 10 points d'Habilité supplémentaires et infligera 10 points de Dommages supplémentaires dans le combat qui va commencer.

Rendez-vous au **590**.

411



Vous apercevez enfin le village de Zirhel, à votre grand soulagement. Cependant, ce soulagement se transforme en appréhension dès que vous voyez jusqu'à quel point le village a changé. Le temple est devenu énorme, colossal, comme si lui seul avait de l'importance. De même, le Pieu est devenu beaucoup plus gros de ce « côté » du monde. S'agit-il d'un mauvais présage ? La malédiction est-elle sur le point d'envahir le monde réel ?

Derrière vous, la même brume surnaturelle qui baigne toutes les régions inexplorées de cet univers factice vous sépare de Xellev Ni.

Avancer vers le village → 414

Tenter de retourner à Xellev Ni → 276

412

Il n'y a rien de caché dans la chambre, si vous faites abstraction des débris éparpillés du Gardien de Pierre, parmi lesquels vous ne trouverez assurément pas une dent en or. Retournez donc au 402.

413

Vous tentez de manipuler l'appareillage complexe en vous fiant sur votre expérience avec le Troisième Vaisseau de Xe'Roxuul. Malheureusement, les technologies oubliées n'ont rien en commun. Vous ne savez pas ce que vous faites, et cela pourrait avoir des conséquences plutôt néfastes pour votre santé.

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. Si vous obtenez :

0, 4, 8 ou 12
1, 5, 9 ou 13
2, 6, 10 ou 14
3, 7, 11 ou 15

Rendez-vous au 443.
Rendez-vous au 446.
Rendez-vous au 482.
Rendez-vous au 485.

414



Vous avancez dans la rue principale de Zirhel, ou du village qui se fait passer pour Zirhel dans cette réalité fantôme et brumeuse.

Pour le moment, le temple n'est plus visible, malgré son énormité, car les maisons proches et le Pieu gigantesque vous bloquent la vue. Vous pouvez visiter les maisons abandonnées si vous le désirez, ou vous pouvez les ignorer.

Entrer dans une maison à gauche → 417

Entre dans une maison à droite → 420

Avancer dans la rue → 383

Ressortir du village → 259

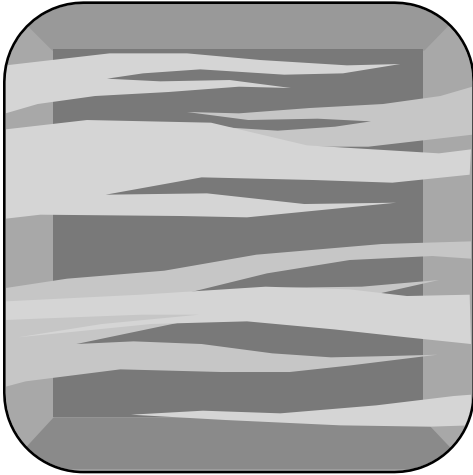
415

Il n'y a rien à trouver ici.

416

Vous arrivez péniblement à déchiffrer l'inscription suivante : « *Honni soit celui qui franchit ce seuil sans porter la bénédiction de la Salvatrice.* » Retournez au 405 et faites une décision.

417



Vous entrez dans la maisonnette à gauche de la route — et faites face à une salle vide remplie de brume, comme si l'intérieur de la maison n'existait pas. Comme si l'intérieur n'avait pas *besoin* d'exister. Comme si la simple apparence de la réalité, vue de l'extérieur, suffisait aux habitants de ce monde gris et angoissant.

Retournez au **414** pour sortir de la maison.

418

Si vous êtes présentement en possession d'une Gemme Verte, rendez-vous au **569**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **431**.

419

Vous arrivez difficilement à déchiffrer l'inscription suivante : « *Honni soit celui qui franchit ce seuil sans porter la bénédiction de la Sainte.* » Retournez au **486** et faites une décision.



420



Vous entrez dans la maison à droite de la route et faites une découverte inquiétante. L'intérieur est vide. Ou plutôt, l'intérieur est formé de brume. Seule l'apparence extérieure de Zirhel a été préservée. Dès que vous entrez dans les détails, vous n'apercevez plus que le brouillard qui semble avoir son origine au cœur même de cette dimension grise.

Retournez au **414** pour sortir de la maison.

421

Il n'y a rien à trouver ici.

422

Dès que vous avancez dans la salle, les Trous se mettent à converger sur vous. Lorsque vous prenez conscience du danger qui vous menace, vous tentez immédiatement de battre en retraite afin de vous réfugier derrière les panneaux de commande — mais l'attraction surnaturelle des multiples Trous est trop forte !

Avec un cri de frayeur, vous êtes englouti dans l'espace ténébreux des limbes de Xhoromag.

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. Si vous obtenez :

- | | |
|---------|-----------------------------|
| 0 ou 15 | Rendez-vous au 301 . |
| 1 ou 14 | Rendez-vous au 332 . |
| 2 ou 13 | Rendez-vous au 335 . |
| 3 ou 12 | Rendez-vous au 341 . |
| 4 ou 11 | Rendez-vous au 347 . |
| 5 ou 10 | Rendez-vous au 356 . |
| 6 ou 9 | Rendez-vous au 359 . |
| 7 ou 8 | Rendez-vous au 368 . |

423



Même à cette distance, le Pieu occupe tout votre champ de vision au bout de la rue. Vous frissonnez légèrement. Quels périls vous attendent encore dans cette dimension grise où la réalité elle-même paraît complètement irréaliste ?

Entrer dans une maison à gauche → 462

Entrer dans une maison à droite → 465

Vous rendre à la place centrale → 429

Revenir en arrière le long de la rue → 414

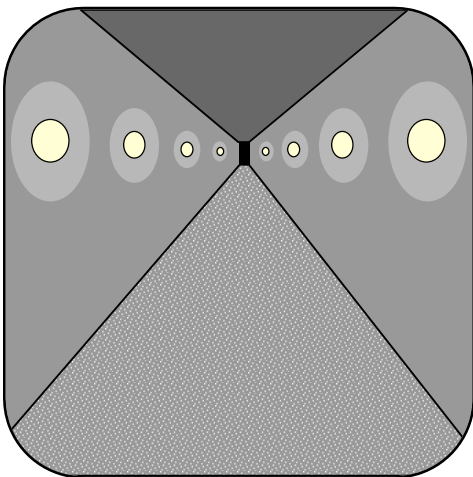
424

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

425

Si vous avez grisé la case « P » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 525. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 518.

426



Vous faites face à un corridor d'une longueur appréciable, qui s'enfonce toujours plus profon-

dément vers le cœur du Temple. Quels dangers vous attendent encore ? Pour le moment, vous ne pouvez que vous tenir sur vos gardes.

Avancer dans le couloir → 303

Revenir en arrière → 234

427

Tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au 164. Mais s'il est impair, rendez-vous au 200.

428

Puisque vous possédez les quatre symboles des Filles Sacrées, vous êtes en mesure de manier le Sabre Sacré de Saäveth à sa pleine puissance contre la malédiction vivante qu'est Vorgörh le Damné. Seul un être béni par Ayelha et Talinha peut s'opposer à Vorgörh à forces égales !

Le Sabre Sacré de Saäveth vous fera bénéficier de 15 points d'Habilité supplémentaires et infligera 15 points de Dommage supplémentaires dans le combat qui va commencer !

Rendez-vous au 590.

429



En vous approchant du Pieu énorme, vous avez la surprise d'apercevoir une forme humaine en son cœur. Vous êtes doublement surpris quand vous reconnaissez la petite Ayelle, la fillette qui jouait dans la rue à votre arrivée à Xellev Ni !

Comment cette enfant est-elle assez importante pour mériter une telle prison ?

De part et d'autre du Pieu, les rues de Zirhel se présentent exactement comme dans l'univers

normal de Xhoromag.

Si vous voulez tenter de fracasser le Pieu afin de libérer Ayelle, rendez-vous au **203**. Sinon :

Aller à gauche → **239**

Aller à droite → **248**

Prendre la rue derrière vous → **423**

430

Tirez un nombre de la Carte du Destin. S'il est pair, rendez-vous au **164**. Mais s'il est impair, rendez-vous au **200**.

431

L'énergie inconnue qui circule dans les profondeurs des globes verts paraît dangereusement volatile. Vous n'êtes pas très rassuré. Retournez au **408** et faites une décision.

432



Le Pieu derrière vous, vous examinez la rue qui part de la place du centre. Le temple est de l'autre côté — alors, de ce côté-ci, avez-vous la moindre chance de trouver un indice qui éclairera cette situation invraisemblable ?

Entrer dans la taverne à gauche → **435**

Entrer dans le magasin à droite → **438**

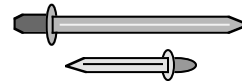
Continuer tout droit → **599**

Revenir à la place centrale → **429**

433

Il n'y a rien à trouver dans la rue, à moins que vous ne désiriez emporter les armes que possédait le villageois fou. Il avait une épée courte et un poignard en sa possession. Si vous ne les

avez pas déjà prises, vous pouvez ajouter ces armes à votre inventaire.



Épée Courte
Poignard

H+4 D+2

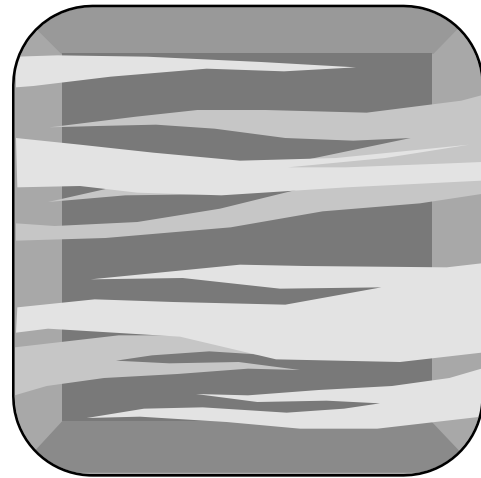
H+3 D+2

Retournez ensuite au **423**.

434

Vous posez la planche en travers du puits. Vous pouvez maintenant le traverser sans danger. Grisez la case « P » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **525**.

435

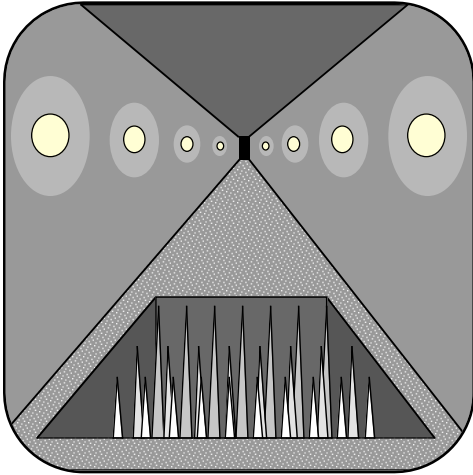


Vous entrez dans ce qui fut — dans une autre réalité — la taverne de Zirhel. De ce côté-ci du monde, l'intérieur n'est plus qu'un espace brumeux. Plus rien n'y existe — ni les habitants, ni les meubles, les bouteilles ou les verres.

Retournez au **432** pour ressortir.



436



Vous découvrez un puits hérissé de pieux mortels ! Voilà une petite fouille qui vient de vous sauver la vie ! Le problème est que le puits est trop large pour être franchi normalement ; un saut serait extrêmement dangereux.

Si vous possédez une Planche, rendez-vous au **434**. Dans le cas contraire, vous pouvez :

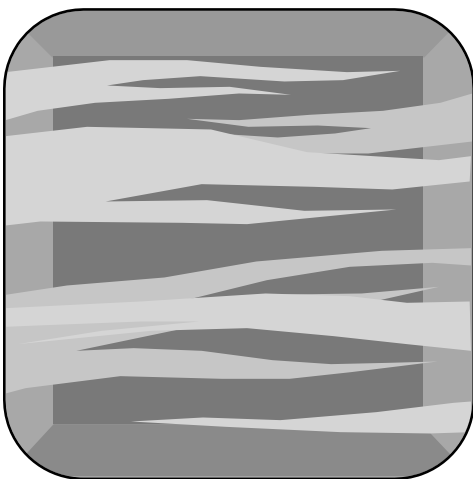
Tenter de sauter → **575**

Revenir en arrière → **234**

437

Vous avez de la chance : votre saut en longueur a suffi à vous amener de l'autre côté du puits. À présent, avant de sauter une troisième fois, vous avez *réellement* intérêt à trouver un moyen sûr de franchir ce piège. Rendez-vous au **234** et explorez le reste du temple.

438



Puisque vous êtes déjà venu ici — c'est le magasin général de Zirhel — vous pénétrez dans la

maison sans grande inquiétude. Mais au lieu d'apercevoir les caisses de marchandises, vous ne voyez qu'une brume grisâtre opaque au-delà du seuil. Ici, l'existence a cédé sa place au néant gris qui occupe tout cet espace lugubre.

Retournez au **432** pour ressortir.

439

Vous avez beau scruter le Pieu et ses environs immédiats, vous ne trouvez aucun indice prometteur, ni d'ailleurs le moindre objet utile.

Si vous voulez tenter de fracasser le Pieu avec les armes en votre possession, rendez-vous au **203**. Dans le cas contraire, retournez au **429** et faites un autre choix.

440

Si vous affrontez un adversaire dans la dimension grise où vous avez trouvé la Tige, la puissance de la Lumière affaiblit votre ennemi de 10 points d'Endurance. Mais si vous êtes retourné dans l'univers normal de Xhoromag et l'utilisez dans un combat, cette même énergie lumineuse agira sur votre ennemi de la même façon qu'elle agit sur vous— c'est-à-dire que votre adversaire sera *revigoré* de 10 points d'Endurance !

Maintenant que vous connaissez les propriétés de la Tige de Lumière, vous pouvez disposer de ses charges restantes à votre guise. Vous n'êtes pas obligé de revenir au **440** à chaque fois.

Retournez au paragraphe que vous lisez.

441



Le dos tourné au Pieu, vous avancez dans la rue qui mène au temple. Avant d'y arriver,

vous apercevez les mêmes maisons qui existaient — qui existent encore ? — de l'autre côté du monde. Cela vous permet de constater, une fois de plus, que la réalité de ce monde n'est que partiellement achevée. La porte que vous aviez dû défoncer à la hache est *intacte* dans la dimension grise — et d'ailleurs, rien ne la barricade de l'intérieur !

Entrer dans la maison à gauche → 528

Entrer chez l'armurier à droite → 531

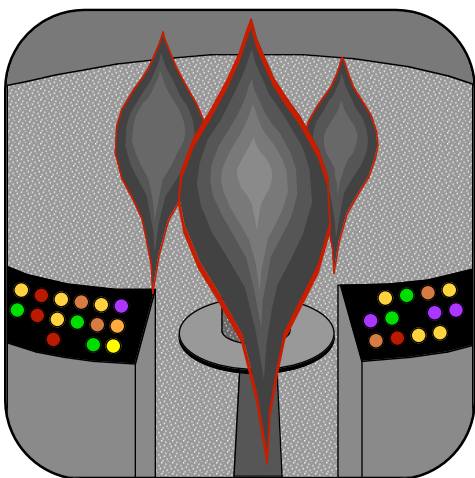
Vous rendre au temple géant → 444

Revenir à la place centrale → 429

442

Il n'y a rien à trouver dans la rue.

443



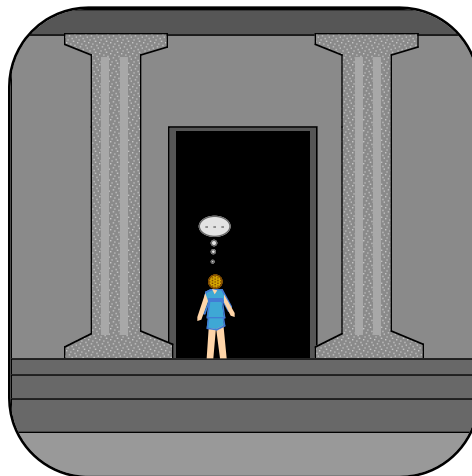
Votre manipulation des commandes provoque l'apparition d'un Trou droit devant vous. Vous êtes immédiatement aspiré par sa terrible force de succion. Vous devez vous défendre !

TROU

Habilité 30 • Endurance 25

Si vous êtes vainqueur, le Trou se dissipe dans l'atmosphère. Retournez au 387. Mais si le Trou remporte 2 Assauts de suite avant d'être rendu au néant, rendez-vous au 521.

444



C'est en arrivant au pied du Temple que vous comprenez pleinement la taille cyclopéenne qu'il atteint dans cette dimension. Vous êtes immédiatement convaincu que la solution de tous les mystères vous attend à l'intérieur de cet édifice monstrueux — car sinon, pourquoi le temple serait-il le seul bâtiment de cette dimension à posséder une telle, incontestable réalité ?

Entrer dans le temple → 447

Revenir en arrière → 441

445

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. S'il est pair, rendez-vous au 242. Mais s'il est impair, rendez-vous au 302.

446



Votre manipulation des commandes provoque l'apparition d'un être lugubre des limbes. Vous allez devoir affronter la créature noire.

HOMO TENEBRÆ

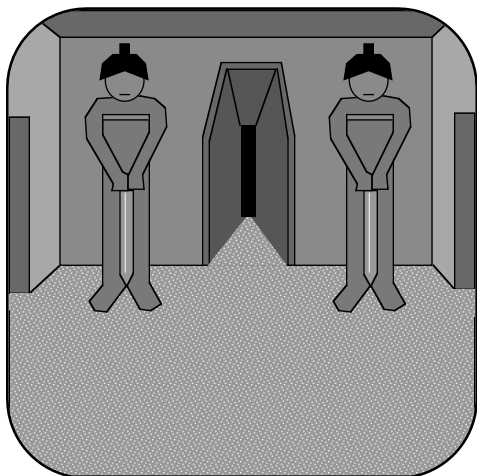
Habilité 34 • Endurance 50

Dommages +3 • Protection -2

Si la créature réduit votre total d'Endurance à zéro, rendez-vous au **329**.

Si vous êtes vainqueur, le monstre des ténèbres s'évapore avec un cri déchirant qui vous glace les sangs. Retournez au **387**.

447



C'est avec un certain soulagement que vous observez les dimensions intérieures du temple. Elles ne sont pas à l'image de son apparence extérieure. En fait, vous pourriez vous croire de retour dans la « vraie » réalité — si le ciel noir, au-dehors, ne vous rappelait pas très clairement votre présence dans les limbes.

Trois issues s'offrent à vous. Choisissez celle qui vous plaît pour commencer (ou continuer) votre exploration.

Aller à gauche → **450**

Aller à droite → **453**

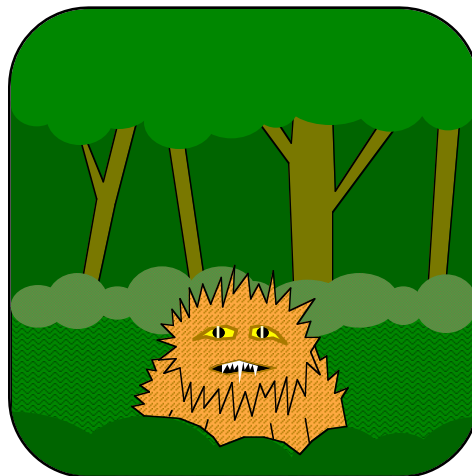
Emprunter le passage devant vous → **513**

Sortir du temple → **444**

448

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. S'il est pair, rendez-vous au **242**. Mais s'il est impair, rendez-vous au **302**.

449



Vous croisez le chemin d'une bête déplaisante qu'on appelle un Poil de Xyzorax. Vous en avez déjà affronté dans les monts de Xaqadia voilà bien longtemps. De toute évidence, l'espèce est bien répandue. Vous allez devoir vous défendre contre celui-ci avant qu'il ne vous dévore !

POIL DE XYZORAX

Habilité 30 • Endurance 75 • Dommages +5

Notez que cette créature fuira immédiatement si vous l'effarouchez en tirant un rayon d'Anneau du Feu Solaire. Il faut toutefois que vous possédiez une telle arme.

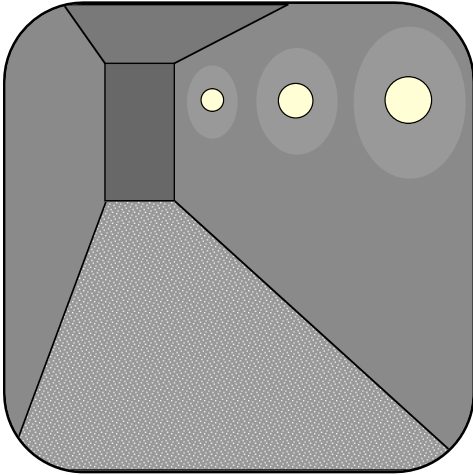
Si le prédateur réduit votre total d'Endurance à zéro, rendez-vous au **29**.

Si vous êtes vainqueur, la bête s'écroule dans les buissons. Cela fera un prédateur de moins pour les forêts locales, mais vous n'êtes pas vous-même sorti du bois.

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **476**. S'il est impair, rendez-vous au **468**.



450



Vous voici dans un corridor illuminé par des globes phosphorescents. Il mène à une salle à peine visible d'ici.

Suivre le corridor → 540

Revenir en arrière → 447

451

Vous ne trouvez rien ici, sauf la rapière que la jeune femme a voulu planter dans votre cœur. Si vous voulez emporter cette arme, inscrivez la Rapière sur votre *Feuille d'Aventure*.

Rapière H+5 D+3

Retournez ensuite au 441.

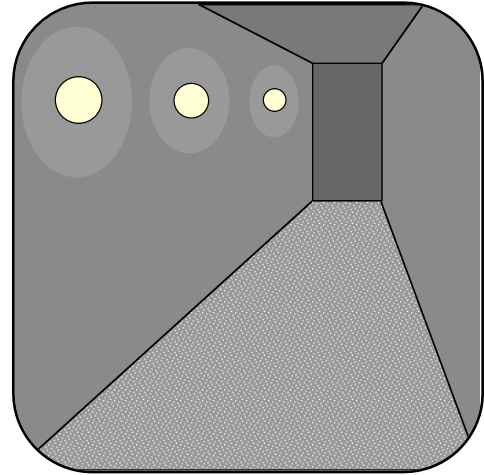
452

« *Ayelha !* » vous exclamez-vous à voix haute.

À peine avez-vous clamé le nom légendaire de la Fille Sacrée que le portail dégage une lumière inouïe. Vous êtes alors aspiré sous l'arche par une force qui dépasse votre volonté. Lorsque vous reprenez vos sens, vous êtes debout dans une petite pièce carrée, devant une effigie de la Salvatrice elle-même.

Rendez-vous au 558.

453



Vous voici dans un corridor éclairé par des globes luminescents. Il mène à une salle à peine visible de votre position actuelle.

Suivre le corridor → 561

Revenir en arrière → 447

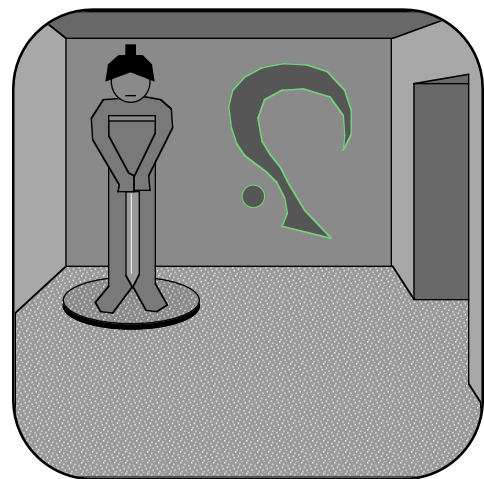
454

Il n'y a rien à trouver à cet endroit.

455

Si vous avez grisé la case « N » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 570. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 494.

456



Cette pièce n'a que deux issues — une derrière vous, et une dans le mur de droite. Une rune unique est tracée sur le mur d'en face. Vous ne connaissez aucun sens à ce caractère.

Aller à droite → 405
Revenir en arrière → 591

457

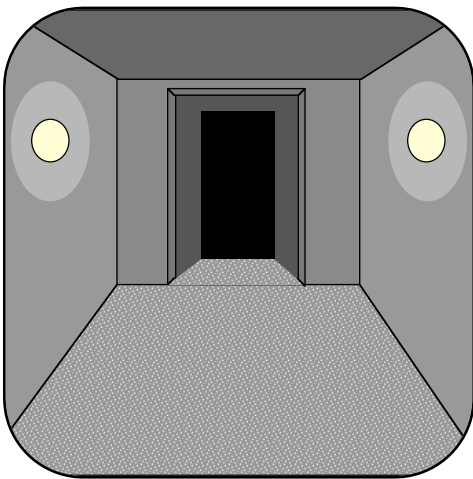
Il n'y a rien de caché ici.

458

Vous venez de terrasser le Gardien de Pierre du Temple de la Secte de l'Oubli ! Ce n'était pas une menue tâche. Félicitations !

Grisez la case « G » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au 402.

459



Une arche s'ouvre devant vous. Apparemment, le passage continue encore vers les profondeurs du temple gris. Non seulement aimeriez-vous savoir combien de pièges vous guettent encore, vous aimeriez comprendre à *qui* sont réellement destinés ces pièges. À quelqu'un venu ici pour *aider* Vorgörh le Damné ? Ou à quelqu'un venu ici pour lui *nuire* ?

Franchir l'arche → 512
Revenir en arrière → 425

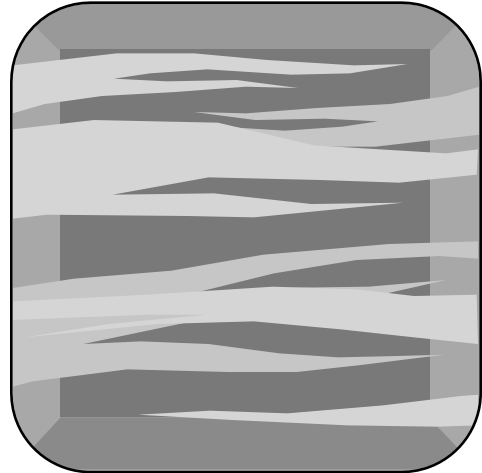
460

Il n'y a rien à trouver dans le corridor.

461

Si vous possédez le Joyau de Bénédiction de la Salvatrice, rendez-vous au 483. Dans le cas contraire, rendez-vous au 300.

462



Vous entrez dans la maison à gauche de la route — et faites face à une salle vide remplie de brume, comme si l'intérieur de la maison n'existait pas. Comme si l'intérieur n'avait pas besoin d'exister du tout ...

Retournez au 423 pour sortir de la maison.

463

Il n'y a rien de caché dans le corridor.

464

Si vous possédez le Joyau de Bénédiction de la Sainte, rendez-vous au 492. Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au 300.

465



Vous entrez dans la maison à droite de la route et sentez un frisson descendre sur votre échine. L'intérieur n'est qu'un espace brumeux sans définition. À partir de ce seuil, la dimension

grise cesse de prétendre qu'elle existe réellement, et montre à vos yeux sa vraie nature.

Retournez au **423** pour sortir de la maison.

466

Il n'y a rien de caché ici.

467

Vous allez risquer votre vie une nouvelle fois en tentant ce saut dangereux. Tirez un nombre de la *Carte du Destin* et ajoutez 20 points. Si le résultat est inférieur ou égal à votre *Habilité Naturelle* (vous avez toujours le droit d'utiliser des potions ou des pilules avant de tenter votre chance), rendez-vous au **437**. Si le résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au **515**.

468



Ce n'était pas une bonne idée de quitter la clairière et de s'éloigner des pistes. Vous êtes maintenant en pleine forêt, et le truc de la mousse sur le côté nord des arbres ne fonctionne pas dans un univers à neuf directions cardinales.

Vous essayez maintenant de retrouver la clairière contenant la structure pyramidale.

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au **476**. S'il est impair, rendez-vous au **449**.

469

Vous ne trouvez rien de caché, mais vous constatez que les globes lumineux dans les parois sont mal scellés. Si vous voulez essayer d'en détacher un, rendez-vous au **479**. Si vous n'êtes pas intéressé, retournez au **459**.

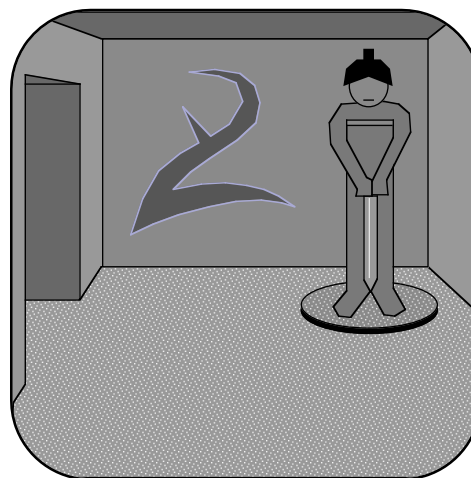
470

Si vous êtes revenu dans l'univers normal de Xhoromag, alors la puissance obscure contenue dans la Tige affaiblit votre ennemi de 10 points d'Endurance. Mais si vous affrontez un ennemi dans la dimension grise où vous avez trouvé la Tige, alors l'énergie de l'ombre a un effet tout à fait indésirable : elle *revigore* votre adversaire de 10 points d'Endurance !

Maintenant que vous connaissez les propriétés de la Tige de l'Ombre, vous pouvez disposer de ses charges restantes à votre guise. Vous n'êtes pas obligé de revenir au **470** à chaque fois.

Retournez au paragraphe que vous lisez.

471



Cette pièce n'a que deux issues — une derrière vous, et une dans le mur de gauche. Une rune unique est tracée sur le mur d'en face. Vous ne connaissez cependant aucune signification à ce caractère cabalistique.

Aller à gauche → **486**

Revenir en arrière → **596**

472

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. S'il est pair, rendez-vous au **236**. Mais s'il est impair, rendez-vous au **296**.

473

Votre intention d'avancer vers le portail semble suffire à provoquer l'éveil de la statue. Comme s'il s'agissait brusquement d'un être de chair et d'os, elle se dresse et fait tourbillonner les lames

acérées de ses quatre épées.

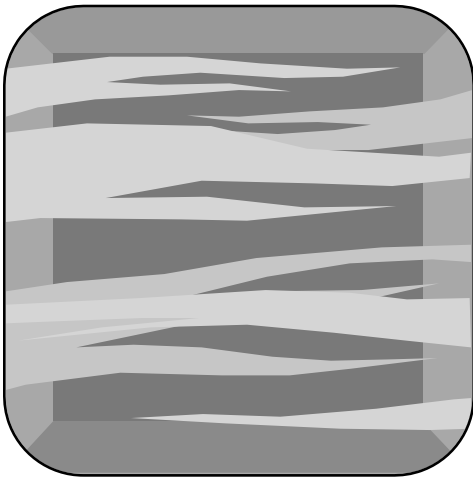
GARDIEN DE PIERRE

Habileté 35 • Endurance 250
Dommages +6 • Protection -6

Vous pouvez battre en retraite en tout temps, à condition de ne pas tenter de franchir le portail ovale. La statue est conçue uniquement pour défendre cette porte, et ne vous empêchera pas d'explorer le reste du temple à votre guise.

Si vous renoncez au combat, retournez au **315**.
Si vous affrontez victorieusement le Gardien de Pierre, rendez-vous au **458**.

474



La chambre d'auberge est entièrement remplie de brume. Pire, vous avez l'impression que sous cette brume, rien n'existe. Vous êtes entré dans une auberge fantôme.

Retournez au **489** pour sortir de la pièce.

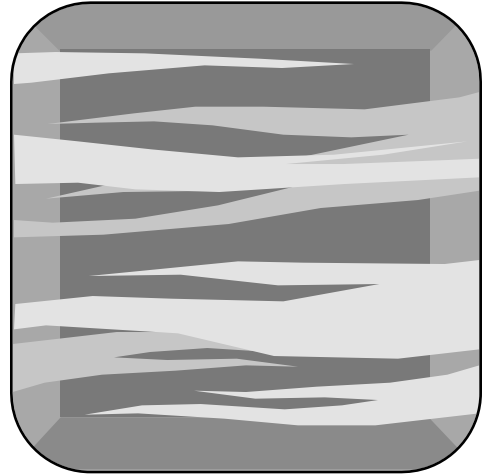
475

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. S'il est pair, rendez-vous au **236**. Mais s'il est impair, rendez-vous au **296**.

476

Ouf ! Vous avez réussi à retrouver la clairière. Il serait sans doute sage de s'en tenir aux sentiers bien tracés, désormais. Retournez au **198**.

477



La chambre d'auberge est pleine de brouillard étouffant. Pire, sous ce brouillard, rien ne paraît exister. Ce monde gris paraît de plus en plus artificiel à vos yeux ...

Retournez au **489** pour sortir de la pièce.

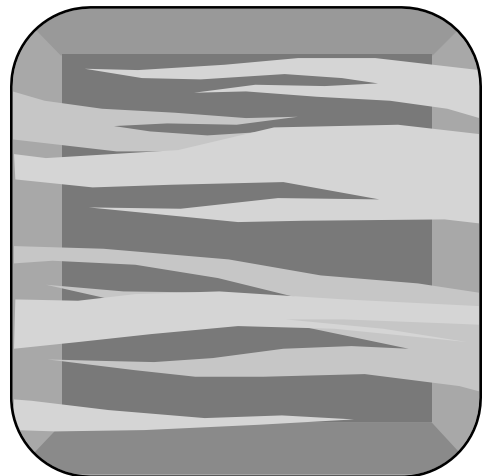
478

Vous ne trouvez rien dans la forêt.

479

Le globe ne se retire pas de la paroi, mais en le faisant jouer dans son alvéole, vous finissez par déclencher l'ouverture d'un passage secret dans la paroi de droite ! Grisez la case « S » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **584**.

480



Vous pénétrez dans une chambre emplie de brume grise. Un frisson descend sur votre échine lorsque vous comprenez que la chambre

elle-même n'existe pas. Seule la brume, ici, a le droit d'exister.

Retournez au **489** pour sortir de la pièce.

481

Il n'y a rien de caché dans cette pièce.

482



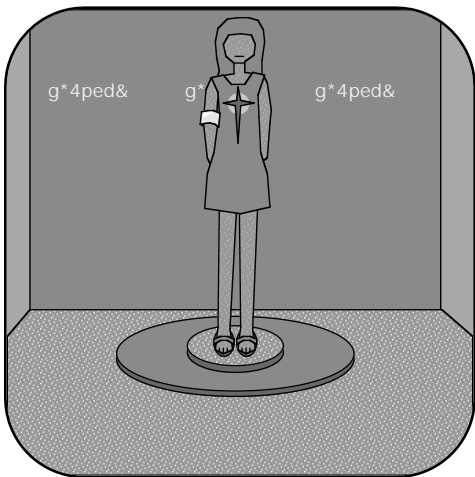
Votre manipulation des commandes provoque l'apparition d'une entité hurlante des limbes. Vous allez devoir défendre votre vie !

ENTITÉ DÉINCARNÉE

Habilité 36 • Endurance 20 • Dommages +2

Si vous remportez la victoire, l'entité disparaît avec un ululement hideux. Retournez au **387**.

483



Puisque vous portez le Joyau de Bénédiction de la Salvatrice, vous êtes en droit de franchir ce portail. Vous entrez dans une salle où se dresse une effigie à son image. La statue de l'enfant

porte au bras droit le bracelet en argent qui est l'un des emblèmes de sa puissance sacrée. Vous avez reçu le droit de porter ce bracelet.

Tant qu'il demeurera en votre possession, votre Habileté Naturelle sera augmentée de 1 point. Inscrivez le Bracelet d'Argent sur votre *Feuille d'Aventure* et conservez-le précieusement.

Sortez ensuite de la salle en retournant au **405**.

484

Vous ne trouvez rien dans la brume.

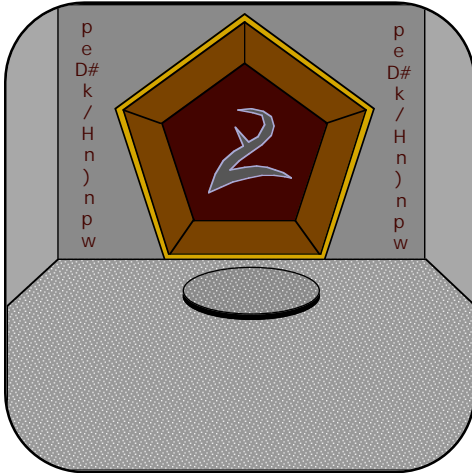
485



Votre manipulation des commandes provoque une distorsion spatio-dimensionnelle que vous ne savez plus enrayer. La pièce entière disparaît dans un vortex qui la transporte dans la brume éternelle de la sous-dimension. Vous mourez en vous dissolvant à jamais dans le brouillard gris. Ainsi prend fin votre aventure.



486



Cette nouvelle salle a un aspect inattendu. Un portail en forme de pentagone s'ouvre dans le mur devant vous, et la même rune, plus petite, est inscrite en son centre. De part et d'autre du portail, d'autres runes, plus petites, sont tracées sur la paroi.

Tenter de lire les runes → 419

Franchir le portail → 464

Revenir en arrière → 471

487

Il n'y a rien à trouver dans la brume.

488



Une apparition sinistre vous fait reculer de frayeur. Vous faites face à l'un des êtres de la dimension grise — Homo Tenebræ, les hommes de l'ombre. Cette hideuse créature tente immédiatement de vous engloutir et de se repaître de votre âme. Vous devez vous défendre.

HOMO TENEBRÆ

Habilité 34 • Endurance 50

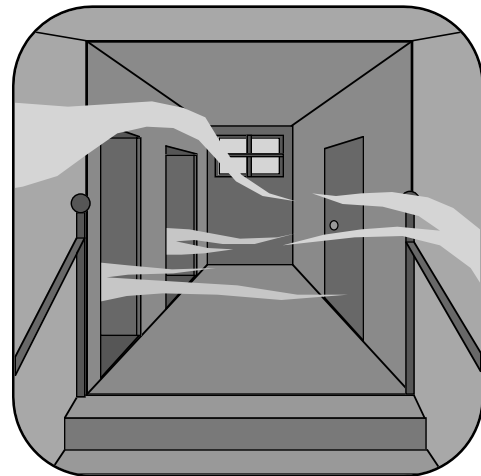
Dommages +3 • Protection -2

Si la créature réduit votre total d'Endurance à zéro, rendez-vous au 329.

Si vous êtes vainqueur, le monstre des ténèbres s'évanouit avec un cri déchirant qui vous glace les sangs. Vous êtes sain et sauf, mais désormais beaucoup moins rassuré.

Grisez la case « M » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au 549.

489



L'étage de l'auberge est tout aussi inquiétant que le rez-de-chaussée. La brume surnaturelle rampe sur le plancher et émerge des chambres, comme si l'entièreté du bâtiment était sous son emprise lugubre.

Entrer dans la Chambre 1 → 474

Entrer dans la Chambre 2 → 477

Entrer dans la Chambre 3 → 480

Redescendre au rez-de-chaussée → 330

490

Vous ne trouvez rien dans la brume.

491

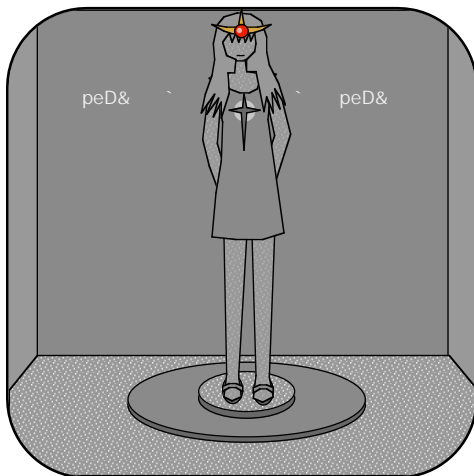
Grâce au talent que vous a jadis confié l'Intemporel, vous déchiffrez péniblement l'inscription suivante : « *Honni soit celui qui franchit ce seuil sans énoncer le nom sacré de la Salvatrice.* »

Si vous connaissez le nom de la Salvatrice et désirez le prononcer à voix haute, additionnez les lettres de son nom selon le code classique

A=1, B=2 ... Z=26. Ajoutez ensuite 400 points au résultat et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si la suite ne fait aucun sens, le portail ne s'ouvre pas. Rien ne vous empêche de faire plusieurs tentatives.

Si vous ne connaissez pas le nom de la Salvatrice, retournez au **555** et faites un autre choix.

492



Puisque vous portez le Joyau de Bénédiction de la Sainte, vous êtes en droit de franchir ce portail. Vous entrez dans une salle où se dresse une effigie à son image. La statue de l'adolescente porte au front le diadème en rubis qui est l'un des emblèmes de sa puissance sacrée. Vous avez reçu le droit de porter ce diadème.

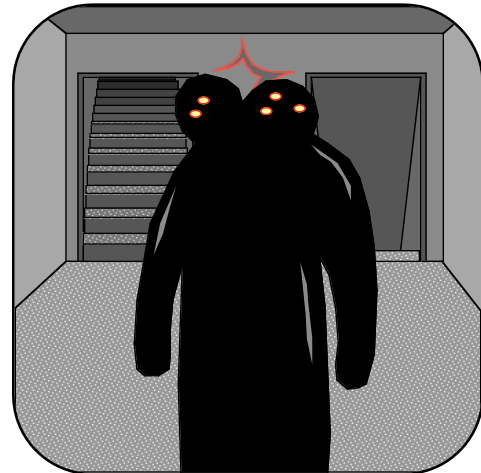
Tant qu'il demeurera en votre possession, votre *Habilité Naturelle* sera augmentée de 1 point. Inscrivez le Diadème de Rubis sur votre *Feuille d'Aventure* et conservez-le précieusement.

Sortez ensuite de la salle en retournant au **486**.

493

Il n'y a rien de plus dans cette petite salle que le bracelet d'argent de la Salvatrice. Assurez-vous de le prendre avant de partir !

494



Une apparition sinistre vous fait reculer de frayeur. Vous faites face à l'un des êtres de la dimension grise — Homo Tenebræ, les hommes de l'ombre. Cette hideuse créature tente immédiatement de vous agresser afin de se repaître de votre âme. Vous devez vous défendre.

HOMO TENEBRÆ

Habilité 34 • Endurance 50
Dommages +3 • Protection -2

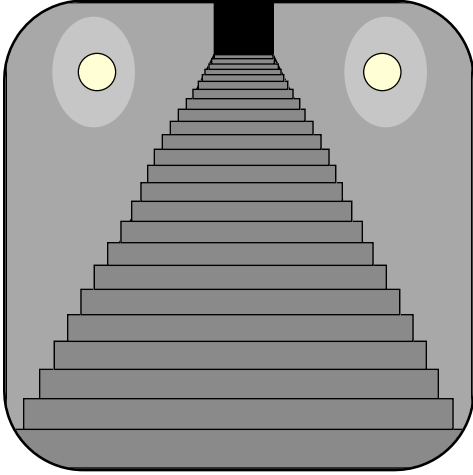
Si la créature réduit votre total d'Endurance à zéro, rendez-vous au **329**.

Si vous êtes vainqueur, le monstre des ténèbres s'évapore avec un cri déchirant qui vous glace les sangs. Vous êtes sain et sauf, mais désormais beaucoup moins rassuré !

Grisez la case « N » sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au **570**.



495



Encore une fois, vous voici au pied d'un autre escalier. Si cela continue comme cela, vous allez vous user les jambes jusqu'aux genoux !

Monter les escaliers → 399

Revenir en arrière → 501

496

Il n'y a rien de dissimulé dans cette salle.

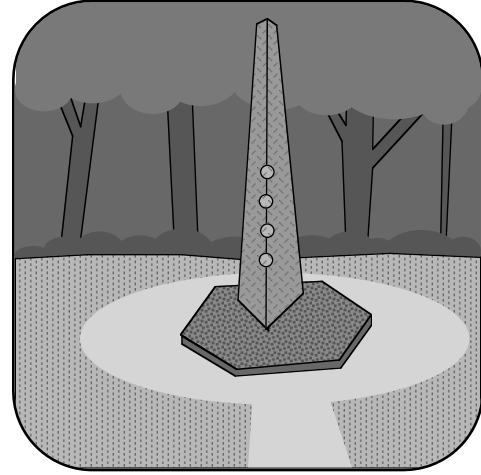
497

Grâce au talent que vous a jadis confié l'Intemporel, vous déchiffrez péniblement l'inscription suivante : « *Honni soit celui qui franchit ce seuil sans énoncer le nom sacré de la Sainte.* »

Si vous connaissez le nom de la Sainte et désirez le prononcer à voix haute, additionnez les lettres de son nom en employant le code classique A=1, B=2 ... Z=26. Ajoutez ensuite 300 au résultat et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si la suite ne fait aucun sens, le portail ne s'ouvre pas. Rien ne vous empêche de faire plusieurs tentatives.

Si vous ne connaissez pas le nom de la Sainte, retournez au 576 et faites un autre choix.

498



Vous êtes toujours au Lieu Sacré, mais quelque chose a changé. Le soleil a disparu, remplacé par un ciel noir et opaque. Tout est gris et morne. Toutefois, c'est seulement quand vous constatez la disparition des Yeux de Xûh que vous devinez la vérité.

Les gemmes sont restées de l'autre côté. *Vous êtes entré dans un autre monde.*

Dans cet univers noir, l'Épée du Soleil Blanc perdu sa puissance. Elle ne vous procurera plus que 2 points d'Habilité et n'infligera plus que 2 points de Dommage additionnels. En revanche, si vous possédez l'Épée du Soleil Noir, celle-ci vous fera désormais bénéficier de 6 points d'Habilité et de 6 points de Dommage supplémentaires !

Quitter la clairière → 243

Prononcer l'incantation à nouveau → 158

499

Vous ne trouvez rien dans le corridor brumeux à l'extérieur des chambres. Peut-être serez-vous plus chanceux en explorant les chambres elles-mêmes. Retournez au 489.

500



Dès que vous tentez de vous emparer du joyau serti dans le pommeau doré du Sabre Sacré de Saâveth, le Pieu explose violemment et libère l'âme maudite qu'il enfermait — le spectre rancunier et destructeur de Vorgörh le Damné !

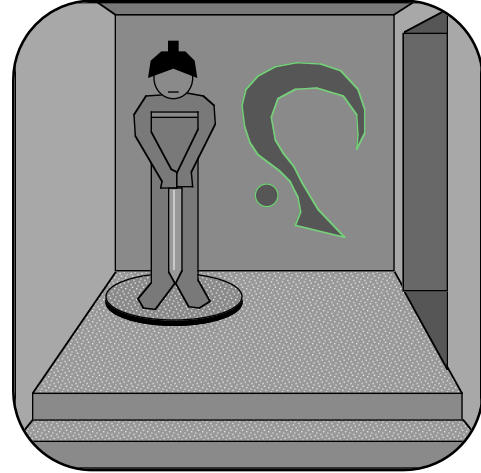
Le moment est venu. Seul l'anéantissement du Damné peut délivrer les habitants de Xellev Ni et Zirhel de leur propre damnation. Mais disposez-vous de la puissance nécessaire pour terrasser l'entité noire que Vorgörh est devenu ?

Les quatre emblèmes des Filles Sacrées sont le Pendentif de Turquoise, la Broche de Jade, le Bracelet d'Argent et le Diadème de Rubis. Combien en possédez-vous ?

- | | |
|---------|---------------------------|
| Aucun | Rendez-vous au 401 |
| Un seul | Rendez-vous au 404 |
| Deux | Rendez-vous au 407 |
| Trois | Rendez-vous au 410 |
| Quatre | Rendez-vous au 428 |



501



Vous arrivez sur le troisième palier. Une nouvelle rune est également visible sur la paroi. La seule issue se présente dans le mur de droite.

Aller à droite → **495**

Redescendre → **504**

502

Il n'y a rien de plus dans cette petite salle que le diadème en rubis de la Sainte. Assurez-vous de le prendre avant de partir !

503

Selon les runes, les tapisseries montrent « *La Damnation de Vorgörh et la Désincarnation de ses Disciples* ». Ainsi, les partisans de Vorgörh ont également perdu leurs âmes dans ces limbes gris sous Xhoromag.

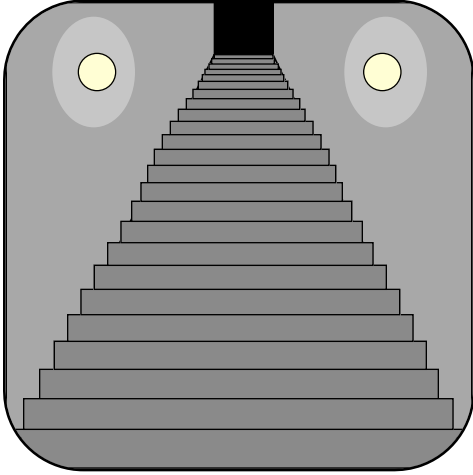
Les tapisseries elles-mêmes ne vous apprennent rien de plus. Elles illustrent tout simplement la légende sus-mentionnée.

Regarder derrière les tapisseries → **533**

Suivre le couloir → **585**

Revenir en arrière → **513**

504



Vous voici au pied d'un nouvel escalier. Décidément, cela n'en finit plus de monter. Vous n'aviez pas l'impression que ce temple avait tant d'étages. Qu'allez-vous faire ?

Monter l'escalier → 501

Revenir en arrière → 507

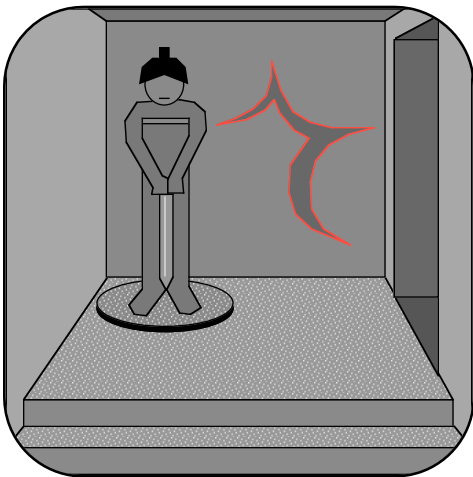
505

Il n'y a rien de caché dans les escaliers.

506

Si vous avez grisé la case « P » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 525. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 426.

507



Vous arrivez sur le deuxième palier. Ici également, le mur est marqué d'une rune dont vous ne connaissez pas le sens. La seule issue se présente dans la paroi de droite.

Aller à droite → 504

Redescendre → 522

508

Vous ne trouvez rien dans la clairière. Les yeux de Xûh existent encore, vous en êtes certain, mais ils sont demeurés « de l'autre côté », dans l'univers normal de Xhoromag.

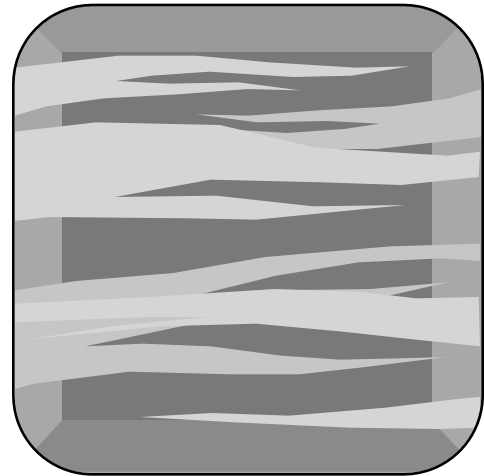
Quitter la clairière → 243

Prononcer l'incantation à nouveau → 158

509

Si vous avez grisé la case « S » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 584. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 459.

510



La salle de l'autre côté de la porte est entièrement plongée dans la brume. Vous n'y voyez rien, et pire, vous devinez avec un frisson qu'il n'y a rien à voir. S'il ne s'agissait pas de la pièce précédente, où le maire aux yeux vides ne bouge toujours pas, cette mairie n'existerait pas du tout. Le bâtiment tout entier est une façade, une illusion de la réalité dans un univers de brume sans fin.

Retournez au 381 pour sortir d'ici.

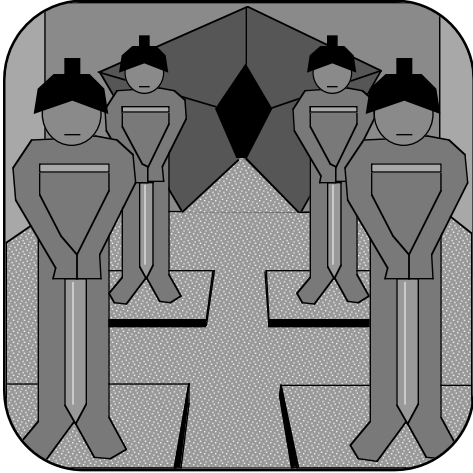
511

Rien ne se cache sur le troisième palier.

512

Si vous avez grisé la case « G » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au 402. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au 315.

513



Vous entrez dans une salle importante où des statues de guerriers tracent une allée bien définie vers un portail imposant.

Le portail est ouvert, vous donnant accès aux profondeurs du Temple gigantesque. Toutefois, vous pressentez que cette exploration sera dangereuse. Assurez-vous d'être prêt à tous les pièges — et d'être toujours prudent et vigilant !

Aller à gauche → 516

Aller à droite → 519

Continuer devant vous → 582

Revenir en arrière → 447

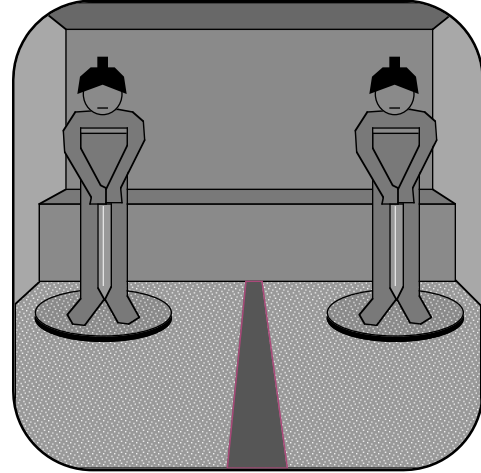
514

Il n'y a rien de caché dans les escaliers.

515

Malheureusement, vous n'avez pas réussi à accomplir le saut. Conséquemment, vous avez trouvé une mort sanglante dans un fouillis de pieux. Alors que les échos de votre dernier cri d'agonie se répercutent sur les murs du temple, vous sombrez dans l'oubli glacé de la mort. Votre aventure est terminée.

516



Vous découvrez une salle plus petite à gauche. Toutefois, cette pièce n'a plus d'autre issue.

Retournez au 513 pour en sortir.

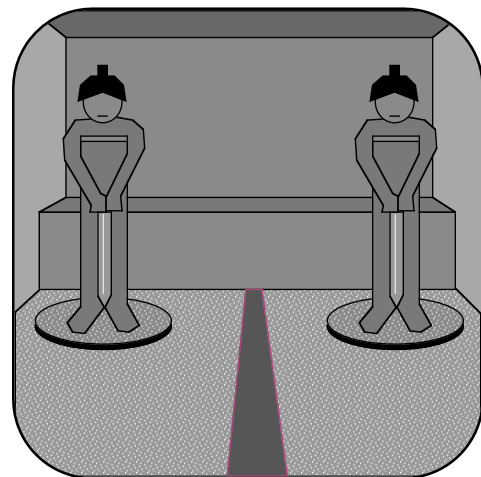
517

Rien ne se cache sur le deuxième palier.

518

Derrière vous se trouve le piège que vous avez dû franchir en sautant. La seule façon de revenir en arrière est de sauter à nouveau, ce qui entraînera les mêmes risques. Si vous souhaitez tenter votre chance à nouveau, rendez-vous au 467. Si vous préférez ne pas courir ce risque, retournez au 584 (si la case « S » est grisée sur votre *Feuille d'Aventure*) ou au 459 (sinon).

519



Vous découvrez une salle plus petite à droite. Toutefois, cette pièce n'a plus d'issue. Retournez au 513 pour en sortir.

520

Vous ne trouvez rien dans la brume.

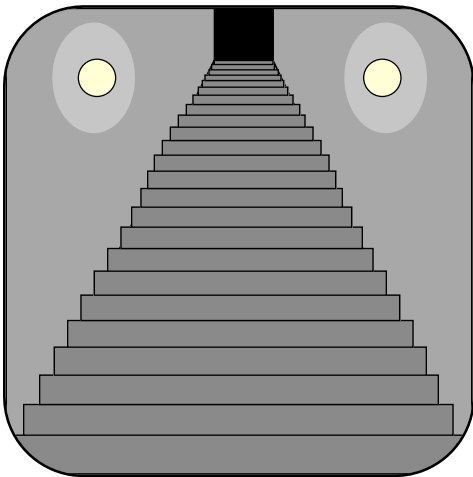
521

Vous êtes brusquement englouti par le Trou qui s'est manifesté trop près de vous. Avec un cri de frayeur, vous êtes projeté corps et âme dans les limbes ténébreux de Xhoromag !

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. Si vous obtenez :

0 ou 15	Rendez-vous au 301 .
1 ou 14	Rendez-vous au 332 .
2 ou 13	Rendez-vous au 335 .
3 ou 12	Rendez-vous au 341 .
4 ou 11	Rendez-vous au 347 .
5 ou 10	Rendez-vous au 356 .
6 ou 9	Rendez-vous au 359 .
7 ou 8	Rendez-vous au 368 .

522



Vous voici au pied d'un deuxième escalier. Il monte aussi haut que le précédent. Avez-vous encore la force de grimper ?

Monter l'escalier → **507**

Revenir en arrière → **534**

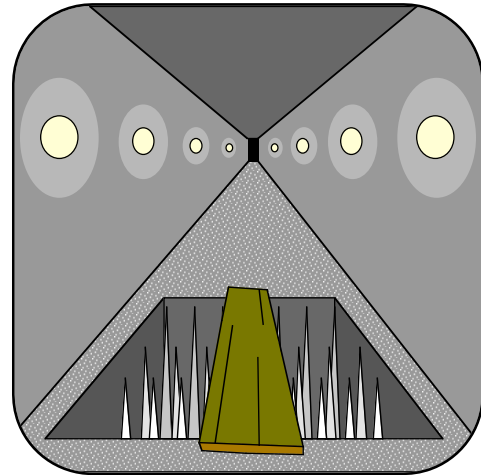
523

Vous examinez attentivement chaque guerrier de pierre, la statue comme le socle, mais lorsque prennent fin vos recherches, force vous est de conclure que rien d'intéressant ne se dissimule dans cette salle. Retournez au **513**.

524

Si vous avez grisé la case « M » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au **549**. Si ce n'est pas le cas, rendez-vous au **488**.

525



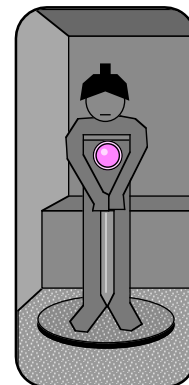
Grâce à la planche, le piège mortel qui guettait l'aventurier imprudent n'est plus une menace. Vous pouvez librement franchir ce pont improvisé dans un sens ou dans l'autre.

Avancer dans le couloir → **509**

Revenir en arrière → **234**

526

Cette pièce n'a *vraiment* aucune autre issue, et cela inclut les portes secrètes. Vous découvrez cependant une jolie Gemme Rose affixée à l'une des statues.



Notez la Gemme Rose sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la garder. Retournez ensuite au **513** pour sortir de la pièce.

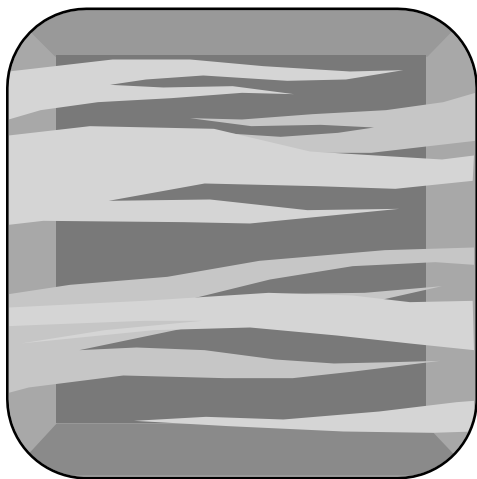
527

L'énergie inconnue qui circule dans les profondeurs des globes roses paraît dangereusement volatile. Vous n'êtes pas rassuré. Retournez au 585 et faites une décision.

530

Si vous êtes en possession d'une Gemme Rose, rendez-vous au 588. Dans le cas contraire, vous avez rendez-vous au 548.

528



Vous franchissez le seuil de la maison pour accéder... à un brouillard impénétrable, comme si l'intérieur de la maison n'avait aucune existence propre. Vous frissonnez une fois de plus. Que faites-vous dans cette dimension sinistre ?

Retournez au 441 pour sortir de la maison.

531

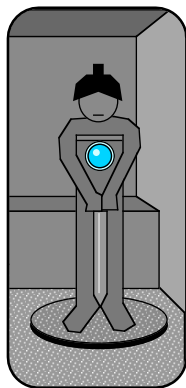


Au lieu d'entrer dans ce qui fut le magasin d'armes — afin de trouver, peut-être, un autre cristal explosif — vous ne trouvez qu'un banc de brouillard sinistre. Il n'existe rien à Zirhel, du moins de ce côté du monde. Les maisons ne sont là que pour représenter une réalité que ce monde cherche à reproduire, sans jamais y parvenir complètement.

Retournez au 441 pour sortir de la maison.

529

Cette salle n'a *vraiment* aucune autre issue, et cela inclut les portes secrètes. Vous découvrez cependant une Gemme Bleue scintillante affixée à l'une des statues.



Notez la Gemme Bleue sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la garder. Retournez ensuite au 513 pour sortir de la pièce.

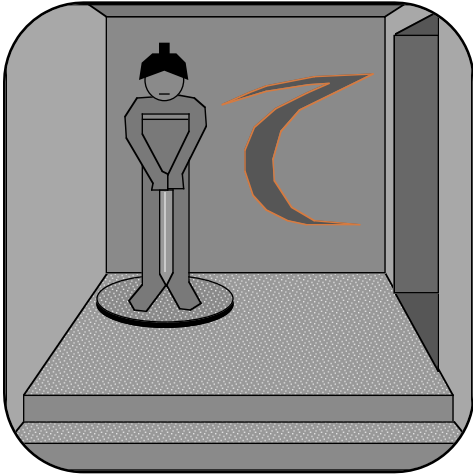
532

Il n'y a rien de caché dans les escaliers.

533

Il n'y a rien derrière les tapisseries. Et pas de passage secret non plus. C'est peut-être un trop grand cliché, même dans les limbes obscurs de Xhoromag ! Retournez au 582.

534



Vous arrivez sur un palier où le mur est marqué d'une rune. Vous ne connaissez pas le sens de ce caractère. La seule issue se présente dans la paroi de droite.

Aller à droite → 522

Redescendre → 537

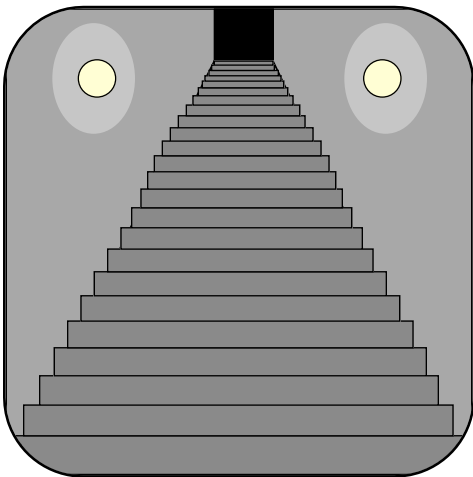
535

Il n'y a rien ici, sauf la planche que vous avez jetée en travers du puits. Vous pourriez la récupérer, mais il est sans doute préférable qu'elle demeure là où elle est ! Retournez au 525.

536

Si vous êtes en possession d'une Gemme Bleue, rendez-vous au 240. Dans le cas contraire, vous avez rendez-vous au 551.

537



Vous êtes au pied d'un escalier qui se perd dans les hauteurs. À vous de monter si vous

souhaitez fournir l'effort.

Monter les escaliers → 534

Sortir du passage secret → 584

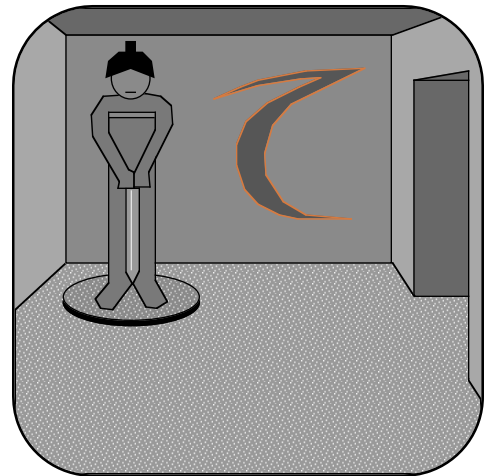
538

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. S'il est pair, rendez-vous au 254. Mais s'il est impair, rendez-vous au 326.

539

Si vous êtes en possession d'une Gemme Jaune, rendez-vous au 408. Dans le cas contraire, vous avez rendez-vous au 554.

540



Dans cette réalité, le temple n'est pas seulement plus gros à l'extérieur. Il est aussi beaucoup plus vaste *de l'intérieur*. Au lieu de former cul-de-sac, la salle possède une issue à droite. Devant vous, une rune unique, géante, est inscrite sur le mur. Vous ne connaissez cependant aucun sens à ce caractère.

Aller à droite → 543

Revenir en arrière → 450

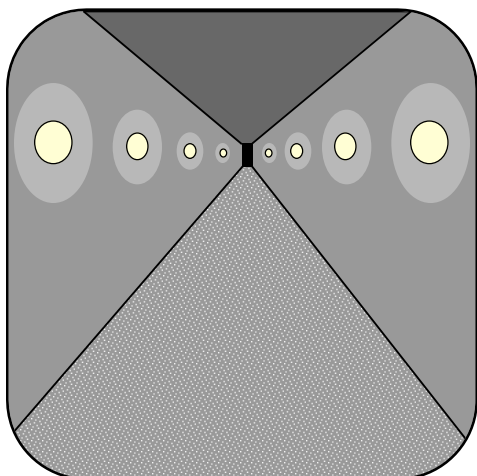
541

Tirez un nombre de la *Carte du Destin*. S'il est pair, rendez-vous au 254. Mais s'il est impair, rendez-vous au 326.

542

Si vous êtes en possession d'une Gemme Verte, rendez-vous au 234. Dans le cas contraire, vous avez rendez-vous au 557.

543



Le couloir se prolonge sur une distance considérable. Heureusement, il est bien éclairé, mais vous vous sentez néanmoins inquiet.

Avancer → 546

Revenir en arrière → 540

544

Rien ne se cache sur le premier palier.

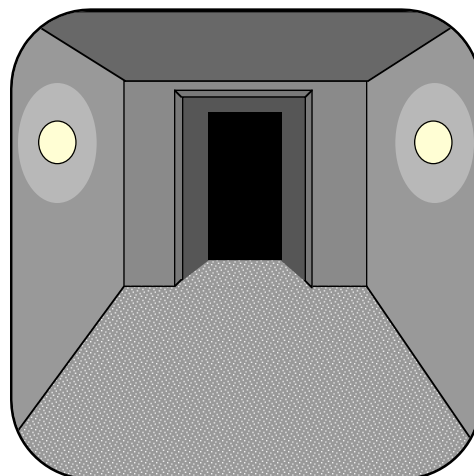
545

Vous avez de la chance : votre saut en longueur a suffi à vous amener de l'autre côté du puits. Vous calmez de votre mieux les battements endiablés de votre cœur. Tentez de ne pas recommencer cela une deuxième fois !

Vous pouvez maintenant suivre le corridor de l'autre côté du puits en vous rendant au 509.



546



Au bout du couloir, une arche rectangulaire donne sur une autre salle. Vous n'avez toujours pas aperçu âme qui vive.

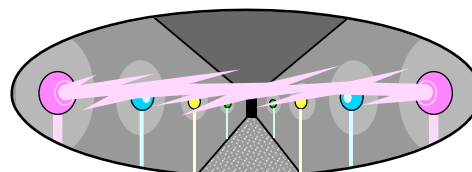
Franchir l'arche → 524

Revenir en arrière → 543

547

Il n'y a rien de caché dans les escaliers.

548

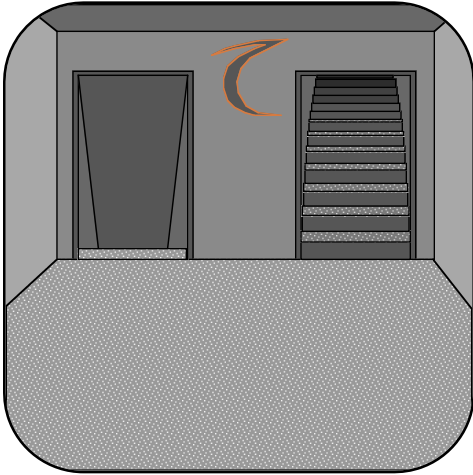


Vous êtes violemment foudroyé par un éclair de lumière rose. Vous perdez instantanément 25 points d'Endurance !

Si vous étiez trop faible pour résister à cette décharge d'énergie, c'est ainsi que vous rendez l'âme, dans une dimension grise et inconnue.

Si vous avez survécu, vous pouvez maintenant vous rendre au 588.

549



Dans cette salle carrée, deux escaliers représentent les deux seules issues (sans compter celle qui vous a donné accès à la salle, derrière vous). Allez-vous choisir les degrés qui montent ou les degrés qui descendent — ou allez-vous revenir sur vos pas ?

Monter à droite → 555

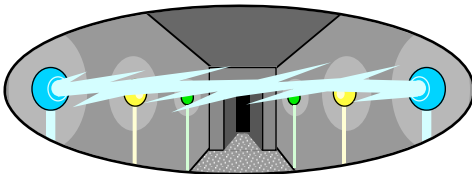
Descendre à gauche → 552

Revenir en arrière → 546

550

Il n'y a rien à trouver ici.

551

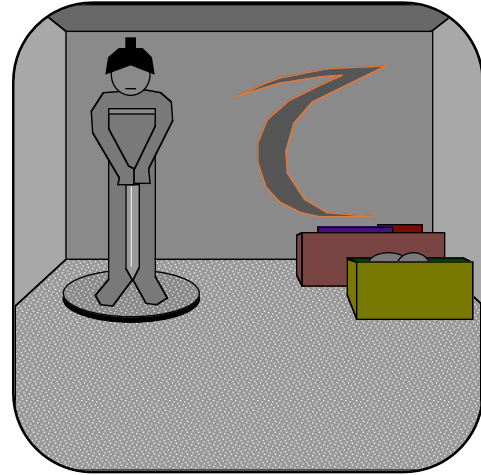


Vous êtes violemment foudroyé par un éclair de lumière bleue. Vous perdez instantanément 25 points d'Endurance !

Si vous étiez trop faible pour résister à cette décharge d'énergie, c'est ainsi que vous rendez l'âme, dans une dimension grise et inconnue.

Si vous avez survécu, vous pouvez maintenant vous rendre au **240**.

552



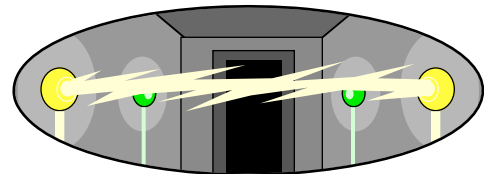
Vous regardez autour de vous, un peu déçu. Cette pièce n'a plus d'issue. En fait, certains y ont laissé traîner quelques caisses de matériel. Malheureusement, rien là-dedans ne paraît très utile, et vous ne pouvez pas emporter la statue.

Retournez au **549** pour revenir en arrière.

553

Il n'y a rien de caché ici.

554

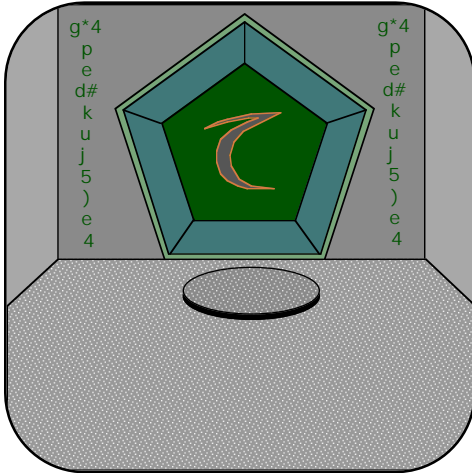


Vous êtes violemment foudroyé par un éclair de lumière jaune. Vous perdez instantanément 25 points d'Endurance !

Si vous étiez trop faible pour résister à cette décharge d'énergie, c'est ainsi que vous rendez l'âme, dans une dimension grise et inconnue.

Si vous avez survécu, vous pouvez maintenant vous rendre au **408**.

555



La salle au sommet de l'escalier a un aspect surprenant. Un portail en forme de pentagone retient votre attention, ainsi que la rune, plus petite, inscrite en son centre. C'est la même rune que vous avez aperçue plusieurs fois dans le couloir en venant ici.

De part et d'autre du portail, d'autres runes sont inscrites sur la paroi. Étant donné l'air d'importance de ce lieu, les caractères ont peut-être une importance également.

Avancer sous l'arche pentagonale → **300**

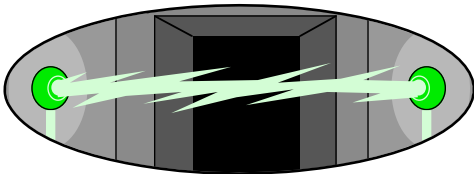
Tenter de lire les runes sur le mur → **491**

Redescendre les escaliers derrière vous → **549**

556

Vous ne trouvez rien dans le couloir.

557

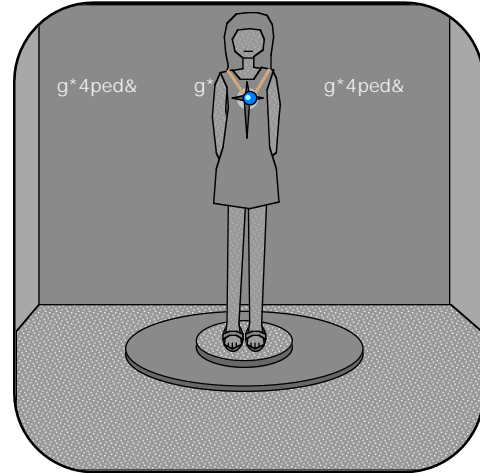


Vous êtes violemment foudroyé par un éclair de lumière verte. Vous perdez instantanément 25 points d'Endurance !

Si vous étiez trop affaibli pour résister à cette décharge d'énergie, c'est ainsi que vous rendez l'âme, dans une dimension grise et inconnue.

Si vous avez survécu, vous pouvez maintenant vous rendre au **234**.

558



La statue d'Ayelha la Salvatrice porte au cou le pendentif en turquoise qui est l'un des emblèmes de la puissance des Filles Sacrées. En ayant accès à ce lieu, vous avez reçu le droit de porter ce pendentif. Tant qu'il restera en votre possession, votre Habilité Naturelle se trouvera augmentée de 1 point.

Inscrivez le Pendentif de Turquoise sur votre *Feuille d'Aventure* et gardez-le précieusement.

Retournez ensuite au **555** (ou directement au **549** pour redescendre les escaliers qui vous ont donné accès à la salle précédente).

559

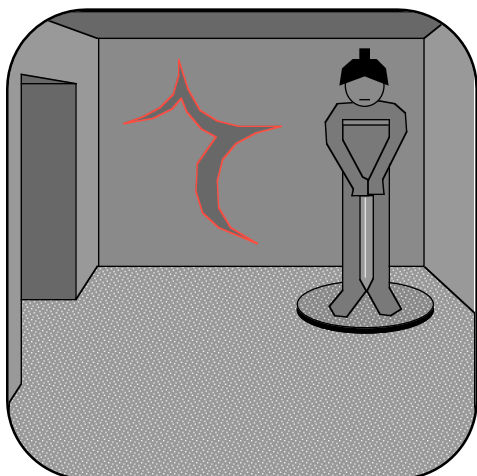
L'entité noire dite *Homo Tenebræ* n'a laissé derrière elle aucune trace de son existence. Vous êtes donc incapable de trouver le moindre objet utile dans cette petite salle. Retournez au **549**.

560

L'énergie dans les globes roses paraît circuler paisiblement. Vous n'êtes probablement pas en danger. Retournez au **585**.



561



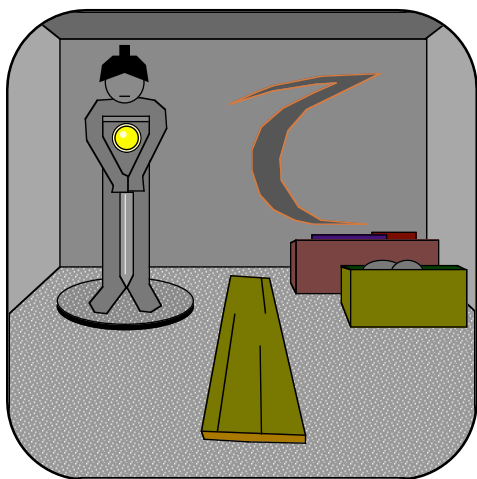
Dans cette réalité, le temple n'est pas seulement plus massif de l'extérieur. Il est aussi beaucoup plus vaste de l'intérieur. Au lieu de former cul-de-sac, la salle possède une issue à gauche.

Devant vous, une rune unique, géante, est inscrite sur le mur. Vous ne connaissez cependant aucun sens à ce caractère.

Aller à gauche → 564

Revenir en arrière → 453

562



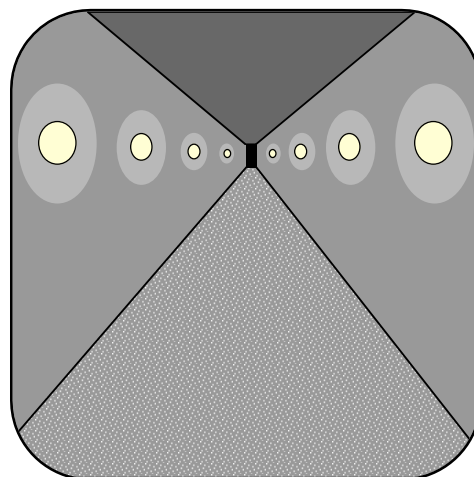
Vous recherchez dans cette salle vous permettent de dénicher une belle Gemme Jaune affixée à la statue, ainsi qu'une Planche. Vous ne savez guère quelle utilité la planche peut posséder, mais vous êtes convaincu que la Gemme Jaune est un joyau de grande valeur. Vous pouvez ajouter l'une ou l'autre de ces deux trouvailles sur votre *Feuille d'Aventure*, à condition de bien vouloir les emporter.

Rendez-vous maintenant au 549 pour remonter les escaliers derrière vous.

563

L'énergie dans les globes bleus paraît circuler paisiblement. Vous n'êtes probablement pas en danger. Retournez au 588.

564



Le couloir se prolonge sur une distance considérable. Heureusement, il est bien éclairé, mais vous ressentez tout de même une certaine inquiétude à l'idée d'explorer ce temple.

Suivre le couloir → 567

Revenir en arrière → 561

565

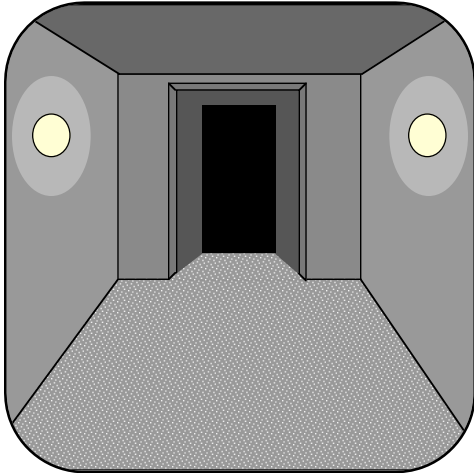
Il n'y a rien de caché dans cette pièce.

566

L'énergie dans les globes jaunes paraît circuler paisiblement. Vous n'êtes probablement pas en danger. Retournez au 240.



567



Au bout du couloir, une arche rectangulaire donne sur une autre salle. Vous n'avez toujours pas aperçu âme qui vive dans le temple.

Franchir l'arche → 455
Revenir en arrière → 564

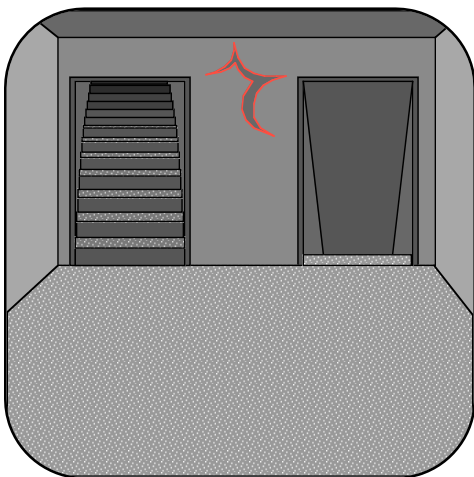
568

Il n'y a rien de plus dans cette salle que le pendentif en turquoise de la Salvatrice. Assurez-vous de le prendre avant de partir ! Retournez ensuite au 555 (ou directement au 549).

569

L'énergie dans les globes verts paraît circuler paisiblement. Vous n'êtes probablement pas en danger. Retournez au 408.

570



Dans cette salle, deux escaliers représentent les seules issues (sans compter l'arche qui vous a

donné accès à cette salle, qui est derrière vous). Allez-vous emprunter les degrés qui montent ou les degrés qui descendent — ou allez-vous rebrousser chemin ?

Monter à gauche → 576
Descendre à droite → 573
Revenir en arrière → 567

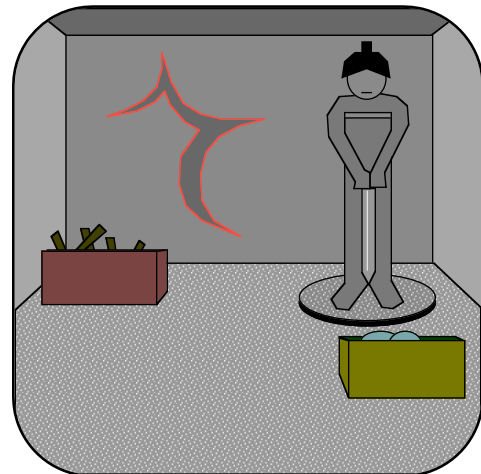
571

Il n'y a rien à trouver ici.

572

Le caractère a un sens tout simple : *MORT*. Vous aviez donc raison. Le cristal noir sur le socle est effectivement une Gemme de Mort. Maintenant que vous le savez, peut-être feriez-vous mieux de ne pas y toucher. Retournez au 234 et faites un autre choix.

573



Vous regardez autour de vous avec perplexité. Cette salle n'a plus d'issue. En fait, d'aucuns y ont laissé traîner quelques boîtes au contenu hétéroclite. Malheureusement, rien là-dedans ne paraît très utile, et vous ne pouvez pas emporter la statue.

Retournez au 570 pour revenir en arrière.

574

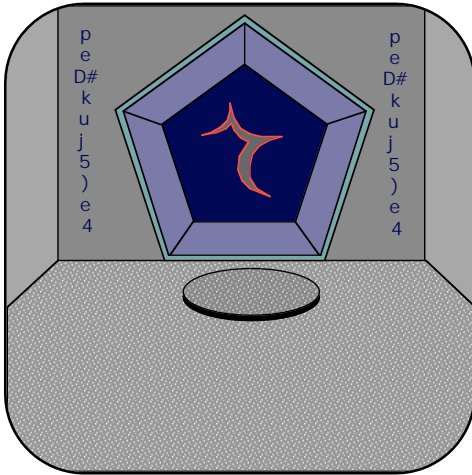
Vous ne trouvez rien dans le couloir.

575

Vous allez prendre un risque qui pourrait bien mettre fin à votre vie ! Tirez un nombre de la

Carte du Destin et ajoutez 20 points. Si le résultat est inférieur ou égal à votre Habilité Naturelle (vous avez le droit d'employer des potions ou des pilules bleues avant de tenter votre chance), rendez-vous au **545**. Si le résultat est supérieur à ce total, rendez-vous au **515**.

576



La salle au sommet de l'escalier a un aspect étonnant. Un portail en forme de pentagone retient immédiatement votre attention, ainsi que la rune, plus petite, inscrite en son centre. C'est la même rune que vous avez aperçue à quelques reprises dans le couloir.

De part et d'autre du portail, d'autres runes, plus petites, sont gravées sur la paroi. Étant donné l'importance apparente de ce lieu, les caractères ont peut-être un sens crucial.

Avancer sous le portail pentagonal → **300**

Tenter de lire les runes sur le mur → **497**

Redescendre les escaliers derrière vous → **570**

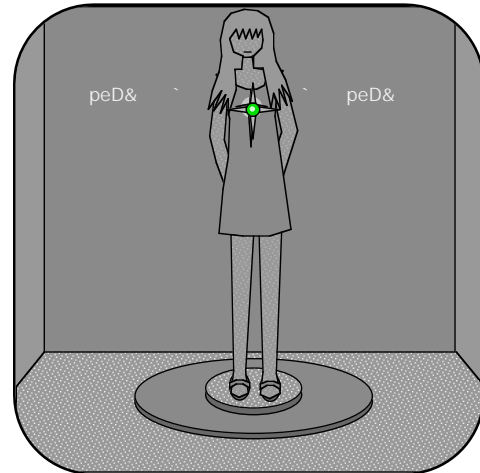
577

Il n'y a rien de caché ici.

578

À quoi vous attendiez-vous ? Le joyau noir était une Gemme de Mort — c'est donc dire qu'elle a éteint votre vie dès l'instant où votre main est entrée en contact avec sa surface sombre. Votre essence vitale est désormais prisonnière d'une gemme mystérieuse, et votre corps gît sur les dalles d'un temple oublié au fond d'une dimension noire. Votre aventure est terminée.

579



La statue de Talinha la Sainte porte sur le cœur la broche en jade qui est l'un des emblèmes de la puissance des Filles Sacrées. En ayant accès à ce lieu, vous avez reçu le droit de porter cette broche. Tant qu'elle restera en votre possession, votre Habilité Naturelle se trouvera augmentée de 1 point. Inscrivez la Broche de Jade sur votre *Feuille d'Aventure* et gardez-la précieusement.

Retournez ensuite au **576** (ou directement au **570** pour redescendre les escaliers qui vous ont donné accès à la salle précédente).

580

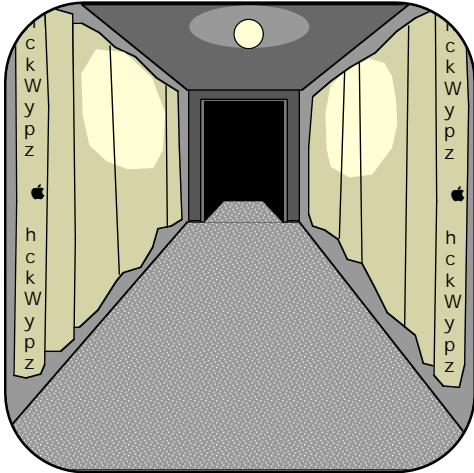
L'entité noire dite *Homo Tenebræ* n'a laissé derrière elle aucune trace de son existence. Vous êtes donc incapable de trouver le moindre objet utile dans cette petite salle. Retournez au **570**.

581

L'énergie inconnue qui circule dans les profondeurs des globes jaunes paraît dangereusement volatile. Vous n'êtes pas très rassuré. Retournez au **240** et faites une décision.



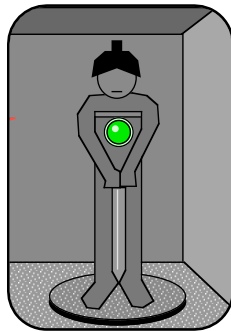
582



Vous longez un couloir dont les murs sont couverts d'anciennes tapisseries. En regardant les rideaux de tissu pâle, vous constatez qu'ils relatent en images l'histoire mythique du combat entre les Filles Sacrées et les disciples damnés du seigneur Vorgörh.

- Déchiffrer les runes → 503
- Regarder derrière les tapisseries → 533
- Suivre le couloir → 585
- Revenir en arrière → 513

583

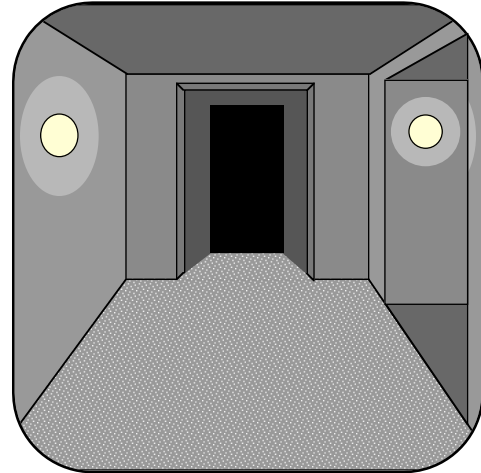


Vous découvrez une jolie Gemme Verte affixée au torse de la statue. Vous en ignorez la valeur marchande, mais vous avez l'impression qu'un tel joyau, dans un tel lieu, trouvera assurément son utilité quelque part.

Inscrivez cette Gemme Verte sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la conserver.

Rendez-vous maintenant au 570 pour remonter les escaliers derrière vous.

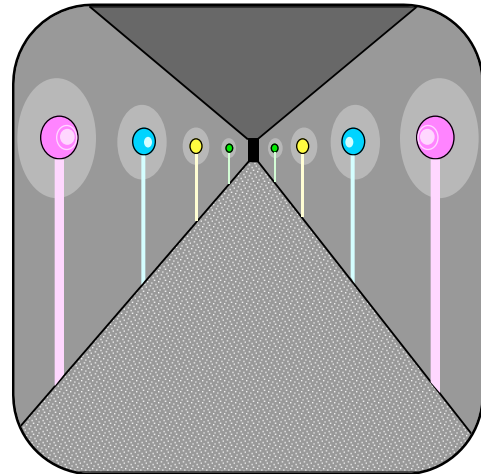
584



Vous êtes à l'endroit où vous avez découvert un passage secret. Si vous voulez l'emprunter, rendez-vous au 537. Sinon, vous pouvez :

- Franchir l'arche devant vous → 512
- Revenir en arrière → 425

585



Le corridor qui s'étend devant vous est un peu différent des précédents. Les globes qui éclairent le passage sont de couleurs différentes, et chacun semble contenir une énergie interne en état de flux constant.

- Avancer dans le corridor → 530
- Revenir aux tapisseries → 582

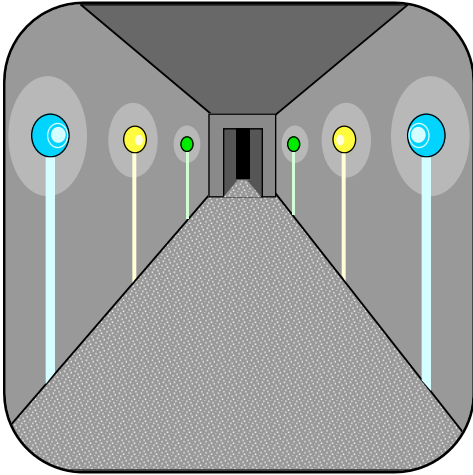
586

Rien n'est dissimulé dans cette salle.

587

L'énergie inconnue qui circule dans les profondeurs des globes bleus paraît dangereusement volatile. Vous n'êtes pas très rassuré. Retournez au 588 et faites une décision.

588



Vous avancez jusqu'à la ligne des globes bleus. Comme les autres, ils contiennent une forme d'énergie interne.

Continuer à avancer → 536

Revenir aux tapisseries → 582

589

Il n'y a rien de plus dans cette petite salle que la broche en jade de la Sainte. Assurez-vous de la prendre avant de partir ! Retournez ensuite au 576 (ou directement au 570).



590



La silhouette ténébreuse du seigneur Vorgörh se dresse devant vous. Impossible d'échapper à la colère du Damné. Vous allez devoir vaincre l'entité maléfique — ou y laisser votre âme, tout comme le promettaient les inscriptions sur le cinquième portail !

« *Tu seras le premier sacrifice, enfant de l'autre monde ! Sois le premier à nourrir mon âme ressuscitée !* »

Le moment est venu. Le combat contre l'âme maudite du seigneur Vorgörh doit commencer sur la lune noire de la dimension grise !

VORGÖRH LE DAMNÉ

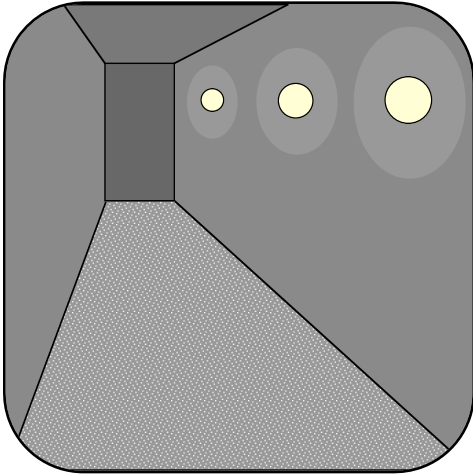
Habilité 50 • Endurance 200

Dommages +6 • Protection -4

Si Vorgörh est vainqueur, rendez-vous au 329.
Si vous triomphez, rendez-vous au 309.



591



Vous êtes dans un corridor tout à fait ordinaire. La salle ronde avec le portail ovale est derrière vous. Au bout du couloir, vous apercevez une salle carrée. Par acquit de conscience, vous examinez les lieux, mais il n'y a manifestement rien à découvrir dans le couloir lui-même.

Suivre le corridor → 456
Revenir en arrière → 512

592

Vous fouillez attentivement les lieux, songeant évidemment à écarter les tapisseries, mais vous ne trouvez ni objet utile, ni passage secret.

Même dans les limbes obscurs sous Xhoromag, ce serait un cliché usé à la corde !

Retournez au 582.

593



À peine la dernière syllabe a-t-elle quitté vos lèvres que vous plongez dans un tourbillon de

ténèbres brumeuses. Le mouvement du vortex vous désoriente, puis se stabilise ... et vous croyez pouvoir ouvrir les yeux.

Maintenant que vous êtes de retour dans l'univers normal de Xhoromag, n'oubliez pas que l'Épée du Soleil Blanc et l'Épée du Soleil Noir retrouvent leurs paramètres habituels. Si vous les avez oubliés, ils sont donnés au 9.

Retournez au Lieu Sacré au 198. Maintenant que vous connaissez le secret du passage entre les mondes, vous pouvez librement circuler entre le 198 et le 498 dès que vous êtes au Lieu Sacré. Gardez à l'esprit que les paramètres de vos armes changeront à chaque passage.

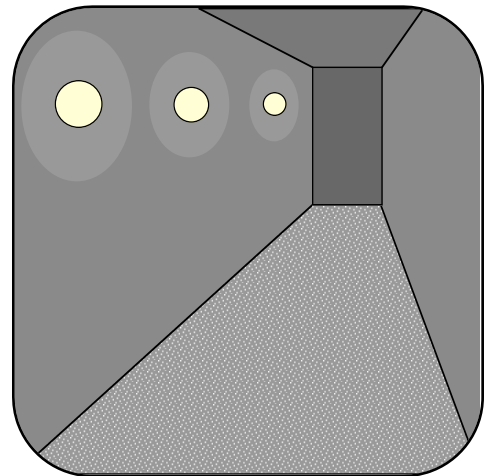
594

Il n'y a rien de plus à découvrir ici. Vous avez déjà déniché le passage secret dans la paroi de droite. Retournez au 584 et choisissez un autre endroit à visiter.

595

Si vous êtes présentement en possession d'une Gemme Rose, rendez-vous au 560. Dans le cas contraire, rendez-vous au 527.

596



Vous êtes dans un corridor tout à fait ordinaire. La salle ronde avec le portail ovale est derrière vous. Au bout du couloir, vous apercevez une salle carrée. Par acquit de conscience, vous examinez les lieux, mais il n'y a manifestement rien à découvrir dans le couloir lui-même.

Suivre le corridor → 471
Revenir en arrière → 512

597



Vous plongez dans un tourbillon de ténèbres brumeuses. Le mouvement du vortex vous désoriente, puis se stabilise... et vous croyez pouvoir ouvrir les yeux. Rendez-vous au **498**.

598

Si vous êtes présentement en possession d'une Gemme Bleue, rendez-vous au **563**. Dans le cas contraire, rendez-vous au **587**.



599

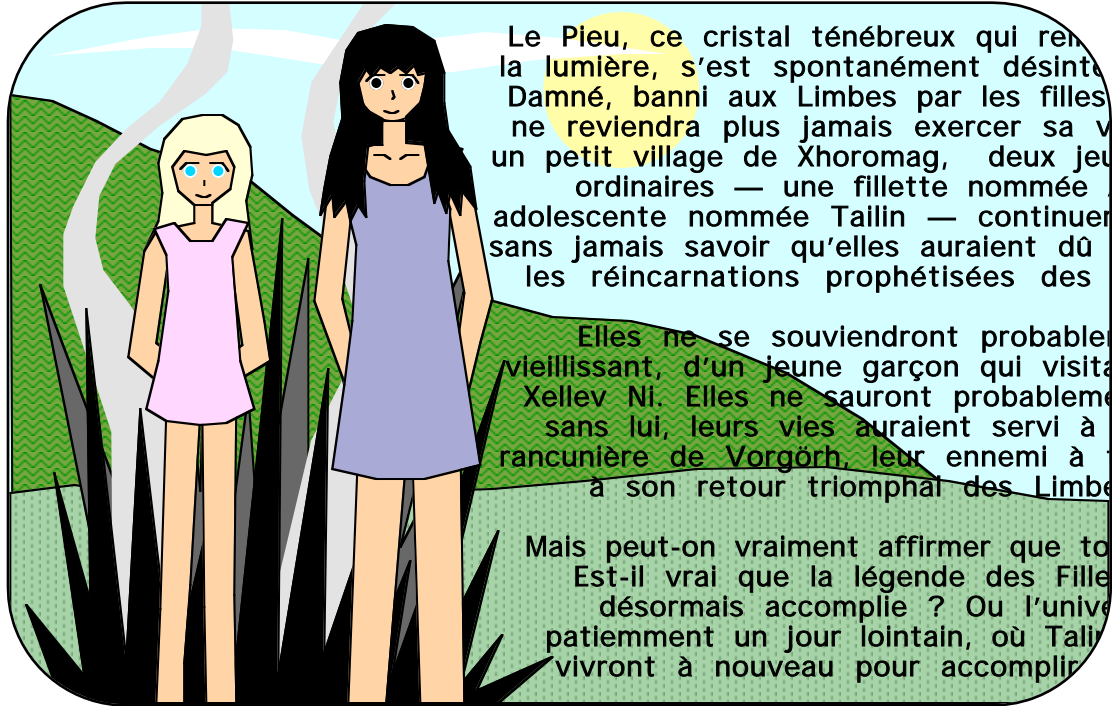


La route s'éloigne dans les campagnes, peut-être en direction d'un autre village, quelque part ... ou peut-être dans les limbes éternels. De toute évidence, il n'y a rien à découvrir ici.

C'est à Zirhel que la solution de tous les mystères doit se trouver. Alors que diriez-vous d'aller explorer ce temple gigantesque ?

Retournez dans les rues du village au **432**.





Le Pieu, ce cristal ténébreux qui reliait les ténèbres à la lumière, s'est spontanément désintégré. Vorgörh le Damné, jadis banni aux Limbes par les filles de l'Empereur, ne reviendra plus jamais exercer sa vengeance. Dans un petit village de Xhoromag, deux jeunes filles tout à fait ordinaires — une fillette nommée Ayelle et une adolescente nommée Tailin — continueront leurs vies sans jamais savoir qu'elles auraient dû être, en réalité, les réincarnations prophétisées des Filles Sacrées.

Elles ne se souviendront probablement jamais, en vieillissant, d'un jeune garçon qui visita leur village de Xellev Ni. Elles ne sauront vraisemblablement jamais que sans lui, leurs vies auraient servi à abreuver l'âme rancunière de Vorgörh, leur ennemi à travers les âges, à son retour triomphal des Limbes.

Mais peut-on vraiment affirmer que tout est terminé ? Est-il vrai que la légende des Filles Sacrées est désormais accomplie ? Ou l'univers attend-il patiemment un jour lointain où Talinha et Ayelha vivront à nouveau pour accomplir leur destinée ?

FIN