

Le bastion du Trépas

Les règles

Dans cette aventure, vous allez pouvoir incarner un aventurier solitaire qui va entrer dans le bastion du tyran dans le but de le tuer. Pour vous aider à choisir lequel, leurs avantages et leurs inconvénients, leurs forces et leurs faiblesses sont spécifiées ci-dessous. Lisez bien attentivement les particularités de chaque héros, ou héroïne, avant de faire votre choix. Quatre possibilités s'offrent à vous :

Kuldan le paladin, Caïalys la voleuse, Hamagor le nécromancien et Kylmina la ranger.

Dans cette aventure, il est possible de jouer un héros ou une héroïne. Mais les accords de la langue française étant pour le moins compliqués, les paragraphes de cette aventure sont écrits pour un personnage masculin. Mais heureusement, cela n'empêche pas les lecteurs de jouer un personnage féminin, tout de même !

L'habileté, l'endurance, la chance, la magie et la force

HABILETÉ

L'habileté représente votre agilité ainsi que le maniement de votre arme. Pour la connaître, lancez un dé et divisez le résultat obtenu par deux (en arrondissant au nombre supérieur). Si vous êtes Kuldan, ajoutez 9 au chiffre obtenu. Si vous êtes Caïalys, ajoutez-y 8. Et si vous êtes ou Kylmina Hamagor, ajoutez 7.

ENDURANCE

L'endurance représente votre capacité à recevoir des coups. Si vous êtes Kuldan, lancez deux dés, ajoutez 14 au résultat obtenu et multipliez le nombre total par trois. Si vous êtes Kylmina ou Caïalys, procédez comme Kuldan mais ajoutez 12 au chiffre obtenu au lieu de 14. Si vous êtes Hamagor, lancez trois dés, ajoutez 6 au résultat obtenu et multipliez le tout par trois.

CHANCE

La chance représente la bonne fortune. Pour la connaître, lancez un dé. Si vous êtes Kylmina ou Caïalys, ajoutez 6 au résultat obtenu. Si vous êtes Hamagor, ajoutez-y 5. Enfin, si vous êtes Kuldan, ajoutez-y 4.

MAGIE

Elle traduit vos talents en matière de sorcellerie. Hamagor débute avec 13 points de MAGIE. Kylmina commence avec 9 points de MAGIE, Kuldan en a 6 et Caïalys en possède 4.

FORCE

La force reflète votre puissance physique. Pour la déterminer, lancez un dé. Si vous êtes Kuldan, ajoutez 2 au résultat obtenu. Si vous êtes Caïalys, ajoutez-y 1. Si vous êtes Kylmina, ne modifiez pas le résultat et si vous êtes Hamagor, soustrayez-y 1.

Ces totaux déterminent les forces et les faiblesses de votre personnage. Sachez que vous pourrez réussir cette aventure même en ayant des totaux de départs relativement faibles. Vous ne pouvez en aucun cas dépasser votre total de départ sauf si cela est spécifié dans le texte (par exemple grâce à une arme magique).

Combats

Actions durant un combat

Durant un assaut, vous pouvez :

- Engager un combat face à ennemi (voir combats).
- Lancer un sort de combat si vous gagnez l'assaut selon les règles du combat rapproché (voir combats, MAGIE).

Combats rapprochés

Le combat se déroule en quatre étapes :

1/ Lancez deux dés pour votre ennemi et additionnez ses points d'HABILETÉ au résultat obtenu. Ce total vous donnera sa force d'attaque.

2/ Lancez deux dés pour vous et additionnez vos points d'HABILETÉ au résultat obtenu. Ce total vous donnera votre force d'attaque.

3/ Comparez les deux forces d'attaques. Si la vôtre est supérieure, passez à l'étape n°4. Si c'est celle de votre ennemi la plus élevée, passez à l'étape n°5. Si elles sont égales, recommencez l'assaut !

4/ Vous avez blessé votre adversaire. Vous pouvez ou utiliser un sort de combat (déduisez le coût du sort sur votre total de MAGIE), ou utiliser votre arme. Si vous utilisez votre arme, votre adversaire perd deux points d'ENDURANCE plus vos points de FORCE. Passez à l'étape n°6.

5/ Votre adversaire vous a blessé. Vous perdez deux points d'ENDURANCE plus ses points de FORCE. Passez à l'étape n°6.

6/ Continuez jusqu'à ce que votre total d'ENDURANCE ou celui de votre ennemi atteigne 0. (C'est-à-dire la mort)

Exemple : Vous avez une HABILETÉ qui s'élève à 10 points et vous combattez un goblin qui possède une HABILETÉ de 7. Vous lancez les dés et vous obtenez 11 pour le goblin et 6 pour vous. Soit $11+7 = 18$ pour le goblin et $10+6 = 16$ pour vous. Le goblin ayant la plus grande force d'attaque, il vous inflige 2 points d'ENDURANCE + sa FORCE (2). Puis recommencez un assaut.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie mise en œuvre dépendra entièrement de votre CHANCE. On vous demandera de *tenter votre chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE est une entreprise risquée. Pour solliciter votre CHANCE, procédez de la manière suivante : lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de CHANCE du moment, vous êtes chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux. Dans tous les cas, que le sort vous ait été ou non favorable, vous devrez réduire de 1 point votre total de CHANCE. Vous ne tarderez pas à comprendre que, plus on fait appel à la CHANCE, plus l'entreprise devient risquée. En effet, si votre total de CHANCE est réduit à 1 ou 0, vous serez systématiquement Malchanceux chaque fois que vous devrez tenter votre chance, avec toutes les conséquences fâcheuses qu'entraîne le mauvais sort ! Aussi, soyez prudent.

Utilisation de la chance dans les combats : *Tenter votre chance* est une obligation qui vous sera imposée en certaines occasions et à laquelle vous ne pourrez vous soustraire. Les conséquences qui en découleront, selon que vous aurez été chanceux ou Malchanceux, seront indiquées en chaque circonstance. Lors des combats, en revanche, c'est en toute liberté que vous déciderez de recourir ou non à la CHANCE, soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, soit pour atténuer les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez tenter votre chance de la manière décrite plus haut. Si vous êtes chanceux, la blessure coûtera 2 points d'ENDURANCE supplémentaires (votre coup aura donc réduit son total d'ENDURANCE de 4 points au lieu de 2). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, sa blessure ne sera plus qu'une simple égratignure et vous devrez rendre 1 point d'ENDURANCE à la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points, elle en perd 1 seul). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également tenter votre chance pour essayer de réduire la gravité de votre blessure. Si vous êtes chanceux, vous avez réussi à limiter l'impact du coup et vous regagnez 1 point d'ENDURANCE (c'est-à-dire que la blessure infligée par votre adversaire vous aura coûté 1 seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, le coup que vous avez reçu se révèle plus rude qu'il n'y paraissait et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire (c'est-à-dire 3 en tout au lieu de 2).

Chaque fois que vous *tentez votre chance*, n'oubliez pas d'ôter un point à votre total de CHANCE, que vous soyez chanceux ou malchanceux.

Avantages

Chaque aventurier possède des avantages et des inconvénients. Voici leurs avantages :

Kuldan peut manier la plupart des armes et peut aussi utiliser toutes les reliques de défense. C'est aussi avant tout le meilleur combattant de tous les aventuriers proposés.

Caïalys connaît tous les pièges non magiques, grâce à son passé de voleuse, et donc elle-même ne peut pas tomber dedans. Tous les pièges mécaniques sont donc inefficaces contre elle.

Hamagor sait déchiffrer tous les parchemins et toutes les runes. Il possède aussi une grande connaissance des créatures et des arts mystiques.

Kylmina connaît la nature si bien qu'elle peut y trouver des plantes médicinales. A chaque paragraphe qui contient le mot «fleur(s)», vous pouvez *tenter votre chance*. Si vous êtes chanceux, vous trouverez une plante médicinale (+10 points d'ENDURANCE).

Si vous êtes malchanceux, vous ne trouverez rien. Elle est aussi plus à l'aise à l'air libre, donc si elle combat à l'extérieur, ajoutez 1 à sa force d'attaque.

Inconvénients

Kuldan ne peut manier les arcs, et il perd ses moyens devant les animaux, sauvages ou non. S'il combat un animal, soustrayez 2 à sa force d'attaque pour la durée du combat.

Caïalys ne peut pas tirer à l'arbalète, et ne sait pas manier les épées à deux mains. Elle ne peut pas porter une armure de plates, cela entraverait ses mouvements mais elle peut quand même porter une cotte de mailles.

Hamagor ne peut guère porter d'armure (il croulerait immédiatement sous le poids) sauf une robe de magicien. Il ne sait pas aussi manier les armes à deux mains, les arcs et les marteaux de guerre.

Kylmina ne peut porter une armure de plates ou une cotte de mailles mais peut quand même porter une armure en cuir. De plus, sa méconnaissance des souterrains (il reste tout le temps à l'air libre) la désavantage quand elle combat une créature souterraine : si elle combat une créature de pierre, soustrayez 1 à sa force d'attaque pour la durée du combat.

Armes et armures

Les armes vous permettront de frapper des coups plus forts que d'habitude. Vous ne pouvez en avoir que deux en même temps. Si une troisième vous tente, vous serez obligés d'en abandonner une autre. Il se peut qu'au cours de votre aventure, vous trouviez une arme magique qui augmente votre force d'attaque ou même votre total d'HABILITÉ. Les armures vous permettront de soustraire des points d'ENDURANCE lorsque vous encaisserez un coup, ou de baisser la force d'attaque d'un adversaire. Il est impossible de posséder deux fois le même genre d'armure en même temps (ex : une cotte de mailles et une armure de plates, deux bouclier, deux casques ...)

Endurance et provisions

Votre endurance sera mise à rude épreuve au cours de votre aventure. À un moment de votre quête, il se peut que votre endurance soit dangereusement basse. Si à un moment ou un autre de votre quête votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, cela signifie que vous êtes mort. Alors, vous serez obligé de recommencer une nouvelle aventure.

Vous commencez cette aventure avec cinq repas dans votre sac à dos. Un repas pris sans obligation rapporte 6 points d'ENDURANCE. Un repas pris avec obligation ne rapporte aucun point d'ENDURANCE. Si vous êtes obligé de prendre un repas mais que vous n'en n'avez plus, vous perdrez 8 points d'ENDURANCE. Heureusement, vos provisions se renouvelleront au cours de votre aventure. Sauf instruction contraire, votre endurance ne peut dépasser votre total de départ.

La magie

Au cours de votre quête, vous serez plus ou moins amené à utiliser la magie. Celle-ci vous servira à lancer des sorts ou à utiliser des objets magiques. Les orbes de pouvoir sont de petites sphères en alliage blanc qui permettent de regagner un point de MAGIE mais sans dépasser votre total de départ. Chaque orbe ne s'utilise qu'une seule fois mais

vous pouvez en utiliser une à n'importe quel moment durant votre aventure (sauf durant un combat). Chaque sort utilise un nombre plus ou moins important de points de MAGIE. Il y a deux sortes de sorts :

- Les sorts de combats (SDC)
- Les sorts quelconques (SQ)

Les sorts quelconques peuvent être lancés n'importe quand sauf durant un combat. Les sorts de combat s'utilisent durant un combat (vois combats, magie).

Livre de sorts

Sorts de Kuldán :

Protection (SQ) : Dresse un écran de force invisible qui repoussera tout projectile ou autre attaque portée sur vous. Coût : 2 points de MAGIE.

Protection magique (SQ) : Comme "Protection" mais repousse les attaques magiques. Coût : 3 points de MAGIE.

Vitalité (SQ) : Permet de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de votre total de départ. Coût : 4 points de MAGIE.

Feu de foi (SDC) : Votre foi attaque votre ennemi qui perd 26 points d'ENDURANCE. Coût : 6 points de MAGIE.

Sorts de Caïalys :

Invisibilité (SQ) : Vous vous fondez dans le décor et vous devenez invisible. Coût : 2 points de MAGIE.

Dague de l'ombre (SDC) : Une dague empoisonnée apparaît dans votre main et inflige le double de dégâts durant quatre assauts. Coût : 3 points de MAGIE.

Sorts de Hamagor :

Invocation (SDC-SQ) : Ce sort ne peut être utilisé qu'en possession d'un osselet du diable (vous en possédez trois au début de l'aventure). Ainsi, en jetant cet osselet sur le sol et grâce à votre nécromancie, vous invoquez un zombie à votre service qui peut ou attaquer un ennemi (Habilité : 7 Endurance : 28 Force : 3) ou exécuter un ordre (traverser un couloir piégé ...) Coût : 4 points de MAGIE.

Drain de vie (SDC) : Inflige trois points d'ENDURANCE supplémentaires pour votre prochain coup et permet de regagner autant de points d'ENDURANCE que ceux perdus par l'ennemi (3+2+FORCE). Coût : 4 points de MAGIE.

Souffle mortel (SDC) : Enlève 9 points d'ENDURANCE à tous les ennemis. Coût : 4 points de MAGIE.

Mort (SDC) : Tue un adversaire qui doit posséder une habileté inférieure ou égale à 9. Coût : 5 points de MAGIE.

Pestilence : La peste vient frapper votre ennemi (si c'est une créature non magique) et lui enlève 3 points d'HABILETÉ et 6 points d'ENDURANCE. Coût : 4 pts de MAGIE.

Communication avec les morts (SQ) : Permet de communiquer avec l'esprit d'un mort. Coût : 2 points de MAGIE.

Communication avec les morts-vivants (SQ) : Permet de contrôler les morts-vivants (goules...) et de les asservir. Coût : 7 points de MAGIE.

Flétrissement (SDC) : Détruit une plante en la desséchant. Coût : 2 points de MAGIE.

Sorts de Kylmina :

Flèche de feu (SDC) : Votre flèche s'enflamme et inflige 5 points d'ENDURANCE supplémentaires à chaque assaut jusqu'à la fin du combat, que vous touchiez votre ennemi ou non. Coût : 3 points de MAGIE.

Volée de flèches (SDC) : Vous tirez une rafale de flèches (ne déduisez que deux flèches de votre total de flèches), qui inflige à tous vos adversaires les dégâts normaux (2 points d'ENDURANCE + les points de FORCE) pendant deux assauts. Coût : 4 points de MAGIE.

Retrait (SDC) : Permet de fuir un combat en retournant paragraphe précédent (si le paragraphe précédent ne peut que mener à ce combat, le combat est inévitable et ce sort est inutile). Coût : 3 points de MAGIE.

Caméléon (SQ) : Vous vous fondez dans le décor et vous devenez invisible. Coût : 2 points de MAGIE.

Epines (SDC) : Des ronces poussent autour de la cible qui perd 10 points d'ENDURANCE et deux points d'HABILETE. Coût : 3 points de MAGIE.

Germe idéal (SQ) : Fait grandir une plante instantanément. Coût : 1 point de MAGIE.

Guérison poison (SQ) : Permet de guérir d'un poison. Ne rend pas les points d'ENDURANCE perdus à cet effet. Coût : 2 points de MAGIE.

Conseils

Vous voici presque prêt à vous lancer dans l'aventure. Votre chemin sera parsemé d'embûches de toutes sorte donc il vous faudra sûrement plusieurs tentatives avant d'atteindre l'objectif final. Mais attention : si vous lisez les pages qui vont suivre comme celles d'un livre habituel, l'histoire n'aura aucun sens. Suivez bien toutes les indications qui vous seront données, et vous découvrirez rapidement que cette histoire évoluera suivant les choix que VOUS ferez. Les pièces d'or ne vous seront pas d'une grande utilité au cours de vos aventures : vous ne pouvez ni les manger, ni les utiliser pour combattre ou pour jeter un sort. Par contre, elles vous permettront d'acheter des armes, des vivres et même des objets magiques. La feuille d'aventure sert à noter les trouvailles et les modifications que vous rencontrerez lors de votre quête. N'oubliez pas de la modifier à chaque modification. Vous pouvez aussi dresser un plan au fur et à mesure que vous

progresserez dans votre quête. Ainsi, si vous échouez à votre première tentative, vous pourrez savoir où sont les pièges et vous guider plus facilement.

Résistance

Au cours de votre aventure, si vous suivez le bon chemin, vous rencontrerez la Résistance et un de ses membres se joindra à vous. La résistance est une organisation qui lutte contre le Tyran. Vous choisirez le membre qui vous semblera le plus utile. Vous devrez noter ses capacités pour vous en souvenir car il vous aidera pour les combats. Une case de votre feuille d'aventure est destinée à ces fins. Pour plus d'information sur les membres de la résistance, reportez-vous au registre «*Résistance*» à la fin de votre livre. Mais attention : vous n'aurez le droit de faire tout cela que quand vous rencontrerez la résistance.

Équipement

Chaque aventurier commence avec un équipement différent :

- Kuldán commence avec une épée, un bouclier (enlevez 1 aux points d'ENDURANCE perdus lors d'un combat à chaque coups reçu), un médaillon de défense (quand vous recevez un coup, lancez un dé : si vous faites un six, le médaillon absorbera les dégâts), 20 pièces d'or, cinq repas, une lanterne et le tout dans un sac à dos.
- Samir débute avec une épée, des outils de crochetage, un rasoir à bourse, du poison (avant un combat, vous pouvez enduire votre lame de poison. Si vous le faites, votre ennemi perdra deux points d'endurance supplémentaire. 10 doses), 30 pièces d'or, cinq repas, une lanterne et le tout dans un sac à dos.
- Hamagor commence avec un bâton runique (lui permettra de remonter son total de MAGIE à son total de départ une seule durant l'aventure), une orbe de pouvoir, 3 osselets du diable, 20 pièces d'or, cinq repas, une lanterne et le tout dans un sac à dos.

Kylmina débute avec une épée, un arc et dix flèches (peut attaquer lors des combats rapprochés mais aussi dans des conditions spéciales), des plantes médicinales (chaque dose permet de rendre 10 points d'ENDURANCE, 3 doses), 25 pièces d'or, cinq repas, une lanterne et le tout dans un sac à dos.

Vous êtes enfin prêt à vous lancer dans l'aventure ! Il ne vous reste plus qu'à lire l'introduction concernant votre personnage. Si vous avez choisi d'entreprendre cette quête avec Kuldán, rendez-vous au [1](#). Si la voleuse Caïalys vous séduit plus, rendez-vous au [2](#). Si les forces magiques et ténébreuses d'Hamagor vous attirent, rendez-vous au [3](#). Enfin, si c'est le ranger Kylmina que vous avez choisi, rendez-vous au [4](#).

1

Depuis votre tendre enfance, vous rêvez d'être un héros connu à travers le monde. Comprenant que grâce à vos aptitudes physiques hors du commun, vous pourriez faire honneur à votre famille, vous avez pris des leçons de combats auprès du sévère professeur d'escrime Postulan. Après maints efforts pour suivre les leçons de votre enseignant, Celui-ci vous a repéré pour vos capacités physiques et vous a confié à messire Davian, grand maître paladin. Ce dernier vous a enseigné ses plus grands secrets pendant une dizaine d'années et vous avez tôt fait de devenir le meilleur de ses élèves. Depuis que le tyran a commencé ses attaques sur votre pauvre pays, vous avez plusieurs fois supplié votre maître de vous envoyer en mission pour l'exterminer et finalement, messire Davian a cédé. Vous avez reçu une formation spéciale pendant deux semaines afin d'apprendre comment agir sur le terrain. Enfin, c'est le grand jour. Ce matin, quand vous sortez d'une longue nuit riche en rêve de gloire, vous vous êtes préparé en vitesse afin d'être à l'heure pour le rendez-vous le plus important de votre existence. Vous devez rencontrer le roi pour qu'il vous explique la situation et qu'il vous aide dans votre mission. Sur le chemin, vous réfléchissez à l'ampleur des dégâts causés par le tyran. On dit que seule la capitale, ainsi que quelques autres villes avoisinantes résistent. Après plusieurs heures de route, vous arrivez à Havrepaix, la capitale de votre pays. Des préparatifs de guerre sont mis en place presque partout, et seuls quelques marchés et tavernes sont encore ouverts. Vous demandez audience, on vous introduit auprès du roi, Sarpemis, qui est réputé pour sa justesse et sa bonté. Quand vous l'apercevez, il semble avoir vieilli de dix ans et il est entouré de conseillers. Lorsque vous vous inclinez, le roi déclare :

- Bienvenue, héros ! Mais relève toi, cela me fatigue de voir les gens s'aplatir dès qu'ils me voient. Suis-moi, je vais t'annoncer à Yark, mon plus proche conseiller.

Sur ce, vous lui emboitez le pas et il vous amène dans une petite pièce où règne un capharnaüm indescriptible. Des notes traînent sur le bureau, des parchemins se trouvent dans tous les recoins... Soudain, un vieillard et sale à en faire peur surgit d'une porte au fond de la pièce.

- Que signifie cette intrusion dans mon bureau, demande-t-il d'une voix forte.

En voyant le roi, l'homme se radoucit et s'enquiert :

- Est-ce le héros dont vous m'avez parlé ?

- Oui c'est lui, en chair et en os, expliqua Sarpemis.


- Bien. Je vais tout vous expliquer.

Il vous entraîna dans la pièce par laquelle il est apparu, ferma à double tour en expliquant :

- Il y a cinq ans de cela, un apprenti mage vint s'installer dans le bastion du renommé magicien Circézar. Sous sa tutelle, il commença des cours afin d'apprendre des rites anciens. Ne parvenant pas à progresser assez rapidement, Circézar monta sur ses grands chevaux car il ne voulait pas perdre son temps et menaça l'apprenti que s'il ne réussissait pas à accomplir un sortilège de premier ordre, il ne serait plus son apprenti mais son serviteur. Prenant peur, l'apprenti implora de l'aide. Pendant son sommeil, un démon lui apparut. Ce démon dit s'appeler Satanos et lui déclara qu'il allait l'aider s'il le voulait. L'apprenti accepta avec enthousiasme et Satanos lui conféra une puissance largement supérieure à celle de Circézar. Le lendemain, le démon déclencha un des

pouvoir de l'apprenti, qui perça les défenses magiques de Circézar et le tua. Le démon prit ensuite le contrôle de l'esprit de l'apprenti et le fit tourner vers la noirceur du mal. Puis, l'apprenti contrôlé par Satanos chassa les serviteurs de Circézar et devint le maître du château. Pendant près de deux ans, il loua les services de plusieurs armées de créatures abjectes. Un messenger envoyé par le roi pour prendre des nouvelles de Circézar se fit arrêter par le renégat. Mais Karashan ne le tua pas, il lui fit subir d'effroyables tortures et le chargea de dire au roi que lui, Karashan le tyran allait envahir le pays. Le roi, à l'entente de ce message, rassembla ses troupes et se prépara à la guerre. Depuis trois ans, Karashan le tyran ne cesse de multiplier ses attaques. Ces années de conflits perpétuels qui ont coûtés la vie à des milliers d'hommes, d'elfes, de nains et d'autres races qui luttent pour la paix. Les armées de Karashan ont décimé la plupart des villages, des hameaux et des villes importantes. Des orques répugnants, des gobelins pustuleux ainsi que d'autres ignobles créatures sèment partout la terreur. La mission que tu vas entamer doit rester secrète. À part le roi et moi-même, seuls les membres de la résistance sont au courant de ce qui va se passer.

- Qui sont les membres de la résistance, demandez-vous ?

- Ce sont les membres d'une organisation secrète qui lutte pour la paix. On les a envoyés vers le château du tyran et je suppose que certains ont dû survivre. Ils apparaissent sous le signe . Si tu croise ce signe, c'est que des amis sont à proximité. Si tu les vois, montre-leur ce sceau. Il leur indiquera que tu es de leur côté.

Il sort de sa poche un sceau représentant une colombe portant une branche d'olivier et vous le donne.

- Pour mener à bien ta mission, tu devras traverser la forêt de Timentes qui sépare le bastion du tyran de Havrepaix, puis pénétrer dans ce château et tuer Karashan. On dit que la forêt est hantée par une bête invincible. Ton parcours sera semé d'embûches, et tu auras besoin d'aide. Aussi, je te conseille d'aller au marché afin de compléter ton équipement et d'aller voir Vyndak le sage qui se trouve dans la forêt. Le tyran étant d'une puissance extraordinaire, tu devras employer des armes extraordinaires. Celles-ci annihilent ses puissances magiques et il ne pourra plus que se servir de la force de ses bras.

Soudain, il pousse un cri strident, porte ses mains à sa gorge et émet un gargouillement. Vous reconnaissez les symptômes de l'acaana, un poison mortel qui tue à coup sûr en quelques heures. Quelqu'un a donc voulu assassiner le plus grand conseiller du roi ! Vous jurez de le venger au nom de votre foi de paladin. Le roi vous quitte non sans vous avoir souhaité bonne chance. Rendez-vous au [100](#).


2

Orphelin depuis l'âge de six ans suite à la mort de vos parents, en tant que gamin des rues, vous avez développé d'incroyables talents dans l'art du vol, du crochetage des serrures et du désarmement des pièges. Vous parvenez sans problème à forcer une serrure pour commettre quelque larcin. Depuis le triste évènement qu'est la mort de votre famille, vous avez parcouru les rues de Port noir et vous êtes devenu un des meilleurs voleurs de cette ville. Votre faible respect pour le code d'honneur vous présente certains avantages : vous n'hésitez pas à frapper dans le dos d'un ennemi si telle occasion se présente. De plus, aucune porte ni bourse ne vous résiste. En tant que larron expérimenté, vous avez fondé une guilde rassemblant tous les hommes exerçant la même profession que vous à Port noir. Votre confrérie à parfaitement fonctionné jusqu'à ce que les forces de l'ordre la découvrent et la démantèlent. Vous avez réussi à vous échapper et vous vous êtes réfugié dans la capitale du pays, Havrepaix. Peu de temps

après votre arrivée, la nouvelle de la menace qu'exerçait le tyran sur le pays est parvenue à vos oreilles. Mais vous avez récemment appris une autre nouvelle bien plus intéressante : on dit que les coffres du tyran regorgent de trésors inestimables. C'est donc tout naturellement que l'idée de partir à la recherche de ces trésors vous est venue en tête. De plus, vous avez entendu dire que les armées du tyran auraient décimées la ville de Port noir, où vous avez passé toute votre enfance, et cela a renforcé votre motivation pour partir. Vous avez sollicité une rencontre avec le maître de la guilde des espions, votre ancien ami à Port noir, Kolstrux, pour qu'il vous explique comment tout cela est arrivé et qu'il vous donne des conseils. Vous arrivez devant le lieu de rencontre, une demeure abandonnée, et vous toquez trois coups secs. Kolstrux vous ouvre, et vous invite à l'intérieur de son repaire. Vous vous installez et votre ami entame son histoire :

- Il y a cinq ans de cela, un apprenti mage vint s'installer dans le bastion du renommé magicien Circézar. Sous sa tutelle, il commença des cours afin d'apprendre des rites anciens. Ne parvenant pas à progresser assez rapidement, Circézar monta sur ses grands chevaux car il ne voulait pas perdre son temps et menaça l'apprenti que s'il ne réussissait pas à accomplir un sortilège de premier ordre, il ne serait plus son apprenti mais son serviteur. Prenant peur, l'apprenti implora de l'aide. Pendant son sommeil, un démon lui apparut. Ce démon dit s'appeler Satanos et lui déclara qu'il allait l'aider s'il le voulait. L'apprenti accepta avec enthousiasme et Satanos lui conféra une puissance largement supérieure à celle de Circézar. Le lendemain, le démon déclencha un des pouvoirs de l'apprenti, qui perça les défenses magiques de Circézar et le tua. Le démon prit ensuite le contrôle de l'esprit de l'apprenti et le fit tourner vers la noirceur du mal. Puis, l'apprenti contrôlé par Satanos chassa les serviteurs de Circézar et devint le maître du château. Pendant près de deux ans, il loua les services de plusieurs armées de créatures abjectes. Un messenger envoyé par le roi pour prendre des nouvelles de Circézar se fit arrêter par le renégat. Mais Karashan ne le tua pas, il lui fit subir d'effroyables tortures et le chargea de dire au roi que lui, Karashan le tyran allait envahir le pays. Le roi, à l'entente de ce message, rassembla ses troupes et se prépara à la guerre. Depuis trois ans, Karashan le tyran ne cesse de multiplier ses attaques. Ces années de conflits perpétuels qui ont coûtés la vie à des milliers d'hommes, d'elfes, de nains et d'autres races qui luttent pour la paix. Les armées de Karashan ont décimé la plupart des villages, des hameaux et des villes importantes. Des orques répugnants, des gobelins pustuleux ainsi que d'autres ignobles créatures sèment partout la terreur. La mission que tu vas entamer doit rester secrète. À part moi, seuls les membres de la résistance sont au courant de ce qui va se passer.

- Qui sont les membres de la résistance ? demandez-vous.

- Ce sont les membres d'une organisation secrète qui lutte pour la paix. On les a envoyés vers le château du tyran pour le tuer et je suppose que certains ont dû survivre aux multiples pièges de Karashan. Ils apparaissent sous le signe . Si tu croise ce signe, c'est que des amis sont à proximité. Si tu les vois, montre-leur ce sceau. Il leur indiquera que tu es de leur côté.

Il sort de sa poche un sceau représentant une colombe portant une branche d'olivier et vous le donne.

- Pour mener à bien ta mission, tu devras traverser la forêt de Timentes qui sépare le bastion du tyran de Havrepaix, puis pénétrer dans ce château et tuer Karashan. On dit que la forêt est hantée par une bête invincible. Ton parcours sera semé d'embûches, et tu auras besoin d'aide. Aussi, je te conseille d'aller au marché afin de compléter ton équipement et d'aller voir Vyndak le sage qui se trouve dans la forêt. Le tyran étant d'une puissance extraordinaire, tu devras employer des armes extraordinaires. Celles-ci annihilent ses puissances magiques et il ne pourra plus que se servir de la force de ses bras...


Soudain, il pousse un cri strident, porte ses mains à sa gorge et émet un gargouillement. Vous reconnaissez les symptômes de l'acaana, un poison mortel qui tue en quelques heures. Quelqu'un a donc voulu assassiner l'un de vos meilleurs amis ! Vous jurez de le venger et vous sortez de la maison, une larme de tristesse coulant sur votre joue. Rendez-vous au [100](#).

3

Tout le monde dans votre famille pratique la nécromancie, la magie concernant la mort. En effet, votre père, Kalinzor était un nécromancien réputé et vous a enseigné tout son savoir. Malheureusement, lors d'un puissant sortilège d'invocation, le sort était si puissant que l'entité invoquée s'est retournée contre vous et votre père s'est sacrifié pour vous sauver. De nombreuses années sont passées depuis et vous avez gagné en puissance et en maîtrise de la magie. Depuis peu, vous avez commencé des recherches sur un artefact perdu : le cristal de contrôle, qui vous permettrait de contrôler n'importe quelle entité invoquée, bien qu'elle soit extrêmement puissante. Ces recherches vous ont menées sur un antique parchemin conservé dans une bibliothèque abandonnée qui contenait les indications pour apprendre à se servir de ce cristal. D'autres longues investigations vous ont appris que cette relique était conservée dans le château de Circézar, le grand mage. Malheureusement, le tyran a tué ce magicien et s'est emparé de son fort. Cet événement imprévu a complètement bouleversé vos plans. Vous êtes maintenant obligé de partir chercher l'artefact tant désiré dans le propre domaine du tyran. Pour mener à bien cette entreprise, vous êtes allé à la capitale pour rencontrer un collègue en magie, le devin Fenrack. Vous entrez chez lui à l'heure convenue, et vous installez dans une pièce remplie de coussins multicolores. Votre confrère débute :

- J'ai eu plusieurs visions de ton aventure. Il se peut que tu la mènes à bien comme il se peut que tu meures en cours de route. Mais tu ne peux point réussir si tu n'écoutes ce que je vais te dire. Je vais te raconter l'histoire du début à la fin, afin que tu saches tout...ou presque : il y a cinq ans de cela, un apprenti mage vint s'installer dans le bastion du renommé magicien Circézar. Sous sa tutelle, il commença des cours afin d'apprendre des rites anciens. Ne parvenant pas à progresser assez rapidement, Circézar monta sur ses grands chevaux car il ne voulait pas perdre son temps et menaça l'apprenti que s'il ne réussissait pas à accomplir un sortilège de premier ordre, il ne serait plus son apprenti mais son serviteur. Prenant peur, l'apprenti implora de l'aide. Pendant son sommeil, un démon lui apparut. Ce démon dit s'appeler Satanos et lui déclara qu'il allait l'aider s'il le voulait. L'apprenti accepta avec enthousiasme et Satanos lui conféra une puissance largement supérieure à celle de Circézar. Le lendemain, le démon déclencha un des pouvoirs de l'apprenti, qui perça les défenses magiques de Circézar et le tua. Le démon prit ensuite le contrôle de l'esprit de l'apprenti et le fit tourner vers la noirceur du mal. Puis, l'apprenti contrôlé par Satanos chassa les serviteurs de Circézar et devint le maître du château. Pendant près de deux ans, il loua les services de plusieurs armées de créatures abjectes. Un messenger envoyé par le roi pour prendre des nouvelles de Circézar se fit arrêter par le renégat. Mais Karashan ne le tua pas, il lui fit subir d'effroyables tortures et le chargea de dire au roi que lui, Karashan le tyran allait envahir le pays. Le roi, à l'entente de ce message, rassembla ses troupes et se prépara à la guerre. Depuis trois ans, Karashan le tyran ne cesse de multiplier ses attaques. Ces années de conflits perpétuels qui ont coûtés la vie à des milliers d'hommes, d'elfes, de nains et d'autres races qui luttent pour la paix. Les armées de Karashan ont décimé la plupart des villages, des hameaux et des villes importantes. Des orques répugnants, des gobelins pustuleux ainsi que d'autres ignobles créatures sèment partout la terreur. La mission que tu vas entamer doit rester secrète. À part moi, seuls les membres de la résistance sont au courant de ce qui va se passer.

- Qui sont les membres de la résistance ? demandez-vous.

- Ce sont les membres d'une organisation secrète qui lutte pour la paix. On les a envoyés vers le château du tyran pour le tuer et je suppose que certains ont dû survivre aux multiples pièges de Karashan. Ils apparaissent sous le signe . Si tu croise ce signe, c'est que des amis sont à proximité. Si tu les vois, montre-leur ce sceau. Il leur indiquera que tu es de leur côté.

Il sort de sa poche un sceau représentant une colombe portant une branche d'olivier et vous le donne.

- Pour mener à bien ta mission, tu devras traverser la forêt de Timentes qui sépare le bastion du tyran de Havrepaix, puis pénétrer dans ce château et tuer Karashan. On dit que la forêt est hantée par une bête invincible. Ton parcours sera semé d'embûches, et tu auras besoin d'aide. Aussi, je te conseille d'aller au marché afin de compléter ton équipement et d'aller voir Vyndak le sage qui se trouve dans la forêt. Le tyran étant d'une puissance extraordinaire, tu devras employer des armes extraordinaires. Celles-ci annihilent ses puissances magiques et il ne pourra plus que se servir de la force de ses bras...

- Pourrais-tu savoir quels seront les pièges que je devrais éviter ?

- Je peux essayer mais c'est un douloureux effort.

A ces mots, il s'immobilise, ferme les yeux et entre en transe. Puis, il commence à s'agiter et prononce des mots inintelligibles. Cet état dure pendant quelques secondes, et soudain il pousse un hurlement inhumain, se cogne la tête contre le mur, se frappe comme s'il était possédé tout en hurlant sans cesse. Enfin, il se fige, la respiration saccadée et la vie quitte son corps encore secoué de spasmes. L'effort fourni par votre partenaire était tel qu'il en est mort. C'est le cœur tout chagriné que vous déplorez de ne pas connaître le sortilège de résurrection. Vous sortez lentement de sa demeure et vous débutez votre quête. Rendez-vous au [100](#).

4

Vous avez grandi dans votre petit village avoisinant la grande forêt de Fromidre, et vous passiez vos journées dans cette forêt. Après maints efforts et découragements, vous êtes parvenue à maîtriser la magie de la nature, et la nature en elle-même. En effet, vous savez parfaitement où trouver des plantes servant à confectionner des cataplasmes, prévoir la météo, chasser... Pendant ces années d'initiation, vous avez développé votre ouïe et votre vue. Quant au maniement des armes, ce sont vos parents qui vous ont enseigné les coups les plus puissants, les parades, les feintes... Vous maîtrisez ainsi parfaitement l'arc, l'épée et la dague. C'est par une splendide journée ensoleillée qu'une titanesque armée d'orques envoyée par le tyran à attaqué votre si beau village. Ce fut un carnage. Vous avez fui dès l'arrivée de ces méprisables créatures laissant toute votre famille seule. Une fois suffisamment éloignée, vous avez grimpé à un arbre pour voir ce qu'il restait de votre magnifique contrée. Vous avez ravalé un sanglot quand vous avez distingué un amas de ruines. Vous n'avez revu aucun des membres de votre famille depuis. Vous vous êtes réfugiée dans la capitale de votre pays : Havrepaix, où des préparatifs de guerres se mettaient en place dans tous les coins de la ville. Vous avez demandé et obtenu une audience auprès du roi pour exprimer votre désir de venger votre chère famille disparue. Vous arrivez devant le château et les gardes vous introduisent auprès du roi, Sarpemis, qui est réputé pour sa justesse et sa bonté. Quand vous l'apercevez, il semble avoir vieilli de dix ans et il est entouré de conseillers. Lorsque vous vous inclinez, le roi déclare :

- Bienvenue, héroïne ! Mais relève toi, cela me fatigue de voir les gens s'aplatir dès qu'ils me voient. Suis-moi, je vais t'annoncer à Yark, mon plus proche conseiller.

Sur ce, vous lui emboitez le pas et il vous amène dans une petite pièce où règne un capharnaüm indescriptible. Des notes traînent sur un gigantesque bureau, des parchemins se trouvent dans les moindres recoins de la salle... Soudain, un vieillard et sale à en faire peur surgit d'une porte au fond de la pièce.

- Que signifie cette intrusion dans mon bureau, demande-t-il d'une voix forte.

En voyant le roi, l'homme se radoucit et s'enquiert :

- Est-ce l'héroïne dont vous m'avez parlé ?


- Oui c'est elle, en chair et en os, expliqua Sarpemis.

- Bien. Je vais tout vous expliquer l'histoire depuis le début.

Il vous entraîna dans la pièce par laquelle il est apparu, ferma à double tour et débuta son récit :

- Il y a cinq ans de cela, un apprenti mage vint s'installer dans le bastion du renommé magicien Circézar. Sous sa tutelle, il commença des cours afin d'apprendre des rites anciens. Ne parvenant pas à progresser assez rapidement, Circézar sorti de ses gonds car il ne voulait pas perdre son temps inutilement et menaça l'apprenti que s'il ne réussissait pas à accomplir un sortilège de premier ordre, il ne serait plus son apprenti mais son serviteur. Prenant peur, l'apprenti implora de l'aide. Pendant son sommeil, un démon lui apparut. Ce démon dit s'appeler Satanos et lui déclara qu'il allait l'aider s'il le voulait. L'apprenti accepta avec enthousiasme et Satanos lui conféra une puissance largement supérieure à celle de Circézar. Le lendemain, le démon déclencha un des pouvoirs de l'apprenti, qui perça les défenses magiques de Circézar et le tua. Le démon prit ensuite le contrôle de l'esprit de l'apprenti et le fit tourner vers la noirceur du mal. Puis, l'apprenti contrôlé par Satanos chassa les serviteurs de Circézar et devint le maître du château. Pendant près de deux ans, il loua les services de plusieurs armées de créatures abjectes. Un messenger envoyé par le roi pour prendre des nouvelles de Circézar se fit arrêter par le renégat. Mais Karashan ne le tua pas, il lui fit subir d'effroyables tortures et le chargea de dire au roi que lui, Karashan le tyran allait envahir le pays. Le roi, à l'entente de ce message, rassembla ses troupes et se prépara à la guerre. Depuis trois ans, Karashan le tyran ne cesse de multiplier ses attaques. Ces années de conflits perpétuels qui ont coûtés la vie à des milliers d'hommes, d'elfes, de nains et d'autres races qui luttent pour la paix. Les armées de Karashan ont décimé la plupart des villages, des hameaux et des villes importantes. Des orques répugnants, des gobelins pustuleux ainsi que d'autres ignobles créatures sèment la terreur dans tous les recoins du royaume. La mission que tu vas entamer doit rester secrète. À part le roi et moi-même, seuls les membres de la résistance sont au courant de ce qui va se passer.

- Qui sont les membres de la résistance, demandez-vous ?

- Ce sont les membres d'une organisation secrète qui lutte pour la paix. On les a envoyés vers le château du tyran et je suppose que certains ont dû survivre. Ils apparaissent sous le signe . Si tu croise ce signe, c'est que des amis sont à proximité. Si tu les vois, montre-leur ce sceau. Il leur indiquera que tu es de leur côté.

Il sort de sa poche un sceau représentant une colombe portant une branche d'olivier et vous le donne.

- Pour mener à bien ta mission, tu devras traverser la forêt de Timentes qui sépare le bastion du tyran de Havrepaix, puis pénétrer dans ce château et tuer Karashan. On dit que la forêt est hantée par une bête invincible. Ton parcours sera semé d'embûches, et tu auras besoin d'aide. Aussi, je te conseille d'aller au marché afin de compléter ton équipement et d'aller voir Vyndak le sage qui se trouve dans la forêt. Le tyran étant d'une puissance extraordinaire, tu devras employer des armes extraordinaires pour le passer à trépas. Celles-ci armes annihilent ses puissances magiques et il ne pourra plus que se servir de la force de ses bras...

Soudain, il pousse un cri strident, porte ses mains à sa gorge et émet un gargouillement. Vous reconnaissez les symptômes de l'acaana, un poison mortel qui tue à coup sûr en quelques heures. Quelqu'un a donc voulu assassiner le plus grand conseiller du roi ! Vous jurez de le venger et vous quittez votre monarque. Rendez-vous au [100](#).

5

Le sage vous déclare que le liquide digestif d'un homme-végétal est semblable à de l'huile. Puis, si vous possédez un bandeau de concentration, rendez-vous au [213](#). Sinon rendez-vous au [187](#).

6

Vous rassemblez votre magie et lancez votre sort. Un nuage sort du corps de l'aventurier et prend la forme de sa tête.

- Qui êtes-vous et que voulez-vous ?

- Je me nomme Hamagor, nécromancien et je désire tuer le tyran.

- Quelle coïncidence ! Moi aussi c'était mon rêve de mon vivant, dit le spectre d'une voix rêveuse. Je me nommais Akiro. Tous les membres de la résistance avaient été dépêchés pour lutter contre lui. Malheureusement, ce monstre m'a tué avant de pouvoir réaliser mon rêve.

- Vous faisiez parti de la résistance ?

- Bien sûr. Nous étions douze fier compagnons au début de notre quête mais plusieurs ont péri. Woldfrick est mort en héros en combattant l'hydre dans le fleuve de Shymur, Conira est morte étouffée par une liane carnivore, Belludor et moi en combattant la Bête et trois autres dans un piège à flammes. C'était de bons amis...

- Quelle est cette bête qui vous a tué ?

- C'est un horrible monstre pustuleux qui rôde autour de la forêt. Belludor, notre mage, est mort en trouvant le moyen de la tuer. C'est une incantation secrète que seul lui et moi la connaissions. La bête lui a asséné un monstrueux coup de griffe avant qu'il puisse commencer l'incantation et les survivants ont dû fuir vers le château.

- Si vous me dites quelle est cette incantation, je vous vengerais de cette bête Belludor et toi, affirmez-vous d'une voix sûre.

- C'est vrai ! s'exclame le spectre. Ce serai pour moi un repos éternel de me savoir vengé. Quand vous verrez la bête, prononcez d'une voix forte «Garich Garich Pars». La bête se volatiliserà aussitôt.

- Merci beaucoup ! Une autre question qui pourrait m'aider à vaincre le tyran. Savez-vous où trouver des plumes d'or ?

- Je ne savais pas à quoi cela pouvait servir, mais j'en ai trouvé une ! s'exclame le spectre. Elle est dans mon sac ! Et je connais un passage secreeeeeet ...

Le fantôme d'Akiro est retourné dans son sommeil sans fin. Vous gagnez 2 points de CHANCE pour avoir eu cette entrevue bénéfique. Retournez au [63](#).

7

Le tunnel se poursuit pendant longtemps avant de se diviser en deux : vous pouvez vous rendre au [90](#), ou au [323](#).

8

Vous ne croyez pas à votre malchance quand les dés s'immobilisent tous les deux sur la pire des faces. Un gigantesque tourbillon sort des dés et vous happe en vous ramenant avec lui dans les dés. Vous faites maintenant partie des dés ...

9

Vous allumez votre lanterne et vous mettez feu à ces champignons. Une fumée âcre et jaunâtre s'en dégage lentement et vous préférez vous éloigner rapidement. Rendez-vous au [92](#).

10

L'élémental de feu mort, vous avez enfin la certitude d'être seul dans la pièce. Vous regardez alors le scintillement qui vous a mené devant la torche : c'est une plume d'or ! Vous la mettez dans votre sac avec joie. A côté se trouvait une potion de guérison. Elle vous rendra 15 points d'ENDURANCE et un point de MAGIE en temps voulu, sauf durant un combat. Ensuite, après avoir fouillé la pièce, vous remarquez une porte dans l'arrière-salle. Vous vous en approchez, et vous remarquez qu'elle comporte le signe de la couronne en son centre. La salle du trône se trouve donc derrière cette porte ! Votre cœur tambourine, et un frisson parcourt votre corps. Après une profonde inspiration, vous actionnez la poignée. Rendez-vous au [231](#).

11

Du coin de l'œil, vous remarquez un petit levier dissimulé dans la pierre parmi le désordre. Vous soulevez ce levier, et une armoire pivote dans un grincement sonore pour laisser place à une étroite galerie, rejoignant rapidement une autre intersection. Si vous

vous aventurez dans cette opportunité de quitter le laboratoire, rendez-vous au [253](#). Sinon, retournez au [137](#).

12

Les soldats ne vous prennent pas au sérieux et commencent à se moquer de vous. Vous essayez de vous contenir sachant que vous ne pourrez pas les attaquer car ils ramèneraient tous les autres gardes de la ville. L'un d'eux vous fait un croc-en-jambe et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Puis, en les maudissant intérieurement, vous partez du quartier. Si vous voulez aller dans une taverne, rendez-vous au [55](#). Si vous pensez qu'acquérir du matériel supplémentaire serait préférable pour votre quête allez au [108](#). Enfin, si vous désirez partir maintenant, allez au [247](#).

13

Vous buvez d'un trait la potion et vous attendez ses effets. Quelques secondes plus tard, votre voie respiratoire se ferme, votre visage devient violacé, puis blanc comme un linge car vous êtes mort. Votre mission demeurera inachevée...

14

Vous reconnaissez cette dague : il s'agit de Destin, la célèbre dague des voleurs et des assassins. Pendant un combat, elle augmentera votre force d'attaque de 2 points, et si vous appliquez un poison dessus, les points d'ENDURANCE infligé par le poison seront majorés de 2 points. Vous rangez avec d'infinies précautions votre fabuleuse trouvaille dans son fourreau, et vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [292](#).

15

Vous lancez une giclée d'huile à l'élémental qui pousse un hurlement de douleur car l'eau et l'huile ne peuvent aller ensemble. L'élémental meurt mais vous perdez tout de même 7 points d'ENDURANCE car vous manquez grandement d'air. Rendez-vous au [241](#).

16

La route qui mène au village est bordée de piquets surmontés de têtes de morts, placés comme des trophées de guerre. Vous commencez à vous demander s'il ne vaudrait pas mieux rebrousser chemin quand une horde de CANNIBALES sort du village et se dirige vers vous. Ces anthropophages semblent décidés à vous servir pour le dîner. Tentez votre chance pour savoir si vous parvenez à leur échapper. Si vous êtes chanceux, après une course effrénée vous parvenez à leur échapper et vous poussez un soupir de soulagement au [118](#). Si vous êtes malchanceux, titubez au [44](#).

17

Si vous pensez connaître une incantation capable de vaincre la bête, convertissez toutes les lettres de cette incantation selon le code : A = 1, B = 2, C = 3, etc. Additionnez-les,

puis rendez-vous au paragraphe correspondant. Si ce paragraphe ne commence pas par les mots : «La bête s'écroule à vos pieds», c'est que vous avez fait erreur ; rendez-vous dans ce cas au [258](#).

18

Voyant le résultat des reliques, vous poussez un petit cri porcine en vous préparant au pire. Une vague d'air infect emplie vos poumons, et des vers apparaissent dans toutes les parties de votre corps. Ils dévorent votre chair jusqu'à la moindre parcelle de peau. Vous mourrez infesté de ses parasites ...

19

Vous tenez entre vos mains le légendaire arc de Yemisold, l'arc du roi-elfe du même nom. Cet arc court en bois enchanté de Sereth noir a la portée d'un grand arc, et tire deux flèches par assaut. Ce qui signifie que lorsque vous l'utiliserez en combat, il lancera deux flèches à la fois, donc vous infligerez le double des dégâts normaux si c'est vous qui remportez l'assaut. De plus, l'arc est incassable et augmentera votre force d'attaque de 1 point. Une fois avoir pris compte de ces informations, retournez au [325](#).

20

Ensembles, le tyran et le démon se ruent sur vous. Vous vous débattiez comme un lion mais vous ne pouvez rien faire contre la puissance effrayante du tyran et la magie du démon. Ils parviennent rapidement à vous contrôler et font de vous leur pantin pour l'éternité. Vous mourrez dans d'atroces souffrances...

21

L'élémental ne cherche pas à vous frapper mais à vous couler. Vous empoignez votre arme mais vos mouvements sont ralentis dans l'eau et vous ne parvenez pas à le toucher. Vous commencez à suffoquer car votre adversaire vous empêche de remonter à la surface. Quelques minutes plus tard, vous sombrez dans l'inconscience et vous mourrez, ce qui met bien entendu, fin à votre aventure...

22

Haletant, vous fouillez le sac à dos de votre ennemi et vous dénicher parmi les restes de nourriture écœurante un livre à la reliure dorée et une perle bleue. Vous identifiez la perle : c'est une aquarare, qui permet de respirer sous l'eau pendant vingt minutes. Vous la mettez dans votre poche et inspectez le livre. Pendant ce temps, vous devez prendre un repas car il est volumineux. C'est une biographie du tyran. Vous laissez défiler les pages mais arrivé à la moitié du livre, les pages sont collées entre elles, et au centre, un trou y a été découpé. Il épouse la forme d'une plume d'or. Quelque chose vous dit que cette plume d'or n'est pas là par hasard, mais vous ne savez pas à quoi elle pourrait vous servir. Vous la prenez donc et la rangez dans votre sac à dos. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour ces trouvailles. Ensuite, rendez-vous au [94](#).

23

Vous inspectez les mixtures mais trois d'entre elles retiennent particulièrement votre attention. La première porte une étiquette qui indique : «potion de revitalisation».Voilà une trouvaille bien utile ! Elle vous rendra à n'importe quel moment sauf pendant un combat 12 points d'ENDURANCE. La deuxième est en fait un puissant acide qui enlèvera 14 points d'ENDURANCE à un ennemi s'il est jeté au cours d'un combat. La dernière mixture vous est inconnue. Si vous désirez la boire, rendez-vous au [13](#). Puis, si vous voulez examiner : la dent rendez-vous au [246](#), le bracelet rendez-vous au [142](#), le livre rendez-vous au [101](#). Si vous préférez partir à l'instant, rendez-vous au [234](#).

24

Tandis que vous fouillez dans votre sac à dos, la bête s'est rapprochée de vous et vous a expédié au sol d'un monstrueux coup de corne. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au [258](#).

25

Vous allez devoir combattre ces redoutables adversaires :

HOMME-ARBRE	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 32	FORCE : 3
HOMME-ARBRE	HABILETÉ : 9	ENDURANCE : 30	FORCE : 3
HOMME-ARBRE	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 31	FORCE : 3

Si vous sortez vainqueur de cet épuisant combat, rendez-vous au [347](#).

26

L'elfe semble visiblement surpris de votre logique sans égale. Son air incrédule vous indique qu'il n'a pas l'habitude de rencontrer des voyageurs aussi doués que vous... Il tape dans ses mains et un elfe noir saute d'une branche et atterrit à vos pieds. Il porte un petit coffret sculpté dans du bois d'if elfique. Il vous tend l'objet d'art et vous vous en emparez avidement. Il contient un rubis joliment taillé, 10 pièces d'or, des sels de traitements, et un bandeau bleu-vert.

- Le rubis et les pièces vous serviront à financer votre voyage, guerrier. Les sels entretiendront la douceur de votre peau et le bandeau agira comme un casque sans toutefois vous encombrer.

Vous rangez les cadeaux dans votre sac, à l'exception du bandeau. Celui-ci est fait d'un métal magique ou précieux, sans ornementation à l'exception d'une rune blanche serpentant sur tout le long du bandeau. Il vous permettra de regagner 1 point de MAGIE, et cela quatre fois au cours de votre aventure. De plus, il affine votre vision (il vous permettra de découvrir des passages secrets que vous n'auriez pas vu en temps normal : si un paragraphe contient les mots «aucune issue», vous ajouterez 20 au numéro de ce paragraphe. Le résultat donnera un nouveau numéro qui est celui du paragraphe où vous devrez aller pour trouver un passage secret.) et agira comme un casque et comme un

bandeau de concentration. Votre intelligence vous rapporte 1 point de CHANCE. Ensuite, rendez-vous au [103](#).

27

Vous voyez la grande porte s'ouvrir pour laisser place à une gigantesque salle qui a magnifiquement bien résisté aux assauts du temps, comportant plusieurs immenses voûtes, ainsi que des piliers colossal de part et d'autres de la pièce. Un son monotone s'élève à d'intervalles réguliers d'une énorme masse dorée, faisant résonner les piliers. Vous vous approchez et vous distinguez que l'énorme masse dorée est en fait une pyramide de pièces d'or. Vous vous retournez et vous voyez que partout dans la salle sont entassées des imposants amas de choses précieuses s'étendant sur le sol presque invisible, or, pierres et bijoux, mais aussi des armes et armures : heaumes, cottes de mailles, épées, lances... Cet océan de richesses incalculables est à vous, à vous tout seul ! Votre regard parcourt rapidement le trésor et vous distinguez une superbe gemme ovale, de couleur vert émeraude ressemblant à un gros œil. Vous vous avancez pour la prendre quand un énorme coup de griffe vous frappe au passage. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Une masse monstrueuse sort soudain d'un tas de pièces d'or, en les faisant tomber sur le sol. La gemme n'était autre que l'œil d'un gigantesque dragon noir. Ce dernier pousse un grondement guttural et se jette sur vous à la vitesse de l'éclair. Ce combat ne se déroulera pas selon les règles habituelles : au premier assaut, le dragon tentera de vous mordre de ses crocs empoisonnés. Il possède 2 points de FORCE pour ce genre d'attaque, et le poison vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Au second assaut, le reptile crachera une puissante boule de feu dans votre direction. Dans ce cas, la rafale embrasée vous infligera 60 points d'ENDURANCE, à moins que vous possédiez une amulette qui vous immunise contre les boules de feu des dragons. Si vous possédez cette dernière, considérez que même si le dragon remporte l'assaut, son attaque ne vous affecte point. Après s'être rendu compte que son feu vous laisse de marbre, le dragon utilisera à cet assaut ses redoutables griffes (à partir du cinquième assaut). Au troisième assaut, le gardien du trésor essaiera de vous embrocher à l'aide de ses griffes de la taille d'une épée. Pour cette frappe, il possède 5 points de FORCE. Si vous possédez Interfactor Draco, n'oubliez pas les bonus qu'elle vous apporte contre ce genre de créature. A présent, engagez le combat :

DRAGON HABILITÉ: 11 ENDURANCE : 45 FORCE : *Variable*

Si vous remportez ce combat épique, rendez-vous au [200](#).

28

Les dés s'arrêtent de rouler et une langue de feu jaillit des dés et en sort un démon, plus précisément le démon Satanos, celui que vous devez tuer. Il prend le contrôle de votre esprit et vous ordonne de combattre aux côtés du tyran. Vous rejoignez ce dernier et vous l'aidez dans son entreprise d'asservir le pays. Le tyran vous nomme commandant en chef des troupes et vous perdez la vie lors d'un duel contre le roi, qui est horrifié de vous voir aussi diabolique. Votre quête est terminée...

29

Le Djinn disparaît dans un tourbillon de fumée et vous vous retrouvez seul dans la pièce. Si vous avez encore un souhait pour qu'il vous vienne en aide lors d'un combat, le Djinn reviendra et tuera tous les ennemis qui ne sont pas doués de magie en un instant. Si

vous le désirez, vous pouvez conserver la bague de saphir, elle vaudrait 10 pièces d'or si jamais vous avez l'occasion de la revendre à un marchand. Vous gagnez un point de CHANCE pour avoir fait cette rencontre bénéfique. Vous sortez de la pièce et la refermez lorsque vous entendez un grondement terrifiant. D'instinct, votre main se dirige vers votre arme mais vous vous rendez vite compte que le grondement ne provient de nulle autre personne que vous. Vous avez tellement faim que vous pourriez manger un ours. Vous décidez donc de vous accorder une petite pause durant laquelle vous devez prendre un repas. Une fois restauré, vous pouvez examiner les cadavres des aventuriers, rendez-vous au [202](#). Si vous préférez ressortir de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

30

De votre bras fébrile, vous tendez l'os au chien de garde. Ce dernier, vous regarde en grondant, et en vous montrant ses crocs pleins de bave répugnante. Il finit par accepter votre présent, mais son maître, lui, profite de votre inattention pour vous frapper au flanc. Une douleur lancinante vous traverse le corps et vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Vous faites aussitôt volte-face pour combattre votre agresseur :

GARDIEN	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 25	FORCE : 3
---------	--------------	----------------	-----------

Si vous sortez vainqueur de ce combat, le chien, enragé par la mort de son maître, se jettera sur vous :

MOLOSSE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 22	FORCE : 3
---------	--------------	----------------	-----------

Si vous venez à bout de ces deux adversaires, rendez-vous au [305](#).

31

L'étroit sentier s'enfonce dans l'épaisse forêt. Vous entendez toutes sortes de cris qui pourraient provenir de n'importe quelle bête. Le sentier disparaît pour laisser place à des hautes herbes qui se courbent avec le vent. Si vous vous engagez sur ce nouveau chemin, rendez-vous au [113](#). Si vous désirez retourner à la bifurcation et prendre le sentier menant vers l'ouest, rendez-vous au [329](#).

32

Avec d'infinies précautions, vous placez la baguette que vous avez récemment acquise dans le creux de la main de Circézar. A l'instant même où vous lui remettez l'objet, l'air devient électrique et vous voyez la silhouette du magicien se détacher du mur ! Vous reculez d'instinct, prêt à combattre, mais l'apparition se penche vers vous, prend une profonde inspiration et expire un souffle chaud et apaisant qui vous enveloppe d'un halo multicolore. A votre grande surprise, une fois à l'intérieur de ce halo, vos plaies cicatrisent et se referment. Ce rétablissement vous revigore de 20 points d'ENDURANCE, un point de MAGIE et de 1 point de CHANCE. Ensuite, Circézar reprend sa position initiale dans le mur, en emportant la baguette avec lui. Encore stupéfait du prodigieux phénomène qui vient de se dérouler, vous vous dirigez vers le fond du couloir. Rendez-vous au [239](#).

33

Vous essayez de crocheter la serrure mais vous déclenchez un piège qui fait voler trois fléchettes empoisonnées vers vous. Pour savoir combien vous atteignent, lancez un dé et divisez par 2 le résultat obtenu (arrondissez au chiffre supérieur si vous obtenez un chiffre impair). Si les trois vous atteignent, vous succombez au poison et vous mourrez dans les trois secondes qui suivent. Votre quête demeurera inachevée ... Par contre, si une ou deux vous atteignent, vous vous en sortez (à part si cela vous tue...) car vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE par fléchettes. Par contre, le poison fait aussi effet et vous perdrez donc 1 point d'ENDURANCE à chaque nouveau paragraphe jusqu'à ce que vous trouviez de quoi vous guérir du poison. Comble de malchance, le coffre demeure fermé. Puis, si vous vous voulez examiner les cadavres des aventuriers, rendez-vous au [202](#). Si vous ressortez de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

34

Vous frottez la bague et aussitôt, une épaisse colonne de fumée noire s'élève dans la pièce. Les tourbillons se rassemblent progressivement jusqu'à former une silhouette humaine. Un DJINN vous regarde et vous déclare :

- Mortel, je te remercie de m'avoir libéré aussi, si tu me bats en duel, j'accepterai d'exaucer trois de tes souhaits.

Passé votre premier instant de frayeur, vous rassemblez vos esprits. Si vous êtes Caïalys, rendez-vous au [97](#). Si vous êtes Hamagor, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes Kuldán ou Kylmina, rendez-vous au [320](#).

35

Les corps s'enfoncent légèrement sous votre poids et dès qu'ils touchent l'eau, leur peau se met à fondre sous l'effet d'un puissant acide corrosif. Après plusieurs pauses pour reprendre votre équilibre, vous parvenez à la fin du cours d'eau. Rendez-vous au [339](#).

36

Vous plongez votre main gauche dans le trou. A l'intérieur, vous sentez un objet rond et dur. Vous le prenez et lorsque vous ressortez votre main du trou, vous vous apercevez que c'est une petite plume d'or. Voilà une trouvaille bien utile qui vous rapporte 1 point de CHANCE. Puis, vous retournez à l'embranchement et prenez le chemin ouest. Rendez-vous dans ce cas au [329](#).

37

Vous demandez au Djinn d'accroître vos forces. La créature rassemble alors ses deux mains et entame une incantation constituée de mots qui vous sont inconnus. Des serpents de fumée bleue vous entourent et d'un coup, entrent dans votre corps à une vitesse incroyable. Puis, vous ressentez un étrange changement en vous. En effet, vous avez gagné trois points de total de départ. Cela signifie que vous pourrez ou augmenter

le total de départ d'une capacité de trois points, ou d'augmenter celui d'une capacité de deux points et une autre de un point ou d'augmenter le total de départ de trois capacités de : 1 point pour l'HABILETÉ et la FORCE, 2 points pour le MAGIE et 6 points pour l'ENDURANCE. Pour préciser, les capacités dont vous pouvez augmenter le total de départ sont l'HABILETÉ, l'ENDURANCE, la CHANCE, la MAGIE et la FORCE. Puis, vous perdez un souhait et vous retournez au [163](#).

38

Les artefacts s'immobilisent et un souffle d'air glacé vous enveloppe. Quand il disparaît, vous vous retournez sous tous les angles et vous constatez que vous avez vieilli de trente ans. Cette vieillesse prématurée vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ, de FORCE et 5 d'ENDURANCE sur vos totaux de départ. En revanche, vous avez gagné en sagesse et en pouvoir, donc vous pouvez augmenter votre total de départ de MAGIE de 1 point. Une fois avoir pris compte de ces modifications, retournez au paragraphe d'où vous venez.

39

Après la défaite du squelette, l'atmosphère du corridor semble s'être étrangement réchauffée. Vous continuez votre progression dans le boyau malodorant lorsque vous remarquez une petite cavité en hauteur si minuscule que vous ne pourriez pas y glisser votre grosse paluche. Si vous disposez d'une libellule en étain, rendez-vous au [191](#). Sinon, dépité, vous poursuivez votre chemin dans la citadelle. Rendez-vous dans ce cas au [290](#).

40

Vous vous approchez de la mare et les volatiles effrayés se rassemblent et vous attaquent à coups de becs. Vous devez soustraire 1 à votre force d'attaque pour la durée du combat car il est difficile d'atteindre ces animaux volants. Considérez-les comme un seul et même ennemi :

OISEAUX HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 18 FORCE : 2

Si vous triomphez de ces sales volatiles, rendez-vous au [134](#).

41

Si vous pensez connaître le nom du marchand, convertissez toutes les lettres de son nom selon le code : A = 1, B = 2, C = 3, etc. Additionnez-les, puis multipliez le résultat par trois. Le résultat vous donnera le numéro du paragraphe où vous devez aller. Si ce paragraphe ne commence pas par les mots : «Est-ce vous...», c'est que vous avez fait erreur ; rendez-vous dans ce cas au [108](#).

42

Exténué, vous vous asseyez sur le sol. Un ultime combat vous attend, car l'incarnation de l'ange Archadia s'affaiblit. Vous pouvez vous accorder une petite pause, où vous devez

prendre un repas. La victoire sur le tyran vous revigore de 30 points d'ENDURANCE et de 4 points de MAGIE. Ensuite, vous respirez profondément, et vous lancez sur Satanos au moment où votre alliée disparaît. Rendez-vous au [176](#).

43

Vous consacrez tous vos efforts à chercher comment ouvrir cette porte mais en vain. Épuisée, vous vous asseyez et vous prenez un repas. Puis, voulant vous relever, vous appuyez par mégarde sur une des briques qui s'enfoncent et ouvrent la porte secrète. Vous gagnez un point de CHANCE. La porte secrète révèle une petite pièce arrondie complètement vide à l'exception d'un énorme coffre rouge et or sculpté. Si vous désirez ouvrir le coffre, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez examiner les cadavres des aventuriers, rendez-vous au [202](#). Si vous ressortez de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

44

Vous voyez avec horreur les CANNIBALES du village vous attraper et vous emprisonner. Demain, vous serez plongé dans une énorme marmite avec les corps des anciens malheureux humains qui sont tombés entre les mains de ces anthropophages et vous périrez asphyxié. Sachez tout de même que vos yeux ne seront pas inutiles, on vous les enlèvera et on les pressera au-dessus de vos membres en guise d'assaisonnement. Ceci marque la fin de votre aventure...

45

Une décharge enflammée fonce vers l'obstacle de glace. Après une explosion digne de ce nom, les débris du mur retombent par milliers éparpillés sur le sol maintenant invisible, révélant la deuxième portion du corridor. Vous poussez un cri de joie, fier de vous. Seulement, le bruit que vous avez fait et les traces que vous avez laissées ont peut-être attirés un monstre. Si vous avez des bottes qui ne laissent aucune trace, rendez-vous au [243](#) pour découvrir le reste du couloir. Sinon, rendez-vous au [175](#) en notant le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir après.

46

Enfin, vous avez terminé ! Vous soignez toutes vos blessures, et commencez l'exploration des appartements du tyran. Vous trouvez une multitude d'objets magiques, dont un particulièrement puissant nommé le cristal de contrôle. Des fioles de potions envahissent les étagères, des armes de tous types sont entreposées dans un coffre, des parchemins magiques, des cartes, des grimoires envahissent le bureau... Enfin, vous trouvez la salle du trésor, dont les coffres regorgent d'or. Vous vous servez à volonté, en vous promettant intérieurement de revenir une fois le lieu abandonné. Si Anguis l'assassin vous accompagne, rendez-vous au [333](#). Sinon, rendez-vous au [350](#).

47

Vous entrez dans le jardin intérieur. Celui-ci est magnifique, et son lit d'herbe tendre est bordé de tous côtés de fleurs de toutes les couleurs. Certaines attirent des papillons qui

se délectent de leur doux nectar sucré. En son centre se trouve une clairière où se dresse la fontaine. Des arbres luxuriants entourent son périmètre, telle une armée de guerriers immobiles. Quelques oiseaux parés d'un magnifique plumage blanc neige s'abreuvent à la fontaine. Vous vous approchez de celle-ci, et les oiseaux s'envolent en émettant de majestueux chants. Des scènes d'amour sont sculptées sur le marbre blanc de la fontaine. L'eau qui sort vient des jarres que portent de petits anges de marbre portant une harpe dans leur autre main, et une couronne de roses sur leurs têtes. Ce jardin est d'essence sacrée. La douce atmosphère de ce lieu enchanté vous revigore de 15 points d'ENDURANCE. L'eau de la fontaine est d'une pureté cristalline vous donne une profonde envie de vous désaltérer. Si c'est ce que vous vous empressez de faire, rendez-vous au [150](#). Si vous vous en abstenez, rendez-vous au [267](#).

48

Une fois les dés arrêtés, une vague d'affaiblissement parcourt votre corps. En effet, lors des cinq prochains combats, vous devrez soustraire votre *force d'attaque* de 1 point. Une fois avoir pris compte de ces modifications, retournez au paragraphe d'où vous venez.

49

Vous aboutissez à un escalier en colimaçon en marbre blanc, qui monte vers le donjon où se tapisse Karashan. Si vous montez l'escalier, rendez-vous au [110](#). Si vous préférez retourner à la bifurcation et choisir l'autre chemin, rendez-vous au [315](#).

50

Vous engloutissez la mixture d'un trait et dans un gargouillement sonore, elle se loge dans votre système digestif. Seulement, au cours de sa traversée dans votre corps, la mixture vous a doté d'un pouvoir que vous ne pourrez malheureusement utiliser qu'une seule fois. C'est le pouvoir de lancer le sortilège "Epines" sans dépenser les points de MAGIE, même si vous n'êtes pas Kylmina. Choisissez judicieusement quand vous vous servirez de ce pouvoir, car vous ne pourrez pas vous en servir plusieurs fois. Retournez au [287](#).

51

L'homme plaque ses mains sur vos blessures, et vous insuffle dans votre corps une force nouvelle et bienvenue. Remontez votre total d'ENDURANCE à son *total de départ*. Pendant votre guérison, aucun de vous deux - le guérisseur et vous - n'a remarqué que l'autre évadé se transformait en une horrible créature. Quand vous vous retournez pour que le deuxième homme voie le résultat de votre guérison, vous vous retrouvez face à une créature au corps spongieux et à la face boursouflée. Ce n'était pas un humain, mais un monstre changeur de forme ! Le guérisseur qui visiblement, ne connaissait pas la véritable identité de son compagnon, glapit de terreur et se réfugie derrière vous. Vous devez éliminer de la surface de la terre cette abomination de la nature :

CHANGEUR DE FORME

HABILITÉ : 8

ENDURANCE : 26

FORCE : 3

Durant le premier assaut de ce combat, vous devrez réduire votre force d'attaque de 1 point car vous avez été pris par surprise. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [319](#).

52

Armé de votre courage ainsi que de votre arme, vous entrez dans la caverne. Celle-ci est obscure et vous entendez un bruit de pattes raclant le sol. Vous allumez avec empressement votre lanterne et vous distinguez un énorme OURS DES CAVERNES qui fonce sur vous :

OURS DES CAVERNES

HABILITÉ : 8

ENDURANCE : 24

FORCE : 3

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [174](#).

53

Vous lancez votre sort, mais il ricoche au contact de la peau du démon et son effet se retourne contre vous. Ensuite, le démon fait un mouvement avec sa main. Vous essayez d'ouvrir votre bouche pour lui crier que vous ne vous laisserez pas faire, mais votre bouche ne réagit plus à vos demandes, ni le reste de votre corps. Vous demeurez paralysé, et votre corps toute entier commence à se durcir pour prendre une texture de pierre. Avant que votre corps ne se pétrifie en entier, vous entendez le démon éclater de rire :

- Haha, tu feras une belle statue dans le jardin. Plus vraie que nature !

Et c'est ainsi que se termine votre aventure. Vous étiez si près du but !

54

Vous tournez la clé de saphir dans la serrure qui lui convient. Le coffre s'ouvre grand devant vous. Vous inspectez son contenu : il contient un orbe de pouvoir, 2 morceaux de bois en forme de T, 2 repas, 7 pièces d'or et une bague sertie de saphirs étincelants. Vous rangez le tout dans votre sac à dos sauf la bague de saphir que vous inspectez. Elle vaudrait 10 pièces d'or si vous la revendez à un marchand. Vous sentez qu'elle est magique mais la poussière qui la recouvre annihile peut-être la magie. Ces trouvailles vous rapportent un point de CHANCE. Si vous êtes Hamagor, rendez-vous immédiatement au [119](#). Si vous la rangez dans votre sac à dos, retournez au [146](#) mais sachez que vous ne pourrez plus inspecter l'ancre. Si vous la glissez à votre doigt, rendez-vous au [277](#). Si vous la frottez pour enlever la poussière, rendez-vous au [34](#). Si vous la jetez, retournez au [146](#) mais sachez que vous ne pourrez plus inspecter l'ancre.

55

Vous vous dirigez vers une taverne nommée "*La double pinte*" Quand vous ouvrez la porte, une odeur nauséabonde vous frappe. En retenant votre souffle vous demandez le tarif d'une bière. Le tavernier vous demande 1 pièce d'or (déduisez 1 de votre total d'or). Vous vous asseyez à une table et goûtez votre bière : elle est répugnante et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Puis, des hommes s'installent à votre table. Ils sont sales, ont la

barbe hirsute et sont de toute évidence ivres. Ils entament la conversation et vous payent une nouvelle chope. Bizarrement, celle-ci n'a plus aussi mauvais goût et vous la videz d'un trait. Vous commencez à les trouver sympathiques et ils vous repayent une bière. Puis, vous sortez de la taverne avec l'esprit embrumé et vous vous apercevez que vous avez perdu la moitié de votre or (sauf si vous êtes Caïalys car vous connaissez cette technique, et vous avez même coupé une de leurs bourses grâce à votre fidèle rasoir à bourse. Vous l'avez ensuite ouverte à l'abri des regards, et vous vous êtes aperçu qu'elle contient 6 pièces d'or). Puis, si vous pensez qu'acquérir du matériel supplémentaire serait préférable pour votre quête allez au [108](#). Enfin, si vous désirez partir maintenant, allez au [247](#).

56

Vous retournez dans le couloir et vous revenez à l'intersection d'où vous êtes arrivé. Si vous prenez la seconde galerie, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez remonter l'escalier, rendez-vous au [66](#).

57

Vous progressez d'un pas vif vers le nord lorsque vous arrivez à un embranchement. La direction ouest mène à un petit hameau, tandis que celle à l'est continue de s'enfoncer dans la forêt. Si vous choisissez l'ouest, rendez-vous au [16](#). Si vous vous dirigez vers l'est, rendez-vous au [118](#).

58

Les dés se figent et vous attendez en vain quelconque effet. Retournez au [278](#) et relancez-les, en sachant que ce lancer ne compte pas dans votre restriction de seulement deux lancers.

59

Au moment même où elle effleure votre main, l'opale émet une agréable chaleur qui se propage dans votre corps, en refermant toutes les anciennes blessures que vous auriez pu avoir. Remontez à leurs niveaux de départ votre HABILITÉ, votre ENDURANCE, votre MAGIE et votre CHANCE. De plus, si vous aviez été empoisonné récemment, annulez tous les effets qu'aurait pu produire le poison. Ensuite, électrisé par votre expérience, vous vous rendez au [341](#), en sifflant de bon cœur.

60

Vous prenez un étroit chemin, si resserré que vous devez serrer vos coudes pour pouvoir passer. Quelques mètres plus tard, il débouche sur une nauséabonde pièce sans envergure, complètement vide. Vous faites halte dans cette nouvelle salle, et vous prenez un repas. Une fois cet intermède achevé, vous vous apercevez que la pièce dans laquelle vous vous restauriez possède plusieurs sorties. La première, qui se trouve en

face de vous, vous mènera au [145](#). La seconde, qui se trouve sur votre droite, mène à un vieux couloir. Si vous la prenez, rendez-vous au [254](#). Enfin, la dernière se situe sur votre gauche et vous conduira au [313](#).

61

Vous lancez votre sort (n'oubliez pas de déduire de votre total de MAGIE le chiffre correspondant au coût de votre sort). Un zombie apparaît se soumet à vos ordres et traverse d'un pas lent le couloir. Soudain, sans crier gare, un carreau d'arbalète siffle et se plante dans la gorge de votre serviteur. Vous le rejoignez et vous inspectez ce qui a déclenché le piège. C'est un fil extrêmement fin qui actionne une arbalète camouflée dans l'ombre. Vous l'enjambez prudemment avant de continuer votre chemin. Rendez-vous au [232](#).

62

Avec d'infinies précautions, vous placez la baguette que vous avez récemment trouvée dans le creux de la main de Circézar. A l'instant même où vous lui remettez l'objet, l'air devient électrique et vous voyez la silhouette du magicien se détacher du mur ! Vous reculez d'instinct, prêt à combattre, mais l'apparition vous tend son bâton runique avant de reprendre sa position initiale dans le mur, en emportant la baguette avec lui. Vous inspectez le présent que vous a offert le mage : c'est le bâton du légendaire Dominus Mortuorum, le célèbre nécromancien qui a découvert comment asservir les morts-vivants. Cet objet mythique augmentera votre dextérité et votre puissance magique de manière significative : il majorera votre *force* d'attaque de 2 points au cours des combats à venir et augmente votre total de départ de MAGIE de 1 point. De plus, il vous permettra à une reprise au cours de cette aventure de remonter votre total de MAGIE au niveau de son total de départ ! Cette merveille vous rapporte 2 points de CHANCE. Encore stupéfait du prodigieux phénomène qui vient de se dérouler, vous vous dirigez vers le fond du couloir. Rendez-vous au [239](#).

63

Vous progressez sur un long sentier sinueux lorsque vous trébuchez sur une masse inconnue. Si vous ne possédez pas de cotte de mailles, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Puis, vous regardez la cause de votre chute. C'est le cadavre d'un aventurier qui a dû trouver la mort dans cette forêt. Des lianes enserrant son corps et il porte un sac à dos et une amulette. Si vous êtes Hamagor, rendez-vous au [197](#). Sinon, si vous désirez fouiller le sac à dos de l'aventurier, rendez-vous au [72](#). Si vous prenez son amulette, rendez-vous au [309](#). Si vous partez tout de suite, allez au [262](#).

64

Enfin, vous avez trouvé une sortie ! Vous déboulez sur une petite salle circulaire close par une gigantesque façade, sûrement de la même taille que le toboggan par lequel vous êtes tombé dans le labyrinthe. Au sommet de cette façade, vous distinguez la lumière venant d'en haut. Comment allez-vous surmonter cet obstacle ? Si vous disposez d'ailes de fées, rendez-vous au [115](#). Si vous possédez des griffes d'escalade, rendez-vous au [220](#). Sinon, vous êtes condamné à errer dans ce labyrinthe souterrain jusqu'à la fin de vos jours...

65

Avec effroi, vous marchez sur une dalle piégée, et dans un cliquètement métallique, le sol se dérobe sous vos pieds ! Vous tombez dans une chute effrénée vers une masse de cadavres d'autres aventuriers comme vous qui se sont fait prendre dans le piège. Ils sont tous morts, certainement empalés sur des piques invisibles sous la masse de chair inerte. Heureusement, il y a tellement de corps que les piques ne vous atteignent pas, et vous rebondissez sur le dernier cadavre. Vous perdez tout de même 3 points d'ENDURANCE. Les corps en état de décomposition des aventuriers qui ont trouvé la mort en ce lieu ne vous attirent guère, et vous préférez ne pas les fouiller. Cet endroit n'est éclairé que par la très faible lumière venant du couloir d'au-dessus, et vous allumez donc votre lanterne. Malheureusement, l'humidité des lieux l'éteint presque aussitôt. Si vous possédez un gantelet de lumière, rendez-vous au [182](#). Sinon, vous errez dans le souterrain sans trouver de chemin possible, et vous mourrez empalé sur une lance placée dans un endroit stratégique au milieu du tunnel... Ici s'achève donc votre quête.

66

Vous obliquez vers la droite et arrivez dans un grand couloir comportant plusieurs voûtes. Le sol en ruine semble s'effondrer sous vos pieds ; c'est donc dans la plus extrême des précautions que vous avancez. Vous arrivez enfin à une pièce ronde qui possède un pilier en son centre. Elle donne sur trois portes et un escalier qui descend vers les sous-sols. Si vous voulez ouvrir :

- | | |
|--------------------|--------------------------------------|
| La première porte | Rendez-vous au 81 . |
| La seconde porte | Rendez-vous au 291 . |
| La troisième porte | Rendez-vous au 158 . |

Vous préférez peut-être descendre l'escalier. Rendez-vous dans ce cas au [227](#). Et si aucune de ces options ne vous intéressent, au [273](#).

67

Vous regardez dans le coffre ce qui a pu être le prix de la douleur que vous venez d'endurer... et il n'y a rien ! Le coffret est entièrement vide ! Si vous possédez un gantelet de lumière, rendez-vous au [212](#). Sinon, vous pouvez regarder s'il y a un double fond en vous rendant au [135](#). Si, dépité, vous jetez le coffret d'un geste rageur, rendez-vous au [104](#).

68

Les reliques stoppent leur course et un souffle bénéfique enveloppe votre corps. Une aura éblouissante vous entoure. Malheureusement, ce n'est que temporaire. Pour les cinq prochains combats, la force d'attaque de votre ennemi sera réduite de 1 point car la couverture magique qui vous recouvre éblouira votre adversaire. Une fois avoir pris compte de ces modifications, retournez au paragraphe d'où vous venez.

69

Vous vous réveillez péniblement vous commencez à enrôler vos affaires. Du coin de l'œil, vous remarquez que la caverne comporte une petite embouchure qui mène à une deuxième pièce. Celle-ci se compose d'une armoire que vous vous empressez de fouiller. Apparemment, cette grotte était le lieu d'expérience et d'entrepôt d'un alchimiste qui se livrait à des sciences occultes car vous trouvez dans cette armoire des mixtures inconnues, une dent de troll, un bracelet serti d'une topaze, et un livre orné de symboles cabalistiques. Qu'allez-vous examiner ?

- Les mixtures
- La dent.
- Le bracelet.
- Le livre

Rendez-vous au [23](#).
Rendez-vous au [246](#).
Rendez-vous au [142](#).
Rendez-vous au [101](#).

Si vous préférez partir à l'instant, rendez-vous au [234](#).

70

Vos habiles doigts caressent la serrure, pour découvrir le mécanisme de fermeture. Mais à peine avez-vous touché la serrure qu'une fléchette siffle à vos oreilles et vous arrache un cri de douleur. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. De plus, la fléchette était empoisonnée, et si vous n'êtes pas immunisé contre le poison, vous perdez 15 points d'ENDURANCE supplémentaires. Comprenant que la porte était ouverte, vous poussez un grognement et vous actionnez la poignée. Rendez-vous au [154](#).

71

Quel objet allez-vous utiliser pour vaincre votre adversaire ?

- De l'eau bénite (rendez-vous au [189](#))
- Un pot en terre et un joyau d'aspiration (rendez-vous au [177](#))
- Un anneau de feu (rendez-vous au [95](#))

72

Vous ouvrez le sac à dos de l'aventurier et il en surgit un SERPENT VENIMEUX. Surpris par cet adversaire, vous enlevez deux points à votre force d'attaque pour le premier assaut. Menez le combat contre cet adversaire :

SERPENT VENIMEUX

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 6

FORCE : 1

La morsure du serpent est venimeuse et s'il vous mord, vous perdez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Une fois le combat terminé, vous inspectez le sac à dos. Il contient un parchemin portant l'inscription «Garich Garich Pars», une plume d'or et une potion de revitalisation qui vous rendra 12 points d'ENDURANCE lorsque vous la boirez.

Vous remarquez que l'inscription comporte des symboles runiques au-dessus, ce qui vous laisse penser que c'est une incantation. Puis, retournez au [63](#) pour faire un autre choix.

73

- Je n'accepterais jamais, maudit démon ! vous-exclamez-vous, indigné.

- Quoi ! Bien, tu subiras ma colère par l'intermédiaire de ma marionnette ! gronde-t-il. Tu ne pourras pas t'en sortir !

Sur ces mots, le visage exhale une nuée empoisonnée et se dématérialise dans un tourbillon noir. Tout en essayant de ne pas respirer l'air empoisonné, vous vous précipitez vers la porte, mais vous en inhalez une faible partie, ce qui vous enlève 5 points d'ENDURANCE. Une fois parvenu à sortir de la pièce maléfique, vous vous plaquez contre la porte, exténué. Retournez au [110](#) et faites un autre choix.

74

La caverne est sombre et lugubre. Ses parois s'effritent quand vous passez votre main dessus. Vous fouillez dans tous les coins et vous trouvez un repas, ainsi qu'une amulette d'anti-magie. Elle est en ébène et est de forme octogonale. Si vous prenez cette amulette, vous serez immunisé à toute attaque magique mais vous ne pourrez plus lancer de sorts. Pesez le pour et le contre et rendez-vous au [260](#).

75

Un éclair jaillit de la dernière rune, et vous frappe en pleine poitrine. Vous perdez 16 points d'ENDURANCE et un point de CHANCE. De plus, un champ de force se forme autour de la double porte vous en interdisant l'accès. Vous êtes contraint de retourner à l'embranchement et de choisir une autre direction, soit le second couloir en vous rendant au [152](#), soit reprendre l'escalier en vous rendant au [66](#).

76

Vous insérez votre outil dans le coffre et vous le tournez d'un coup sec. Le coffre s'ouvre et vous vous pressez de le fouiller. Il contient une plume d'or, un orbe de pouvoir, de l'eau bénite, et 12 pièces d'or. L'eau bénite a plusieurs effets, lancée sur un mort-vivant, celui-ci se désintègrera et bue, elle vous rendra la moitié de votre total de départ d'ENDURANCE. Puis, vous allez au [173](#).

77

Vous insérez votre clé dans la serrure et vous entendez un déclic. Le coffre s'ouvre et vous vous pressez de le fouiller. Il contient une plume d'or, un orbe de pouvoir, de l'eau bénite, et 12 pièces d'or. L'eau bénite a plusieurs effets, lancée sur un mort-vivant, celui-ci se désintègrera et bue, elle vous rendra la moitié de votre total de départ d'ENDURANCE. Puis, vous allez au [173](#).

78

A cette nouvelle, émerveillés, les soldats proposent de vous aider. Vous acceptez et ils vous conseillent d'aller voir Shacrad le marchand, qui possède de nombreux objets qui pourraient vous aider. Ils vous disent aussi que les tavernes ont mauvaise réputation car seulement des escrocs s'y rendent. Puis ils vous donnent une bourse contenant 5 pièces d'or et vous souhaitent bonne chance. Puis, rendez-vous au [108](#) si vous voulez acquérir du matériel supplémentaire ou au [247](#) si vous désirez partir maintenant.

79

La végétation se densifie et seules de faibles lueurs vous éclairent. Vous décidez donc d'accélérer le pas et, quelques minutes plus tard, la piste s'éclaircit et vous parvenez à un embranchement qui ressemble à un T. Vous faites une courte pause et vous mangez un repas, écoutant à la fois le chant mélodieux des oiseaux et le bourdonnement presque insupportable des abeilles qui butinent inlassablement le pollen jaune vif des fleurs. Ensuite, vous réfléchissez sur la direction à prendre. Si vous préférez aller vers l'ouest, vous empruntez une large piste et vous allez au [289](#). Si la direction est vous tente plus, rendez-vous au [132](#).

80

Le chemin mène à une petite mare où s'abreuvent plusieurs oiseaux multicolores. L'eau est paisible et semble particulièrement fraîche. Si vous souhaitez boire cette eau, rendez-vous au [251](#). Si vous ignorez cette occasion de vous rafraîchir, allez au [173](#).

81

A l'instant même où vous poussez la porte, une puissante odeur de chair pourrie vous assaille. En effet, dans ces cuisines inutilisées depuis longtemps, des viandes pourries sont suspendues à des crochets et semblent avoir été oubliées. Les rats les ont rongé à différents endroits ne laissant que l'os de la carne. Vous fouillez ce réservoir à nourriture mais sans grand succès. Vous ne dénicher que deux misérables repas. Ces maigres trouvailles vous rapportent tout de même 1 point de CHANCE. Malgré tout, vous découvrez un entrepôt où s'entassent des jarres. Vous les inspectez une à une et voici ce que vous discerne dans celles du fond : une souris, une souris, une souris, des sous et du riz, une souris et encore une autre souris. Quoi ? Des sous et du riz ? En effet, vous fouillez la jarre en détail et vous en rapportez onze pièces d'or et une ration de riz équivalente à un repas. Vous pouvez aussi prendre une des jarres vides (pour contenir un liquide, par exemple). Ensuite, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [218](#). Sinon, retournez au [66](#) et faite un nouveau choix.

82

Vous avancez à pas vifs dans le tunnel malodorant, sûrement à cause des os recouverts de moisissures venant d'une créature quelconque qui se trouvent sur votre gauche.

Bientôt, vous arrivez face à un mur où est inscrit en lettres de sang, comme sur la porte de fer qui vous a conduit dans ces souterrains :

CUL-DE-SEC

La personne qui a écrit ce message a sûrement dû confondre entre «cul-de sac» et «cul-sec». En tout cas, c'est un véritable cul-de-sac sans issue possible. Si vous voulez explorer ce cul-de-sac pour tenter d'y trouver un passage secret, rendez-vous au [304](#). Si vous préférez revenir à l'embranchement, rendez-vous au [275](#).

83

Vyndak vous indique que l'élémental du feu est particulièrement sensible aux attaques d'eau. Votre coquillage libèrera un puissant jet d'eau qui se dirigera vers l'élémental du feu. Si vous possédez un anneau de feu ou un phénix apprivoisé, rendez-vous au [228](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [120](#).

84

Vous arrivez dans une pièce étriquée n'ayant pour source de luminosité qu'une minuscule bougie dont la cire est presque entièrement fondue. Un unique meuble décore cette étroite salle aux murs de pierre. C'est une table de granit, sur laquelle repose une tête de bronze représentant un dieu qui vous est inconnu. Subitement, les lèvres de la tête se mettent à bouger et une voix grinçante déclare :

- La quête que tu entreprends est ardue, pauvre aventurier. Seul un chemin mène à la victoire, tandis que des multitudes d'autres mènent à la défaite. Tes chances de réussites sont extrêmement basses, bien que tu possèdes de nombreuses qualités. Je ne puis t'aider que d'une seule façon : sache que d'autres aventuriers parcourent ce lieu ayant un point commun avec vous. Seulement, l'un d'entre eux se révélera traître et vous achèvera au moment où vous vous y attendriez le moins, si toutefois vous parvenez jusqu'à un certain dans votre aventure.

Sur ces mots, la tête de bronze se fige, vous laissant le temps d'assimiler ce qu'elle vient de vous annoncer. Retournez au [110](#).

85

Vous mettez l'amulette de l'aventurier autour de votre cou en attendant un phénomène magique mais rien ne se passe. Elle vous servira peut-être ultérieurement. Ainsi paré, retournez au [63](#) pour faire un nouveau choix.

86

Vous prenez les ailes, et celles-ci se mettent à grandir comme par enchantement pour se mettre à votre taille. Puis, elles s'agitent frénétiquement pour vous permettre de monter dans les airs et de passer l'obstacle. Puis, vous vous rendez au [339](#).

87

Le couloir dans lequel vous progressez aboutit très rapidement à un embranchement entre deux chemins : l'un partant vers votre gauche et l'autre allant vers votre droite. Si vous prenez le premier, rendez-vous au [130](#). Si vous choisissez le second, rendez-vous au [226](#).

88

Une odeur suave vous monte aux narines. Vous inspirez profondément afin de mieux ressentir cette odeur. Vos paupières deviennent lourdes et vous luttez pour ne pas vous endormir. Vos membres s'engourdissent et vous tombez dans un état de somnolence et vous restez éveillé juste assez longtemps pour voir le fil tranchant d'une épée qui vous tranche la tête. Les cannibales de la forêt ont fait une victime de plus !

89

Vous prononcez le mot que vous avez décrypté et un tourbillon d'étoiles vous enveloppe. Quand il disparaît, vous vous sentez nanti d'une force magique inconnue. Vous pouvez maintenant lancer un sort d'en chaîne, qui enlève 11 points d'ENDURANCE à tous les ennemis et qui coûte 3 points de MAGIE. Retournez au paragraphe d'où vous venez.

90

Vous vous demandez quand-est-ce-que vous allez sortir de ce dédale qui va finir par vous rendre fou. Vous arrivez à un énième croisement. Vous pouvez vous rendre au [193](#), au [7](#) ou au [64](#).

91

Le passage est imprégné d'une forte odeur de décomposition. Il oblique vers votre droite, et le tournant vous révèle une vision d'horreur : un pont de cadavres d'humains nus sûrement morts dans d'atroces souffrances enjambe un petit court d'eau souterrain. Vous perdez 1 point de CHANCE. L'eau a une couleur de sang frais, et les corps sans vie sont des positions des plus inconfortables. Les flots ont l'air d'être remplis d'acides, et il vous faut savoir comment vous allez les passer. Si vous traversez sur le pont de cadavres, rendez-vous au [35](#). Si vous utilisez des ailes de fées (si toutefois vous en possédez), rendez-vous au [161](#). Si vous pataugez dans la mare d'eau - ou d'acide - rendez-vous au [225](#). Si vous préférez rebrousser chemin, revenez au [170](#).

92

Vous progressez dans la sombre forêt lorsque vous entendez un grognement de dépit provenant de derrière votre dos. Vous faites aussitôt volte-face pour apercevoir un CANNIBALE qui est furieux de voir que vous n'êtes pas tombé dans son piège. Il voulait utiliser les champignons pour vous endormir. Des os lui servent de boucles d'oreilles et

ils pourraient bien provenir d'un être humain ! Le cannibale s'élançe à l'attaque ; vous allez devoir défendre chèrement votre peau !

CANNIBALE

HABILETÉ: 7

ENDURANCE : 20

FORCE : 3

Si vous expédiez en enfer ce mangeur d'homme, rendez-vous au [215](#).

93

Vous commencez à plonger dans le sommeil lorsqu'un tintement vous réveille. Vous vous secouez la tête, et reprenez vos esprits. Vous avez bien failli vous endormir, à quelques pas de votre but final. Vous sortez votre clochette de votre sac à dos et vous la remerciez d'un petit baiser. Vous parcourez ensuite le reste du couloir, ne vous laissant pas piéger cette fois-ci par le sommeil. Rendez-vous maintenant au [257](#).

94

Vous entrez d'un pas décidé dans la forêt de Timentes et une fois que vous êtes à l'intérieur, celle-ci semble se refermer derrière vous comme pour vous emprisonner à tout jamais. Le printemps vient d'arriver, les bourgeons refléurissent et rien ne semble indiquer que cette forêt est maléfique ou hantée. Vous vous promenez donc parmi les végétaux et les insectes qui chantent à cœur joie pendant quelques heures. Un sentier sinueux mène à une sombre clairière entourée d'arbres. Une ambiance de mort pèse sur cette clairière. Les arbres semblent maléfiques, si bien que vous croyez voir des ombres sortir de la végétation. Brusquement, trois arbres se mettent à bouger et coupent votre chemin. Leurs intentions sont loin d'être pacifiques. Comment allez-vous combattre les HOMMES-VÉGÉTAUX ?

Si vous pouvez gagner automatiquement le combat, rendez-vous au [347](#).

Si vous possédez un anneau de feu et que vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [283](#).

Si vous possédez un phénix apprivoisé et que vous désirez qu'il intervienne, allez au [221](#).

Si vous engagez le combat, rendez-vous au [25](#).

95

Un éclair de feu jaillit de votre anneau et frappe de plein fouet l'élémental d'air... sans pourtant lui causer le moindre dommage. Votre ennemi en profite pour vous asséner un puissant coup qui vous enlève 6 points d'ENDURANCE. Retournez au [267](#) pour faire un autre choix.

96

En traversant le passage, vous remarquez d'extrême justesse un étroit fil déclenchant une arbalète si vous l'aviez touché. En remerciant le ciel de vous l'avoir montré, vous passez au-dessus et allez au [232](#).

97

Vous tentez d'appliquer une ruse de votre connaissance :

- Tu es sûrement l'être le plus puissant du monde, dites-vous au Djinn. Je ne pourrais jamais te battre en duel. Permits-moi de te poser une dernière question, je ne voudrais pas mourir sans savoir.

- Demande, dit-il, je te répondrais ...

Vous regardez la bague de saphir d'un air dubitatif :

- Je me demande comment un être aussi grand que toi peut tenir dans cette si minuscule bague.

- Un tel prodige est une chose simple, répond-il d'un rire sonore.

- Je pense que cela est compliqué pour toi, affirmez-vous peu convaincue.

- Tu ne me crois pas ? s'étonne le Djinn.

Vous brandissez la bague :

- A vrai dire, non, répliquez-vous. Malgré tout tes pouvoirs, je suis sûr que tu ne pourrais y entrer à nouveau...

- Regarde bien, mortelle, tonne le Djinn. Je vais te montrer de quoi je suis capable !

Sur ce, le Djinn tourne sur lui même et, avec un sifflement surnaturel, regagne l'intérieur de la bague.

- Es-tu convaincu maintenant ? dit une voix caverneuse dans la bague.

Aussitôt, vous frottez la bague dans la poussière pour l'emprisonner à nouveau.

- Tout à fait ! vous exclamez-vous. Prépare-toi à passer encore quelques siècles dans cette bague sauf si tu acceptes de m'accorder les trois souhaits sans duel. Un hurlement provient de la bague.

- Pitié j'accepte! Je t'obéirai je te le jure ! dit le Djinn terrorisé à l'idée de devoir attendre encore longtemps. Libères-moi et je t'accorderai tes trois souhaits.

Vous frottez à nouveau la bague avec un sourire satisfait. Rendez-vous au [163](#).

98

La porte s'ouvre sans difficulté sur une magnifique pièce décorée par des tableaux, des tapisseries... Un somptueux lit à baldaquin trône dans l'arrière-chambre, près d'un grand coffre ouvert contenant des chapeaux de toutes sortes. Une grande armoire se trouve sur le côté gauche de la pièce, pour y installer des costumes, des capes... Il y a dans l'avant-chambre un énorme bureau, des sièges rembourrés et des tabourets. Les tiroirs de ce

bureau débordent de parchemins magiques et de manuscrits. Plusieurs meubles aux portes vitrées contiennent des cartes, des carnets de notes, des substances magiques et accessoires de sorcellerie. Vous vous avancez d'un pas pour admirer les merveilles que recèle la chambre quand vous franchissez une sorte de limite invisible, et aussitôt, un énorme molosse et son maître sortent d'une porte que vous n'aviez pas remarquée et se ruent sur vous. Si vous possédez un os et que vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [30](#). Si vous essayez de discuter avec les nouveaux venus, rendez-vous au [156](#). Si vous essayez de vous en débarrasser, rendez-vous au [222](#).

99

Vous examinez attentivement le bijou qui a tant réduit la rondeur de votre bourse. Vous le prenez dans vos mains et le retournez sous tous les angles. Il est si resplendissant que vous pensiez avoir fait une bonne affaire jusqu'à ce que la chaleur étouffante de l'extérieur fasse couler une goutte d'eau du bijou. Une autre de ces perles chatoyantes vient se poser dans votre paume. Bientôt, tout l'ensemble du bijou a fondu ! On vous a eu ! Cet escroc de marchand vous a vendu un bijou de glace, et vous avez marché dans son arnaque. Tout en le maudissant, vous vous rendez au [300](#).

100

Vous prenez la première ruelle que vous voyez et vous commencez à vous promener dans les rues de Havrepaix pour profiter d'un dernier moment de repos avant de commencer votre quête. Les préparatifs de guerre occupent la majorité des personnes que vous croisez. Les bâtiments de granit servant de casernes sont remplis de guerriers prêts à défendre leur chère patrie. Pourtant, quelques marchés et tavernes subsistent à cette organisation, bien que peu nombreux. Vous avancez dans une large rue où se rassemble un petit groupe de soldats. Ceux-ci vous saluent et vous invitent à les rejoindre. Si vous les rejoignez, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez aller dans une taverne, rendez-vous au [55](#). Si vous pensez qu'acquérir du matériel supplémentaire serait préférable pour votre quête allez au [108](#). Enfin, si vous désirez partir maintenant, allez au [247](#).

101

La reliure du livre est en cuir de manticores, et il est recouvert de symboles cabalistiques. Quand vous reconnaissez ce livre, vous poussez un cri de joie. Vous venez de découvrir le tome de sagesse du grand alchimiste Gopylas. Ce livre vous permettra de monter votre *total de départ* de magie de 1 point. De plus, vous gagnez 1 point de CHANCE pour avoir découvert ce livre. Une fois avoir pris note de ces modifications, si vous voulez examiner : les mixtures rendez-vous au [23](#), la dent rendez-vous au [246](#), le bracelet rendez-vous au [142](#). Si vous préférez partir à l'instant, rendez-vous au [234](#).

102

L'immonde squelette brandit son épée et croise le fer avec vous.

SQUELETTE

HABILITÉ: 7

ENDURANCE : 28

FORCE : 3

Si vous venez à bout de votre ennemi, rendez-vous au [39](#).

103

Après avoir remercié les elfes noirs, vous les quittez et vous vous retrouvez à nouveau seul. Vous avancez sur une étroite piste en admirant le chant des oiseaux. Quelques kilomètres plus tard, mus par une intuition hors du commun, les oiseaux alentours s'envolent pour se placer plus loin. Un bruit de pas résonne dans la forêt et fait trembler le sol. Instinctivement, vous portez la main à votre arme et vous la brandissez pour apeurer la créature qui s'avance vers vous. Malheureusement, cela ne la ralentit pas et vous distinguez clairement que ce qui s'approche est un gigantesque MONSTRE VÉGÉTAL qui piétine impitoyablement la pauvre végétation. Comment allez-vous vaincre cet adversaire effroyable ?

Si vous pouvez gagner automatiquement le combat, rendez-vous au [346](#).

Si vous essayez de le réduire en poussière, rendez-vous au [184](#).

104

Vous jetez rageusement ce coffret qui vous a causé tant d'ennuis sur contre le sol, mais celui-ci rebondit et vous heurte au niveau de la tête. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Effrayé par cet évènement vous laissez le coffre au sol et vous vous remettez en chemin rapidement. Rendez-vous au [270](#).

105

Vous parcourez un long chemin dans ce passage aux murs de terre. En chemin, vous croisez un chevalier errant dans le dédale. Ses cheveux sont si hirsutes que des familles et des familles d'insectes y ont construit leurs nids. Ses vêtements sont en lambeau, son armure est rouillée, ses yeux hagards parcourent le vide du couloir. Vous lui adressez la parole :

- Qui-est-vous ?

- Je suis... messire Govian... chevalier au service... de la résistance, répond-il si lentement que vous auriez presque eu le temps d'aller vaincre le tyran.

Le moindre des mots qu'il prononce semble lui coûter énormément. Si vous êtes Kuldán, rendez-vous au [327](#). Sinon, comme tout effort de communication vous paraît impossible, vous le laissez errer dans les couloirs et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [263](#).

106

Vous sortez de votre sac à dos le petit coquillage que vous avez acheté à Havrepaix et, mu par un instinct oppressant, vous le lancez sur par terre. Au contact du sol de la pièce, le coquillage libère une puissante gerbe d'eau qui fuse vers l'élémental, et vous éclabousse le visage. Lorsque l'eau retombe sur le sol, votre ennemi a disparu. Rendez-vous au [10](#).

107

Vous devez *Tenter votre chance* pour savoir si vous réussissez à ne pas respirer l'odeur de ces champignons. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [207](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [88](#).

108

Vous apercevez un étal attirant et vous demandez au marchand s'il vend des articles pour votre quête. Il vous répond oui mais qu'il va bientôt fermer donc vous n'aurez qu'un choix restreint. Si vous pensez connaître son nom rendez-vous au [41](#). Sinon, regardez ce que le marchand vend et faites votre choix :

Potion de guérison	6 pièces d'or
Arc et 10 flèches / arbalète et 10 carreaux	4 pièces d'or
Corde	2 pièces d'or
Orbe de pouvoir	4 pièces d'or
Clé de bronze	3 pièces d'or
Cotte de mailles/armure de cuir	6 pièces d'or
Bandeau de concentration	4 pièces d'or
Une épée magique	6 pièces d'or
Un anneau de feu	5 pièces d'or
Graine mystère	2 pièces d'or
Un coquillage torsadé	2 pièces d'or
Phénix apprivoisé	7 pièces d'or

La potion de guérison vous permettra de regagner une seule fois un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre total de départ. L'arc et l'arbalète permettent de tirer à distance. La corde vous servira dans des souterrains. L'orbe de pouvoir vous redonnera un point de MAGIE. Le nombre 77 est gravé sur la clé de bronze. La cotte de mailles soustraira 1 du total de points d'ENDURANCE que vous devriez perdre lorsque l'on vous frappera. Le bandeau de concentration vous servira ultérieurement, ainsi que l'anneau de feu et le coquillage torsadé. L'épée magique possède une lame en eog avec un tranchant crénelé. Elle infligera 1 point d'EDURANCE supplémentaire à chaque prochain coup que vous porterez. La graine mystère vous servira surtout si vous êtes Kylmina. Dans ce cas, allez au [186](#). Sinon, elle vous redonnera un point d'ENDURANCE. Le phénix est apprivoisé et vous permettra de lancer des attaques de feu sur certains monstres sensibles au feu. Ces larmes vous permettront aussi de vous soigner d'un poison ou d'autre chose dans des occasions spéciales. Ses pouvoirs ne peuvent être utilisés que lorsque cela est spécifié dans le texte. Puis, si vous préférez aller dans une taverne, rendez-vous au [55](#). Et, si vous désirez partir maintenant, allez au [247](#).

109

Une décharge de flammes vient frapper le fantôme et réchauffer l'atmosphère. Cela ne détruit pas l'esprit pour autant mais vous êtes à nouveau maître de vos mouvements. Si vous pouvez asservir ce mort-vivant, rendez-vous au [252](#). Sinon, préparez-vous à combattre ce redoutable ennemi. Le combat qui va poursuivre ne sera déroulé pas comme à l'ordinaire. En effet, le fantôme ne disposant pas de points d'ENDURANCE (il est déjà mort), vous ne pourrez le vaincre qu'en le bannissant de ce monde (en ayant une *force d'attaque* supérieure de 3 points ou plus à la sienne). Les attaques de votre adversaire sont aussi particulière : à chaque assaut, si sa force d'attaque est supérieure à la vôtre, son souffle glacé vous infligera 15 points d'ENDURANCE et réduira de 1 point votre force d'attaque au cours des prochains assauts (cumulables, mais avec un maximum de -3 à la force d'attaque). De plus, comme vos membres sont encore un peu ralentis, vous commencez le combat en soustrayant 1 point à votre force d'attaque. Voici les caractéristiques du fantôme :

FANTÔME

HABILETÉ: 7

ENDURANCE : aucune

FORCE : aucune

Si vous bannissez à tout jamais cet esprit indésirable, rendez-vous au [49](#).

110

Vous gravissez l'escalier, marche après marche, éclairée par des créatures phosphorescentes emprisonnées dans des cages mises en hauteur. Vous ne savez même plus combien de marches il comporte : vous avez arrêté de compter il y a longtemps. Lorsqu'enfin, vous parvenez à la fin de cet escalier, vous vous asseyez un moment sur une pierre ronde pour vous reposer. Vous devez prendre un repas durant cet intermède. Ensuite, vous observez les différentes issues que possède cet escalier. Vous remarquez une porte encastrée dans le mur ouest, avec le symbole des démons gravé dessus. Quelques pas plus loin dans le mur est, vous apercevez une imposante porte d'ébène aux gonds rouillés qui comporte en son centre le symbole de l'oracle. Sinon, le passage continue vers le nord, se divisant en deux après une dizaine de mètres. Comme vous ne trouvez pas le courage de redescendre l'interminable escalier, vous devez vous restreindre aux choix qui vous sont proposés ci-dessous :

- Si vous prenez la porte avec le symbole du démon, rendez-vous au [169](#).
- Si vous prenez la vieille porte avec le symbole de l'oracle, rendez-vous au [84](#).
- Si vous optez pour continuer dans le couloir, rendez-vous au [137](#).

111

Vous vous avancez du tas de paille, dégagez un endroit et l'arrosez généreusement. En remontant votre pantalon, vous remarquez un petit éclat doré au milieu de la paille. Vous vous approchez de cet éclat et vous débusquez une magnifique plume d'or ! Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Ensuite, vous poursuivez tout bonnement votre chemin en vous rendant au [87](#).

112

A tâtons, vous prenez la clé invisible dans votre main et l'introduisez tant bien que mal dans la serrure. Le compartiment s'ouvre, révélant ce qu'il renfermait. Une magnifique opale se trouve dans ce compartiment, diffusant une douce lueur orangée, à la lumière des torches, comme celle de votre gantelet. Si vous prenez cette pierre dans votre main, rendez-vous au [59](#). Si, redoutant un traquenard machiavélique, vous la laissez à sa place, rendez-vous au [341](#).

113

Vous vous avancez prudemment dans les hautes herbes. Mais vous vous faites mordre au pied par une créature cachée dans les herbes (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Comment allez-vous la combattre ?

- Avec un anneau de feu. Rendez-vous au [205](#).
- Avec un sortilège de flétrissement (si vous êtes Hamagor) Rendez-vous au [237](#).
- En engageant un combat Rendez-vous au [342](#).

114

- Pauvre ignorant, tu ne mérites pas de vivre !

Sur ce, il claque des doigts et une trentaine de flèches atteignent votre tête avant que vous ayez pu faire quoi que ce soit. Ceci marque la fin de votre aventure ...

115

Vous accrochez les ailes que vous avez récemment acquises sur votre dos, et elles se mettent à s'agiter frénétiquement, puis s'allient à votre pensée pour ne faire qu'un. Vous avez le sentiment que ces ailes translucides vous obéissent au doigt et à l'œil (ou à l'aile), et vous vous mettez à virevolter dans les airs. Passé ces instants de joie intense, vous sentez que le pouvoir des ailes commence à faiblir, et vous arrêtez vos acrobaties de voltige et vous remontez la haute façade qui vous sépare de la lumière du haut. Enfin, vous arrivez et les ailes féériques se racornissent, puis se désintègrent. Ensuite, vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans un couloir à côté de la porte par laquelle vous êtes tombé. Rendez-vous au [290](#).

116

Vous donnez un puissant coup de pied dans la porte qui la fait sauter de ses gonds. Vous dégainez votre arme mais vous la rangez aussitôt dans votre fourreau que vous voyez que l'occupant de cette cabane est un sage. Ce doit être Vyndak, le sage que Yark vous a conseillé. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, le sage accepte d'oublier ce qui vient de se passer, rendez-vous au [340](#). Si vous êtes malchanceux, le sage vous expulse

de la maison non sans vous avoir maudit auparavant. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et deux points de CHANCE. Rendez-vous au [274](#).

117

Vous repensez à vos morceaux de bois trouvés dans le coffre dans l'ancre de la bête. Vous les sortez de votre sac et vous vous en servez en guise de béquilles. Bien qu'elles soient de piètre qualité, elles vous sont quand même très utiles. Cependant, à cause de l'hémorragie de votre pied, vous perdrez un point d'ENDURANCE par paragraphe et ce, durant six paragraphes. Ensuite, vous vous rendez au [79](#).

118

Vous continuez à vous enfoncer dans l'épaisse forêt. Le chemin s'obscurcit et vous ne pouvez bientôt plus distinguer vos pieds. Un étrange sentiment de claustrophobie vous envahit. Vous allumez votre lanterne et vous vous mettez en quête d'un abri pour la nuit. Vous arrivez bientôt à distinguer l'ouverture béante d'une grotte. Comme vous ne voyez pas d'autre solution que de dormir ici, vous franchissez l'entrée du lieu et vous vous rendez au [281](#).

119

Les runes gravées sur cette bague confirment ce que vous pensiez déjà. Dans cette bague est enfermé un Djinn, créature magique qui vous permettra d'exaucer trois souhaits à condition que vous le battiez en duel. Pour faire apparaître le Djinn, il vous faut frotter la bague, et c'est ce que vous faites avec empressement. Rendez-vous au [34](#).

120

- Le point faible de l'élémental du feu est l'eau, donc tâchez de trouver de quoi faire de l'eau sans quoi ses pouvoirs dévastateurs vous feront souffrir. Je connais aussi le point faible de l'élémental de la terre. Il est particulièrement sensible au feu donc essayez de trouver de quoi faire du feu. Dans les souterrains du château du tyran, vous trouverez peut-être une salle remplie de maints trésors. Ne touchez pas à une seule pièce d'or avant d'avoir attaqué le dragon qui protège le trésor. Il dort caché sous son trésor mais vous pourrez tirer une flèche ou lancer un sort avant qu'il ne se réveille. (Quand vous penserez vous trouver dans la salle où le dragon sommeille, vous ajouterez 100 au numéro du paragraphe où vous vous trouverez. Le résultat vous donnera un nouveau numéro, c'est celui du paragraphe où vous devrez vous rendre) Pour finir, vous rencontrerez peut-être des marchands sur votre chemin donc prenez cette poche, elle vous sera utile. Voici aussi un orbe de pouvoir.

Vous versez le contenu de la poche dans votre bourse (elle contient 10 pièces d'or) et vous prenez l'orbe de pouvoir. Vous remarquez que la poche est hermétiquement fermée et vous notez cette information dans un coin de votre tête au cas où elle aurait une quelconque utilité plus tard. Vous vous adressez ensuite au sage :

- Merci beaucoup pour toute cette aide.

- Mais c'est pour moi un bonheur d'aider les autres !

Puis, si vous lui demandez hospitalité pour la nuit, rendez-vous au [326](#). Si vous prenez congé, rendez-vous au [274](#).

121

Acheter une corne de licorne est un crime, les licornes sont réputées pour leur bonté et vous les privez de leur bien le plus précieux. Vous perdez 2 points de CHANCE. Retournez au [325](#).

122

Vous fouillez sans relâche parmi les décombres de la salle. Cela dure longtemps et vous devez prendre un repas. Vous constatez avec joie que certains objets ont résisté au terrible feu du dragon. Sous l'immense tête de la bête, vous décoincez une magnifique épée longue en acier noir réfléchissant, avec des petites flammes qui dansent au sein-même de la lame. Sur la garde sont sculptées des têtes de dragon qui se recourbent vers le haut, et elle est incrustée de majestueuses opales noires. La poignée est en marbre noir d'un seul bloc, avec le symbole de la loi sur le pommeau. Sur la lame, vous voyez inscrit des lettres indiquant "*Dent de feu*". Si vous êtes Kuldán, rendez-vous au [284](#). Sinon, poursuivez votre lecture. Si vous êtes un des autres aventuriers, cette épée ne s'adaptera pas à votre main, et ses pouvoirs ne s'activeront pas. Toutefois, c'est une lame d'excellente facture et elle se vendra sûrement cher, si vous la conservez. Vous remarquez dans une étroite cavité une petite figurine en marbre blanc représentant un guerrier hargneux en armure de plates, possédant des yeux de cristal. Un sourire vous monte aux lèvres comme si on vous avait annoncé que vous aviez gagné un grand concours. En effet, vous venez de vous souvenir que la statuette que vous avez trouvée est une des légendaires figurines de guerriers, pouvant invoquer à deux reprises un guerrier à votre service pouvant faire toutes les tâches que vous lui imposerez, comme pour le zombie du sort *Invocation* de Hamagor. Le guerrier est immunisé au poison, possède 7 points d'HABILETÉ, 20 points d'ENDURANCE et 3 points de FORCE. Lorsque vous l'invoquerez pour la seconde fois, le guerrier sera guéri de toutes ses anciennes blessures. Vous cherchez encore quelques objets ayant résisté au massacre quand vous vous apercevez qu'une coupe en or n'a pas fondu sous l'effet du souffle du dragon. Quand vous vous en saisissez, une vigueur nouvelle parcourt votre corps exténué par le combat précédent. Cette vague d'énergie vous rapporte 16 points d'ENDURANCE, et un point de MAGIE. Vous apercevez aussi une baguette en bois d'if elfique, portant des runes à chaque extrémité. Vous l'agitez mais rien ne se passe. Vous pouvez la mettre dans votre sac à dos, si vous le désirez. Enfin, dans un coffret de bois couvert de runes semblant être destinées à le protéger des flammes, vous trouvez 7 pièces d'or, une émeraude et un collier d'argent serti d'une opale. Le collier a le pouvoir de régénérer son porteur, lui redonnant trois fois par jour (c'est à dire 3 fois jusqu'à la fin de cette aventure), 5 points d'ENDURANCE et un point de MAGIE. Ensuite, vous ressortez de la gigantesque salle et vous allez au [56](#).

123

Vos coups rebondissent sur la peau de la bête et semblent ne pas la blesser. Vous multipliez parades et estocades mais rien ne l'affecte. Une mort douloureuse vous attend et comme piètre consolation vous aurez la certitude qu'elle sera rapide.

124

Vous vous enfoncez dans un couloir entièrement sombre dont les anciennes parois s'effritent facilement. Sur l'une d'elle, vous remarquez une étrange inscription écrite en lettres de sang, mais qui a été effacée à certains endroits. En lisant tout ce que vous voyez d'une traite, cela donne : Le-chem-dro-ène-à-souter-tré-ché. Cette inscription barbare vous fait froid dans le dos, et vous la chassez de votre esprit, et reprenez l'observation de la galerie au [171](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [66](#). Si vous optez pour les portes ouvragées, rendez-vous au [321](#).

125

Au bout de quelques pas faits dans l'insupportable odeur de soufre imprégnant les murs, vous arrivez devant la porte de fer. Celle-ci est gigantesque et semble être impossible à franchir. Au-dessus de sa poignée de cuivre, il est écrit en lettres de sang :

HEBRYLE LATIN

Si vous essayez d'ouvrir cette porte qui semble être scellée sur ses gonds, rendez-vous au [216](#). Vous pouvez bien entendu aussi revenir à l'embranchement, dans ce cas, retournez au [290](#).

126

Votre graine grandit jusqu'à devenir une plante ayant atteint toute sa maturité. C'est une poussalienne. Ces plantes peuvent rapetisser sur ordre de leur maître et contrôlent certaines autres plantes. Vous lui ordonnez de rapetisser et vous la rangez dans votre sac à dos. Désormais, chaque combat que vous ferez contre un ennemi contenant le mot «végétal» dans son nom sera considéré comme automatiquement gagné. Puis, retournez au [108](#).

127

Dans un éclair de réflexion, la mémoire vous revient. Vyndak le sage vous avez indiqué qu'un dragon sommeillait dans cette salle. En observant un amas d'or démesuré, vous distinguez vaguement la silhouette du reptile. Un combat pénible et ardu s'annonce. Vous pouvez boire des potions ou manger des repas avant d'attaquer le gardien du trésor. Vous pouvez aussi lancer un sortilège de combat sur le dragon ou tirer un projectile (si toutefois vous possédez une arme de jet) sur son énorme carcasse, avant d'engager le combat. L'effet de surprise jouera aussi en votre faveur : lors du premier assaut, vous pourrez ajouter 1 point à votre *force d'attaque*. Ce combat ne se déroulera pas selon les règles habituelles : au premier assaut, le dragon tentera de vous mordre de ses crocs empoisonnés. Il possède 3 points de FORCE pour ce genre d'attaque, et le poison vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Au second assaut, le reptile crachera une puissante boule de feu dans votre direction. Dans ce cas, la rafale embrasée vous infligera 45 points d'ENDURANCE, à moins que vous possédiez une amulette qui vous immunise contre les boules de feu des dragons. Si vous possédez cette dernière, considérez que même si le dragon remporte l'assaut, son attaque ne vous affecte point. Après s'être rendu compte que son feu vous laisse de marbre, le dragon utilisera à cet assaut ses redoutables griffes (à partir du cinquième assaut). Au troisième

assaut, le gardien du trésor essaiera de vous propulser hors de son domaine en balançant sa gigantesque queue. Pour cette frappe, il possède 6 points de FORCE. Si vous possédez la lance Interfector Draco, n'oubliez pas les bonus qu'elle vous apporte contre ce genre de créature. A présent, engagez le combat :

DRAGON HABILITÉ: 15 ENDURANCE : 45 FORCE : *Variable*

Si vous remportez ce combat épique, rendez-vous au [200](#).

128

Quel objet allez-vous employer pour venir à bout de ce mur ?

- Des sels de traitements Rendez-vous au [335](#).
- Un phénix ou un anneau de feu Rendez-vous au [45](#).

129

Quel objet allez-vous employer contre votre adversaire ?

Du liquide digestif d'homme-végétal, rendez-vous au [15](#).

Une aquarare, rendez-vous au [240](#).

Deux morceaux de bois en forme de T, rendez-vous au [312](#).

130

Vous vous retrouvez au milieu d'un croisement entre trois chemins. Le premier, celui qui se trouve en face de vous, vous dirigera au [193](#). Le second, qui va vers votre gauche, vous emmènera au [105](#). Enfin, le dernier, qui se trouve derrière vous, aboutit au [87](#).

131

Rassemblée, les plumes illuminent la pièce d'un éclat de lumière soudain. Ensuite apparaît l'incarnation divine de l'ange Archadia, qui se met à repousser le démon par des attaques furieuses. Ébloui par ce spectacle, vous en venez presque à oublier le tyran mais vous vous ressaisissez vite. Il ne vous reste plus que le tyran à combattre. Si vous combattez avec une arme magique (Dent de feu, Destin, l'arc de Yemisold ou le bâton du nécromancien), rendez-vous au [344](#). Sinon, dans un éclat de rire sadique, Karashan vous envoie une puissante décharge en pleine tête et votre corps se liquéfie entièrement. Il ne restera plus qu'aux fossoyeurs de ramasser votre cadavre à la cuillère...

132

Vous vous engagez sur une piste comportant plusieurs arbres au feuillage bleu ciel. Vous vous demandez qu'est-ce qui a pu leur rendre une couleur pareille lorsque vous

remarquez près des racines de ces arbres un des champignons de la même couleur. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [271](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [88](#).

133

Vous lancez votre sort (invisibilité ou camouflage, déduisez 2 de votre total de MAGIE), et traversez le pont en évitant silencieusement le chevalier noir. Vous vous emparez au passage de son sac à dos. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, le chevalier noir ne vous voit pas et vous arrivez à l'autre côté du pont sans encombre en vous rendant au [22](#). Si vous êtes malchanceux, le chevalier noir vous entend et vous le combattez au [247](#). Cependant, comme il ne vous distingue pas, il doit se repérer au son et se retrouve désavantagé (soustrayez 2 à sa force d'attaque pour les trois premiers assauts).

134

Vous vous débarrassez des corps des oiseaux que vous mettez dans un buisson avoisinant. Puis, vous buvez l'eau de la mare. Elle est très rafraîchissante et vous revigore de 5 points d'ENDURANCE. En buvant, vous apercevez au fond de l'eau une large boîte de bois fermée par une serrure de cuivre. Si vous nagez dans cette direction, rendez-vous au [268](#). Si vous abandonnez cette idée, rendez-vous au [173](#).

135

Vous renversez le coffret à l'envers, et vous pressez son fond méthodiquement, sans pourtant ne rien révéler. Ce coffre était donc bien vide ! Vous abandonnez l'idée d'insister et vous vous remettez en route, agacé par votre échec. Rendez-vous au [270](#).

136

Le bruit sourd d'un mécanisme résonne dans l'ancre du Troll, et un panneau de pierre pivote lentement pour laisser place à un passage secret éclairé par d'innombrables torches. Le passage aboutit rapidement à une forme ovale et violette éblouissante, flottant dans l'air et ressemblant à un portail de téléportation. Si vous passez à l'intérieur de ce portail, rendez-vous au [325](#). Si cette perspective ne vous enchante guère, retournez au [235](#).

137

Eclairé par des cristaux lumineux de couleur bleu, le couloir se prolonge dans un silence de mort, troublé uniquement par le bruit de vos pas, et aboutit assez rapidement à une intersection entre deux chemins, un menant vers le nord-ouest et un autre vers le nord ouest. Vous avez beau vous tordre pour essayer de voir ce qui achève les deux galeries, vous ne distinguez rien, et il vous faut faire un choix. Le premier chemin mène au [248](#), tandis que le second mène au [295](#). Vous pouvez bien entendu retourner vers les portes que vous avez aperçues précédemment. Dans ce cas, rendez-vous au [110](#).

138

Vous toquez doucement à la porte de la roulotte. Une poignée s'abaisse et un visage jovial vous accueille. C'est un homme de haute stature, vêtu d'une robe de soie rouge et portant de nombreux bijoux raffinés.

- Bienvenue chez Kresreb, marchand de curiosités et autre objets magiques ! commença le vendeur. Entrez et vous serez satisfait, et vous ressortirez avec un cadeau pour tout achat ! Profitez d'une réduction incomparable sur les rations de survie ! Entrez, entrez, vous ne serez pas déçu !

Si vous entrez pour observer sa marchandise, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez vous concentrer sur votre tâche à accomplir, rendez-vous au [300](#).

139

Vous vous éloignez de la maison et vous parcourez la forêt en ayant le sentiment de vous être égaré. Vous allumez votre lanterne et vous vous mettez en quête d'un endroit où dormir. Vous ne croyez pas à votre chance quand vous apercevez un village. Vous vous en approchez avec empressement et une odeur de chair humaine vous frappe. Ignorant cette odeur, vous ouvrez une porte au hasard. Tentez votre chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [204](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [44](#).

140

Vous ne progressez pas durant cette nuit et votre refus de dormir vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous vous mettez en chemin lorsque vous apercevez un papillon de couleurs vives qui vient se poser délicatement sur une fleur rouge et s'abreuver de son délicieux nectar sucré. Vous ne pouvez résister à observer longuement cette scène. Ce paysage enchanteur vous revigore de 1 point de MAGIE. Soudain, vous vous ressaisissez ; pendant que vous contemplez tout ce beau monde, vous vous êtes écarté du chemin. Vous reprenez le sentier et vous vous rendez au [63](#).

141

Vous engloutissez la mixture d'un trait et dans un gargouillement sonore, elle se loge dans votre système digestif. Seulement, au cours de sa traversée dans votre corps, la mixture vous a doté d'un pouvoir que vous ne pourrez malheureusement utiliser qu'*une seule fois*. C'est le pouvoir de lancer le sortilège Dague de l'ombre sans dépenser les points de MAGIE, même si vous n'êtes pas Caïalys. Choisissez judicieusement quand vous vous servirez de ce pouvoir, car vous ne pourrez pas vous en servir plusieurs fois. Retournez au [287](#).

142

Le bracelet est en mithril, il est sculpté en forme de tête de serpent. Les yeux du serpent sont en eog noir et ses crocs sont en ivoire. Avec admiration, vous passez cet objet d'art à votre poignet, et soudain le serpent prend vie. Il vous enfonce profondément ses crocs

empoisonnés dans la chair et vous mourrez avant d'avoir touché le sol. Au moins, votre mort aura été rapide...

143

L'immonde femme déclare d'une voix grinçante :

- Tiens, un aventurier pour porter compagnie à la vieille Gertrude... Cela faisait longtemps que personne n'était arrivé jusqu'ici. Que venez-vous faire dans cette contrée reculée ?

- Je viens voler le cristal de contrôle au tyran. Je ne laisserai personne se mettre en travers de mon chemin, dites-vous d'un ton ferme.

- Le cristal de contrôle... comme c'est intéressant ! Vous pratiquez donc l'art de la magie ?

- Bien entendu, je suis nécromancien. Je maîtrise donc l'art des morts et je peux vous occire si vous osez m'attaquer, lui inculquez-vous avec prudence.

- Vous attaquer ? Quelle idée ! Moi aussi, je pratique la magie : je suis sorcière et je serai ravie de vous partager mes connaissances.

Gertrude semble enchantée d'avoir trouvé un collègue. Elle discute longuement avec vous et vous apprend un sort, "*Invocation améliorée*" : Invoque un guerrier zombie (HABILETÉ : 8, ENDURANCE : 32, FORCE : 4). Il coûte 5 points de MAGIE. Elle vous remet aussi un orbe de pouvoir et un repas pour la route. En contrepartie, elle vous demande une malheureuse pièce d'or que vous lui confiez de bon cœur. Ensuite, elle vous indique qu'en suivant la route vers le nord, vous arriverez au bastion du tyran en environ deux heures. Elle vous dit aussi qu'elle a vu un élémental de terre non loin d'ici qui s'amusait à détruire les nids des oiseaux. Elle vous conseille donc de prendre garde car vous le rencontrerez sûrement. Ensuite, vous la quittez (sans lui faire la bise toutefois à cause de ses joues ridées repoussante). Rendez-vous au [266](#).

144

Si vous possédez cette clé, vous devez connaître le nom de la personne qui vous l'a donnée. Convertissez toutes les lettres de ce nom selon le code : A = 1, B = 2, C = 3, etc. Additionnez-les, le résultat vous donnera le numéro du paragraphe où vous devez aller. Si ce paragraphe ne commence pas par les mots : « Vous tournez la clé de saphir dans la serrure...» c'est que vous vous êtes trompé et vous devez retourner au [349](#).

145

Vous parvenez rapidement dans une pièce qui semble être le point de rassemblement de tous les couloirs. En effet, il y a des multitudes de sorties possibles, mais aucun détail ne les différencie. Vous en comptez cinq en tout, en comptant celle par laquelle vous êtes arrivé. Vous ne parvenez pas à savoir dans quelle direction elles mènent, que ce soit Nord ou Ouest, rien ne permet de savoir. Voici vos possibilités de chemins : vous pouvez aller au [275](#), au [254](#), au [60](#), au [170](#) et au [334](#).

146

La bête s'écroule à vos pieds terrassée par votre incantation. Vous entendez des échos de voix des victimes de cette créature. Une vigueur nouvelle envahit votre corps et vous rapporte 8 points d'ENDURANCE et 2 points de MAGIE. Une bête aussi puissante doit posséder un antre où elle aurait déposé les cadavres des aventuriers qu'elle a tué. Aussi, vous vous mettez à la recherche de cet antre. Vous progressez vers le nord et trente mètres plus tard, vous trouvez cet antre. Celle-ci est si vieille que des toiles d'araignées et des squelettes des aventuriers en état de putréfaction l'envahissent et les faibles lueurs de l'extérieur suffisent à peine à vous éclairer. Vous allumez donc votre lanterne. Une odeur fétide et malsaine baigne dans ce lieu. Si vous vous voulez examiner les cadavres des aventuriers, rendez-vous au [202](#). Si vous inspectez l'antre de la bête, rendez-vous au [74](#). Si vous ressortez de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

147

Curieusement, votre anneau émet une lueur rouge, qui vous réchauffe et qui vous immunise contre le passage du fantôme. Celui-ci recule et essaie de vous glacer à tout jamais. Si vous pouvez asservir ce mort-vivant, rendez-vous au [252](#). Sinon, préparez-vous à combattre ce redoutable ennemi. Le combat qui va poursuivre ne sera déroulé pas comme à l'ordinaire. En effet, le fantôme ne disposant pas de points d'ENDURANCE (il est déjà mort), vous ne pourrez le vaincre qu'en le bannissant de ce monde (en ayant une *force* d'attaque supérieure de 3 points ou plus à la sienne). Les attaques de votre adversaire sont aussi particulière : à chaque assaut, si sa force d'attaque est supérieure à la vôtre, son souffle glacé vous infligera 15 points d'ENDURANCE et réduira de 1 point votre force d'attaque au cours des prochains assauts (cumulables, mais avec un maximum de -3 à la force d'attaque). Voici les caractéristiques du mort-vivant :

FANTÔME HABILITÉ: 7 ENDURANCE : aucune FORCE : aucune

Si vous bannissez à tout jamais cet esprit indésirable, rendez-vous au [49](#).

148

Vous progressez rapidement dans cette galerie à l'odeur pestilentielle, et vous essayez d'ignorer les couinements que poussent les rats sur votre passage. Les murs et les dalles sont faits d'une roche solide, qui semble être enchantée pour résister aux assauts du temps. D'immondes créatures phosphorescentes inondent le passage de leur lumière bleu-vert. Si vous êtes Caïalys, rendez-vous au [249](#). Sinon, rendez-vous au [65](#).

149

Vous perdez 7 points d'ENDURANCE à cause de l'étouffante chaleur des flammes. Puis il vous vient une idée. Vous prenez dans votre sac votre pastille et la jetez un terre. Un éclair d'eau surgit et éteint le feu d'un seul coup. Dans les ruines fumantes, vous trouvez ce qui vous a causé tant de tort. C'est un petit scorpion maintenant carbonisé. A côté, vous distinguez ce qui semble être sa tanière. Si vous osez mettre la main dans ce trou, rendez-vous au [36](#). Si, de crainte qu'il y ait un autre scorpion, vous l'ignorez, vous retournez à l'embranchement et prenez le chemin ouest. Rendez-vous dans ce cas au [329](#).

150

Vous éprouvez une délicieuse sensation de fraîcheur et vous vous sentez subitement ragaillardi. Ce breuvage vous a rendu 12 points d'ENDURANCE et 2 points de MAGIE. Ensuite, poursuivez votre exploration du jardin sacré en vous rendant au [267](#).

151

En poussant un hurlement de guerre, vous vous ruez sur l'élémental d'air et lui passez votre arme au travers de son corps... sans lui causer le moindre dommage. Votre adversaire fait un bruit ressemblant à un éclat de rire, et vous envoie un violent courant d'air qui vous expédie au sol et vous fait perdre 8 points d'ENDURANCE. Ensuite, relevez-vous et rendez-vous au [267](#) pour faire un autre choix.

152

Vous vous avancez dans le couloir à la faible lueur de votre lanterne, et vous inspectez les murs. Ceux-ci sont faits d'une matière épaisse qui colle à votre main. Vous vous en débarrassez et vous continuez votre progression. Ce passage semble ne pas avoir de fin et vous commencez à ressentir la fatigue. Vos mouvements semblent entravés par des chaînes invisibles, vous vous déplacez de moins en moins rapidement. Vos gestes se font de plus en plus lents et vous sentez le poids de votre sac à dos peser sur vos épaules. Vos paupières deviennent lourdes et vos oreilles commencent à bourdonner. Si vous possédez un bandeau de concentration, rendez-vous au [264](#). Sinon, jetez un dé en ajoutant 1 au résultat obtenu. Si le total est inférieur à votre total de MAGIE, rendez-vous aussi au [264](#). S'il est supérieur vous vous endormez pour un sommeil éternel. Ce triste événement marque la fin de votre aventure. (N'attendez pas la belle princesse qui vous délivrera à l'aide d'un baiser, cela n'arrivera jamais !)

153

Les soldats vous demandent la raison de votre présence à Havrepaix. Vous leur expliquez que vous menez une mission secrète. *Tentez votre* chance pour savoir s'ils vous prennent au sérieux. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [78](#). Si vous êtes malchanceux, allez au [12](#).

154

La porte s'ouvre sans effort, dans un silence serein. La salle qu'elle cachait vous est enfin dévoilée. C'est un bureau particulièrement désordonné, composé d'une étagère rassemblant une foule d'écrits, d'une chaise aux pieds fatigués, d'une table ayant subi les assauts du temps... Vous remarquez scintillement provenant d'un coin de la pièce, éclairé par une torche à la lueur rougeoyante. Anormalement, cette torche diffuse une lumière beaucoup plus intense que les autres. Vos yeux s'écarquillent de terreur quand vous voyez la flamme grossir jusqu'à atteindre la taille d'une silhouette humaine. Vous vous trouvez en face de l'ÉLÉMENTAL DE FEU, le plus agressif de tous les élémentaux. Si vous le combattez normalement, rendez-vous au [210](#). Si vous employez un objet, rendez-vous au [324](#).

155

Quelle formule allez-vous employer ? Une formule figurant au début du livre (rendez-vous au [224](#)) ou une incantation apprise récemment (rendez-vous au [17](#)).

156

Vous levez vos deux mains en l'air en signe de paix, et vous lâchez votre arme. Le maître et son chien, ne faisant pas d'état d'âme, profitent de cette occasion pour essayer de vous embrocher. Combattez-les un par un, mais réduisez votre *force* d'attaque de 2 points pour les deux premiers assauts, comme vous ne possédez pas votre arme en main :

GARDIEN	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 25	FORCE : 3
MOLOSSE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 22	FORCE : 3

Si vous venez à bout de ces deux adversaires, rendez-vous au [305](#).

157

L'immense créature s'écroule enfin. Il n'en reste plus qu'une masse informe. Dans cet amas de terre, vous trouvez une magnifique dague sertie de bijoux réfléchissant la lumière du soleil, ainsi qu'une plume d'or que vous pouvez ranger dans votre sac. La lame de la dague est en or, et la poignée en argent. Si vous êtes Caïalys, vous pourrez utiliser cette dague au [14](#). Quand vous aurez fini, vous vous rendrez au [292](#).

158

La porte ouvre sur un long couloir sombre. Vous avancez lentement dans cet interminable corridor. A plusieurs reprises, vous entendez le faible battement des ailes d'une chauve-souris empruntant le même chemin que vous. Les parois humides confèrent à ce couloir une abominable odeur de pourriture. Si vous êtes Caïalys, rendez-vous au [211](#). Si vous êtes Hamagor, rendez-vous au [302](#). Sinon, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [96](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [288](#).

159

Vous poussez la porte celle-ci ouvre sur une pièce éclairée par la faible lueur d'une lanterne. Une délicieuse odeur de viande sort d'un sanglier en train de cuire sous les flammes d'un feu ardent. Au fond de la cabane, un homme dont la tête touche presque le plafond vous observe avec une mine renfrognée. Si vous êtes Kylmina, rendez-vous immédiatement au [259](#). Sinon, poursuivez votre lecture.

- On ne vous a jamais appris à frapper, dit-il d'un ton bourru.

- Pardonnez-moi, je n'y ai pas pensé, implorez-vous.

- C'est bon, ça va, je vous pardonne.
- Merci beaucoup, le remerciez-vous.
- Que venez-vous faire par ici ? Vous savez que cette forêt n'est pas très accueillante...
- Qui me dit que je peux me confier à vous ?
- Vous êtes en ce moment même tenu en joue par mon compagnon dont la précision n'a jamais failli.

Pris de peur, vous lui déclarez :

- Je suis un aventurier venu ici pour mettre fin à la menace du tyran.
- Eh bien, installez-vous et mangez en ma compagnie ce délicieux sanglier rôti.

Il part d'un grand éclat de rire en vous voyant fouiller la pièce à la recherche de son compagnon, puis vous explique que cela n'était que du bluff ! Vous prenez place à ses côtés et vous entamez le sanglier. Ce délicieux repas vous redonne 3 points d'ENDURANCE. Tout en se restaurant, l'homme se présente. Il se nomme Ymilar et c'est un ranger et un traqueur. Il s'est réfugié dans la forêt de Timentes après une attaque d'orques et de trolls dans son ancien village. Depuis, il essaie de tuer le plus grand nombre de serviteurs du tyran pour réduire les effectifs de ses armées. Il possède plusieurs trophées de chasse comme un casque de chevalier noir, une tête de troll ou une armure de capitaine orque. Il se déclare prêt à vous aider mais pas à vous accompagner dans votre aventure, car il trouve cela trop risqué. Vous lui parlez des élémentaux que vous devez tuer.

- J'ai déjà entendu parler de ces élémentaux. Un érudit m'a transmis l'information suivante. L'élémental de l'air est insensible aux armes, mais il craint par dessus tout d'être étouffé dans un pot. Si vous mettez un joyau d'aspiration dans un pot en terre et si vous refermez le récipient avant qu'il ait pu s'en échapper, il périra. Je possède plusieurs pots en terre au cas où je le rencontrerais, mais je vais vous en donner un.

Sur ces mots, il se rend dans le coin le plus sombre de sa cabane où sont entreposés une petite dizaine de pots en terre, en choisit un qui n'a aucune fêlure, et vous le tend. Vous le remerciez et vous lui demandez ensuite si vous pouvez dormir dans sa demeure, et il accepte avec joie. Il vous aménage un petit espace sur le sol où il pose un tapis de lin blanc crème avec un oreiller de satin noir. Dès que votre tête a touché celui-ci, vous tombez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [269](#).

160

Comment allez-vous franchir ce mur ? Si vous utilisez un objet, rendez-vous au [128](#). Si vous vous résignez à le détruire à coups de votre arme, rendez-vous au [280](#). Si vous retournez à l'embranchement, rendez-vous au [137](#).

161

Vous prenez les ailes, et celles-ci se mettent à grandir comme par enchantement pour se mettre à votre taille. Puis, elles s'agitent frénétiquement pour vous permettre de monter dans les airs et de passer l'obstacle. Puis, vous vous rendez au [339](#).

162

- Est-ce vous Shacrad le marchand ? Je vous connais par votre grande réputation de marchand ! déclarez-vous en serrant la main du vieil homme.

- On parle de moi dans d'autres villes que Havrepaix ? demande votre interlocuteur avec espérance.

Le laissant dans ses illusions, vous lui affirmez que dans votre village, tout le monde connaissait son nom. Vous croyant sur parole, il vous offre deux pièces d'or ainsi qu'une clé de saphir si vous dépensez au moins 10 pièces d'or chez lui.

- Je suis certain qu'elle vous sera utile, affirme-t-il.

Maintenant, retournez au [108](#) pour voir les marchandises de Shacrad.

163

- Commandez et je vous obéirais, déclare le Djinn. Mais je ne peux exaucer que trois souhaits. Après cela, je reprendrais ma liberté.

Cette restriction ne vous gêne guère car un seul vœu vous importe. Vous demandez au Djinn de tuer le Tyran.

- Impossible ! s'exclame-t-il. Mes pouvoirs ne sont pas aussi étendus. Je ne peux tuer une créature magique car j'en suis moi-même une.

Vous poussez un profond soupir.

- Quels sont tes pouvoirs exactement ? demandez-vous exaspéré. Si tu en possède bien sûr.

Le Djinn sursaute d'indignation.

- Je possède le pouvoir de Vigueur ainsi que celui d'Enrichissement. Je peux renforcer votre équipement, accroître vos forces ou combattre une créature qui n'est pas magique (Pas le tyran, pas un mort-vivant, pas un sorcier, pas un dragon ...).

Vous pouvez utiliser plusieurs fois le même souhait mais attention, vous n'avez que TROIS souhaits. Dans l'immédiat, vous ne pouvez lui demander de combattre une créature ; si vous désirez garder ce souhait pour plus tard, le Djinn restera à vos côtés jusqu'à ce que vous lui demandiez de combattre une créature qui n'est pas magique. Puis, si souhaitez plus de vigueur, rendez-vous au [181](#). Si vous désirez vous enrichir, rendez-vous au [276](#). Si vous désirez renforcer votre équipement, rendez-vous au [244](#).

Si vous souhaitez accroître vos forces, rendez-vous au [37](#). Si vous avez utilisé tous vos souhaits, rendez-vous au [29](#).

164

Les deux hommes se présentent comme étant des anciens serviteurs de Circézar, emprisonnés par le tyran lorsqu'il a pris le contrôle du château. Le premier était son guérisseur en chef tandis que le second était son palefrenier. Pour prouver leur identité, l'un d'eux, le guérisseur, sort de sa tunique en lambeaux un morceau de papier rectangulaire indiquant :

Morgan tidote

Guérisseur de 2ème degré, servant le magicien Circézar

Reconnu pour son savoir-faire

Après l'avoir lu attentivement, vous remettez le papier au guérisseur, qui s'empresse de le remettre à sa place. Le palefrenier, quant à lui, vous signale d'une voix grave :

- Le vieux Morgan m'a déjà soigné de ma maladie, quand j'ai attrapé la pourriture des prisons et l'a complètement chassée de mon corps.

Si vous acceptez l'aide du guérisseur, rendez-vous au [51](#). Si vous persistez dans votre refus, rendez-vous au [229](#).

165

Du coin de l'œil, vous apercevez une serrure faite dans un alliage blanc sur une des contremarches. Vous vous avancez et vers celle-ci et l'inspectez. Vous découvrez des petites rainures verticales presque invisibles autour de la serrure, révélant un compartiment secret. Si vous possédez une clé faite dans la même matière que la serrure, rendez-vous au [112](#). Sinon, rendez-vous au [341](#).

166

Un torrent de feu embrase toutes les araignées jusqu'à la dernière. Mais vous avez perdu vous aussi 4 points d'ENDURANCE. Puis, vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [323](#).

167

Vous sortez avec empressement le flacon d'eau bénite de votre sac à dos et vous projetez son contenu sur l'élémental de feu, attendant un quelconque effet. Celui-ci réagit comme si on lui avait planté une épine. Votre attaque n'a servi qu'à attiser sa colère. Rendez-vous ensuite au [210](#) pour le combattre, vous déduisez de son total d'ENDURANCE 2 points.

168

Dans un tourbillon d'étoiles de toutes les couleurs, un homme apparaît. Il est vêtu d'une tunique noire et porte une épée noire. Une capuche recouvre son visage qui disparaît dans l'ombre. Il déclare sans grand enthousiasme :

- Heureux de faire votre connaissance, maître.
- Ce sont ces dés qui t'ont invoqué ? demandez-vous en lui montrant les dés.
- Ce sont effectivement les reliques du chaos. Elles m'ont appelé et je suis donc venu. Je suis votre humble serviteur. Je me nomme Servant et j'obéirais à tout ordre que vous me donnerez.
- Bien, pour le moment, suis-moi ! ordonnez-vous.

Désormais, Servant vous accompagnera partout où vous irez. Il possède 6 points d'HABILETÉ, 30 points d'ENDURANCE et 2 points de FORCE. Une fois avoir pris compte de ces modifications, retournez au paragraphe d'où vous venez.

169

La porte ouvre sur une vaste pièce éclairée par de multiples chandelles entreposées çà ou là. Une forte odeur de soufre émane de cette salle. Sur le sol de pierre se trouve un cercle de terre sèche sur lequel on a dessiné un signe magique ressemblant à un pentacle. C'est sûrement le symbole utilisé par le tyran pour obtenir l'aide de Satanos. Un sixième sens vous avertit que cette pièce recèle une forte aura magique, mais rien ne dit si elle est bénéfique ou non. Si vous préférez fouiller la salle en espérant découvrir quelque chose, rendez-vous au [261](#). Si vous jugez plus prudent de revenir sur vos pas, retournez au [110](#).

170

Le couloir se termine assez rapidement, débouchant sur une vaste salle dont les murs se réduisent en poussière. Trois poteaux indicateurs sont tournés vers les trois sorties possibles, chacun indiquant que la sortie vers laquelle sa flèche est pointée est la meilleure. Le premier, tourné en face de vous, conseille : PAR ICI, alors que le second, dont la flèche pointe vers votre droite dit : PAR LÀ. Enfin, le dernier, dont la flèche va derrière vous, indique : NON, PAR LÀ ! Vous devez maintenant faire un choix. Si vous prenez la première sortie, rendez-vous au [334](#). Si c'est la deuxième qui vous tente le plus, rendez-vous au [145](#). Enfin, si vous préférez la troisième, rendez-vous au [91](#).

171

Des multitudes de tableaux et de tapisseries ornent les murs. Vous vous attardez sur certains des personnages, plus particulièrement sur celui d'un noble magicien vêtu d'une robe recouverte de runes et d'éléments indéchiffrables, portant dans sa main gauche un admirable bâton de chêne noir qui est « ferré » en or aux deux extrémités. Des runes rouges sont gravées tout du long de l'objet et le symbole de la mort au centre. Sous le portrait est indiqué le nom du personnage représenté : *Circézar*. Cet individu serait donc

le mentor du redoutable tyran ! Vous contemplez plus longuement ce grand magicien, et vous remarquez que sa main droite semble sortir de la toile, et paraît être refermée sur un objet inexistant, ou qui a alors été enlevé de son poing. Si vous possédez une baguette en bois d'if *et que* vous êtes Hamagor, rendez-vous au [62](#). Si vous possédez cette baguette mais que vous n'êtes pas Hamagor, rendez-vous au [32](#). Si vous ne détenez pas cet objet, rendez-vous au [265](#).

172

En mourant, les pouvoirs de l'abominable sorcière se sont échappés et vous en récupérez une partie (remontez votre total de MAGIE et de CHANCE de 1 point). Du bout de votre arme, vous éloignez la chair puante de la misérable et entreprenez de fouiller sa très humble demeure. Au bout du compte, vous trouvez :

- 4 pièces d'or
- Un orbe de pouvoir
- Une potion de régénération qui vous rendra 15 points d'ENDURANCE.

Puis, rendez-vous au [266](#).

173

Vous poursuivez votre chemin sur un étroit sentier boueux et donc glissant. Très glissant même. *Tentez votre chance* en ajoutant 1 au résultat obtenu si vous avez plongé dans l'eau récemment. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [79](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [208](#).

174

Titubant de fatigue, vous vous asseyez près du cadavre de la bête. Si vous le désirez, vous pouvez recueillir assez de viande pour trois repas. Quelques minutes plus tard, vos paupières deviennent lourdes et vous ne tardez pas à tomber dans les bras de Morphée. Le lendemain matin, vous vous mettez en chemin lorsque vous apercevez un papillon de couleurs vives qui vient se poser délicatement sur une fleur rouge et s'abreuver de son délicieux nectar sucré. Vous ne pouvez résister à observer longuement cette scène. Ce paysage enchanteur vous revigore de 1 point de MAGIE. Soudain, vous vous ressaisissez ; pendant que vous contemplez tout ce beau monde, vous vous êtes écarté du chemin. Vous reprenez le sentier et vous vous rendez au [63](#).

175

Une imposante créature difforme, velue et hargneuse apparaît à l'autre bout du couloir. Ses dents ressemblent à des pierres tombales et vous n'avez pas envie de finir écrasé sous l'une d'elles. La créature se lance sur vous, ne vous laissant que le temps de préparer votre arme.

CARDIOPHAGE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 30

FORCE : 4

Si vous venez à bout de ce mangeur d'homme, revenez au paragraphe d'où vous veniez.

176

Le démon Satanos se dirige vers vous, son fouet embrasé à la main, et l'atmosphère se réchauffe progressivement. Vous commencez à étouffer quand il parvient à votre hauteur, et il vous déclare d'une voix tonitruante :

- Qui es-tu pour oser me défier, misérable héros ?

- Cela, tu ne le sauras jamais car je vais te balayer de la surface de la terre avant même que tu n'aie pu esquisser le moindre geste, lui répondez-vous de la voix la plus assuré que vous pouvez.

- Ha haha, tu as de l'humour, humain. Je suis invincible, rugit-il.

Ensuite, il se jette sur vous. Quelle technique de combat allez-vous adopter ? Si vous le réduisez en charpie, rendez-vous au [330](#). Si vous l'attaquez avec un sort, rendez-vous au [53](#).

177

Utilisant la technique que vous a enseigné Ymilar. Vous placez votre joyau d'aspiration dans le pot en terre qu'il vous a offert et tendez le résultat à l'élémental d'air. Celui-ci pousse un cri d'horreur et se voit aspiré par votre création. Vous refermez avec empressement le couvercle du pot en terre et vous entendez avec satisfaction votre adversaire pousser des cris d'agonie. Vous rangez le pot en terre dans votre sac. Rendez-vous au [336](#).

178

Dans un éclair aveuglant, une plume d'or apparaît dans la paume de votre main. Cependant, si à un moment ou un autre de votre aventure vous possédez 11 plumes d'or, celle-ci disparaîtra comme elle est venue. Notez-la sur votre feuille d'aventure et retournez au paragraphe d'où vous venez.

179

Digne d'un maître voleur, vous regardez le seuil de la maison sans découvrir aucun piège vous menaçant. Vous progressez alors vers la fenêtre et vous distinguez un sage en pleine méditation. Ce doit être Vyndak, le sage que Yark vous a conseillé. Vous toquez donc doucement à la porte. Rendez-vous au [340](#).

180

Les attaques soporifiques produites par la pièce n'ont aucun effet sur vous, car la revitalisation dont vous venez d'être la cible a débarrassé de votre esprit la moindre

envie de sommeil. Vous poursuivez donc votre chemin, encouragé par votre victoire sur le sommeil. Rendez-vous maintenant au [257](#).

181

Vous demandez au Djinn d'accroître votre vigueur. Il souffle dans votre direction et un tourbillon de flammes vous recouvre. Le brasier vous charge d'une énergie nouvelle et votre ENDURANCE ainsi que votre MAGIE retrouvent leur total de départ (Si votre endurance était déjà à son niveau de départ, vous pouvez monter votre total de départ de 2 points de manière définitive). Vous perdez un souhait et vous retournez au [163](#).

182

Votre gantelet diffuse une lueur magique qui ne peut être éteinte, et vous distinguez maintenant mieux ce qui vous entoure. Une lance à été placée au milieu de la pièce pour tuer les voyageurs errants dans l'obscurité, mais vous l'évitez facilement. Ensuite, vous cherchez dans tout le souterrain une issue, mais la seule option qui pourrait vous sortir de là, c'est de revenir par là où vous êtes arrivé. Il vous faut donc grimper une paroi d'une vingtaine de mètres de haut, chose impossible sans matériel adapté. Si vous disposez d'ailes de fée ou d'une corde et des griffes d'escalade, vous pouvez vous en servir et remonter en haut dans le couloir. Rendez-vous dans ce cas au [341](#) pour poursuivre votre chemin. Sinon, vous ne parvenez pas à ressortir de ce tunnel souterrain. Vous mourrez donc de faim dans d'abominables souffrances...

183

Vous vous arrêtez devant la grande double porte. Elle est en mithril, le métal le plus résistant et le plus couteux qui soit. De nombreuses sculptures et ornements y figurent, et les reliefs des motifs sont recouverts de feuilles d'or. Au-dessus de cette somptueuse porte se trouve une rangée de runes magiques indéchiffrables car elles sont très anciennes. Cette salle doit contenir un trésor fabuleux ! Heureusement, quelqu'un qui pouvait les décrypter a eu le bon sens d'inscrire la traduction en-dessous. Voici ce que vous lisez :

Toi qui désire entrer ici, sache que seuls les êtres sensés peuvent passer , et aucun être ignorant ne pourra jamais atteindre la salle qui se trouve derrière ces portes. Si tu souhaites y accéder, prononce l'âge de la mort prématurée du roi qui a fait construire cette porte, sachant que l'année de sa mort, il possédait dix ans de plus que son frère, et que douze ans plus tôt, son frère était trois fois moins vieux que lui. Prends garde à l'erreur, tu ne peux donner qu'une seule réponse.

Si vous pensez avoir trouvé la solution, rendez-vous au paragraphe correspondant à l'âge où est mort le roi nain. Si ce paragraphe ne correspond pas, c'est que vous vous êtes trompé, et dans ce cas, vous vous rendrez au [75](#). Si vous renoncez à entrer dans la pièce qui se trouve derrière cette porte, vous pouvez retourner à l'embranchement et choisir une autre direction, soit le second couloir en vous rendant au [152](#), soit reprendre l'escalier en vous rendant au [66](#).

184

Occire cet ennemi ne sera pas de tout repos, et vous n'allez pas tarder à le savoir.

MONSTRE VÉGÉTAL

HABILITÉ : 9

ENDURANCE : 32

FORCE : 4

Si vous survivez à cet éprouvant combat, rendez-vous au [346](#).

185

Avec quelle arme combattez-vous votre adversaire ? Si vous combattez avec Dent de feu, le bâton de Dominus Mortuorum, Destin ou l'arc de Yemisold, rendez-vous au [206](#). Si vous combattez avec une autre arme, rendez-vous au [151](#).

186

Possédez-vous un point de MAGIE pour lancer le sort *Germe idéal* sur votre graine ? Si oui, rendez-vous au [126](#). Sinon, retournez au [108](#) et faites un autre choix.

187

Vyndak vous indique que lors de votre exploration de la forêt et du château du tyran, vous serez confronté à des élémentaux.

- Chaque élémental possède une très grande puissance mais ils ont tous un point faible. Avant de vous combattre, le tyran rappellera ses élémentaux et il est impossible de les vaincre tous à la fois. Il vaut mieux les tuer un par un. Pour ma part, je ne connais les faiblesses que l'élémental de la terre et celui du feu.

Si vous possédez un anneau de feu ou un phénix apprivoisé, rendez-vous au [228](#). Si vous possédez un coquillage torsadé, rendez-vous au [83](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [120](#).

188

Un vieillard chenu vous apparaît en songe et vous murmure des paroles incompréhensibles. Pourtant, dans ses paroles, il vous accordé un nouveau sortilège. Celui-ci se nomme *bénédiction*, et ajoutera pour les deux prochains combats 1 point à votre force d'attaque. Vous pouvez lancer ce sort sur vous ou sur une autre cible qui doit combattre avec vous (ex : compagnon de la résistance, serviteur...). Le recours à ce sortilège coûte 3 points de MAGIE. Une fois avoir pris compte de ces modifications, retournez au paragraphe d'où vous venez.

189

Vous sortez le flacon d'eau bénite de votre sac avec empressement, le débouchez avec votre pouce et lancez son contenu sur votre ennemi qui le frappe de plein fouet... sans pourtant lui causer le moindre dommage. Votre ennemi en profite pour vous asséner un puissant coup qui vous enlève 6 points d'ENDURANCE. Retournez au [267](#) pour faire un autre choix.

190

Il se fait tard et la nuit commence à tomber. Vous commencez à chercher un abri et vous trouvez après une petite heure de recherche une petite cabane dont la fenêtre est éclairée. Vous pourrez éventuellement y trouver logis pour la nuit. Si cette perspective vous enchante, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez rester à l'écart de cette habitation, rendez-vous au [139](#).

191

Vous posez délicatement votre compagnon de route au bord de l'anfractuosit , et il s'y glisse dans un bruissement d'ailes m caniques. Vous l'entendez explorer la cavit  en voletant. Puis, la libellule ressort de l'anfractuosit , et tirant avec elle une magnifique plume d'or, et la d pose dans votre main, avant de reprendre sa place sur votre  paule. Vous pouvez prendre son cadeau si vous le d sirez. Ensuite, rendez-vous au [290](#).

192

Un  clair de m moire vous envahit. Le moyen de vaincre les d mons,  crit sur le parchemin dans la biblioth que ! Sans vous soucier de savoir si l' crit  tait apocryphe ou non, vous prononcez rapidement huit fois le nom du d mon   l'envers, et huit fois   l'endroit. Un tourbillon de lumi re entoure Satanos, et lui annihile peu   peu ses pouvoirs. Le d mon pousse un hurlement de rage et se jette sur vous :

SATANOS

HABILET  : 13

ENDURANCE : 45

FORCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [46](#).

193

Vous arrivez   une intersection entre plusieurs chemins, d cor e par plusieurs poteaux indicateurs recouverts de moisissures. L'un d'entre eux, dont la pointe de la fl che est dirig e vers votre dos, indique : SUD-OUEST, tandis qu'un deuxi me, allant devant vous, indique : OUEST. Un autre, dont la fl che se dirige vers votre gauche, vous conseille : NORD, MEILLEURE DIRECTION, alors qu'un quatri me, qui est dirig e exactement   l'oppos  du troisi me, dit : EST. Vous remarquez aussi un passage vo t , ne comportant pas de poteau indicateur, se trouvant au coin gauche de l'intersection et un dernier

chemin dans votre dos. Vous perdez donc toute notion de géo localisation, trompé par ces poteaux. Quelle direction allez-vous prendre ?

- Tout droit (rendez-vous au [311](#))
- À gauche (rendez-vous au [90](#))
- À droite (rendez-vous au [282](#))
- Vers le passage voûté (rendez-vous au [245](#))
- Le chemin se trouvant dans votre dos (rendez-vous au [130](#)).

194

Vous voyant victorieux, les deux anciens prisonniers vous félicitent, et se confondent en remerciements. L'un d'eux se dit guérisseur et vous propose de remédier à vos maux. Si vous le laissez faire, rendez-vous au [51](#). Si, méfiant, vous le questionnez d'abord, rendez-vous au [164](#).

195

Vous ouvrez le coffret avec précaution, et quelle n'est pas votre surprise quand vous voyez jaillir une fléchette empoisonnée d'un orifice quasiment invisible ! Celle-ci se plante profondément dans votre torse, vous arrachant un cri de douleur. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. De plus, le poison vous fera perdre 1 point d'ENDURANCE tous les deux paragraphes, à compter de celui-ci. Ne prenez pas cet effet en compte si vous possédez de quoi vous guérir du poison. Ensuite, si vous persistez à vouloir savoir ce que contient le coffret, rendez-vous au [67](#). Si, effrayé par votre première tentative, vous repartez d'ici au plus vite, rendez-vous au [270](#).

196

Muni de votre petit couteau tranchant, vous commencez à dépecer le chien de garde, et vous parvenez à trouver une quantité appréciable de viande de chien que vous chauffez un peu avec votre lanterne pour la rendre mangeable. Cette quantité de viande est équivalente à deux repas, que vous mettez dans votre sac à dos. Ensuite, vous revenez au [305](#).

197

Possédez-vous 2 points de MAGIE pour lancer votre sort *Communication avec les morts* ? Si oui, rendez-vous au [6](#). Sinon, retournez au [63](#).

198

Les dés s'immobilisent tous les deux sur la meilleure des faces. Une myriade d'astres multicolores vous enveloppe et un regain d'énergie parcourt votre corps. Vous sentez les esprits des dés vous insuffler leur puissance et leur savoir. Lorsque les étoiles s'évanouissent, vous avez l'impression d'être un homme nouveau, plus fort, plus fier. En effet, cette brève transformation vous a revigoré de tous vos points d'ENDURANCE et vos *totaux de départ* d'HABILETÉ, de FORCE et de MAGIE ont augmenté d'un point. Une fois remis de ces nouvelles euphoriques, retournez au paragraphe d'où vous venez.

199

- Bien entendu, pour tout achat, il y a un cadeau ! Celui du jour est ce magnifique pendentif en étain ! Tenez, prenez-le ! s'exclame-t-il en vous tendant le bijou.

Vous le prenez et le mettez à votre cou. Il est de toute évidence rouillé sur plusieurs côtés mais vous ne voulez pas décevoir le marchand en refusant son présent. Vous faites vos adieux et vous reprenez la route, tout en regardant le cadeau de Kresreb. Sur un côté, vous remarquez une petite anfractuosité à peine décelable et avec un bouton à l'intérieur. Vous le pressez rapidement et un mécanisme s'enclenche, le pendentif s'ouvre en deux révélant une petite libellule d'étain qui s'envole et vient se poser sur votre épaule. Cet animal sera sûrement votre compagnon de route ! Et vous vous rendez au [300](#).

200

Titubant de fatigue, vous vous asseyez sur un rocher voisin. Vous avez vaincu un dragon noir ! Voilà un exploit dont peu de héros pourraient s'enorgueillir. Soulagé, vous regardez les richesses qui vous appartiennent désormais. Frappé de stupeur, vous constatez que tous les métaux : or, armures, armes... ont fondu sous l'effet des boules de feu du dragon. Une rivière d'or fondu coule désormais dans la salle. Si vous possédez une jarre vide, vous pouvez en recueillir un peu (notez jarre remplie d'or fondu sur votre feuille d'aventure). Si vous êtes Hamagor ou si vous possédez un bracelet de connaissance, rendez-vous immédiatement au [310](#). Sinon, faites le bilan des objets restants au [122](#).

201

La nuit commence à tomber et vous vous mettez en quête d'un abri pour la nuit. Vous tombez de fatigue lorsque vous apercevez un haut d'un arbre une petite cabane ayant une échelle de corde pour permettre de monter. Si vous montez dans cette cabane, rendez-vous au [303](#). Si vous ne vous en préoccupez guère, rendez-vous au [274](#).

202

L'un des aventuriers portait une plume d'or accrochée à son cou tandis qu'un autre possédait une potion de revitalisation qui vous rendra 12 points d'ENDURANCE quand vous l'utiliserez. Un autre portait un sac à dos contenant une mystérieuse potion bleue. Tandis que vous la retournez sous tous les angles, un brusque retour de mémoire vous monte au cerveau. La potion est un antidote contre les poisons ou les maladies. Si à un

moment ou un autre de votre aventure vous attrapez une maladie ou que vous vous faites empoisonner, vous pourrez utiliser cet antidote. Si vous êtes Hamagor, vous ne pouvez pas utiliser votre sort communication avec les morts car cette bête maléfique a dévoré leurs âmes. Ensuite, si vous inspectez l'ancre de la bête, rendez-vous au [74](#). Si vous ressortez de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

203

Possédez-vous 2 points de MAGIE pour lancer votre sort *invisibilité* ou *caméléon* ? Si oui, rendez-vous au [266](#) pour combattre la bête mais sachez que vous pourrez la frapper deux fois avant qu'elle ne puisse réagir. Sinon, allez combattre la créature au [266](#).

204

La petite maison est vide, à l'exception d'un tas de paille où vous vous installez pour dormir. Le lendemain matin, ragaillard de 5 points d'ENDURANCE, vous pouvez reprendre la route en vous rendant au [300](#).

205

(Rayez une charge de votre anneau de feu.)

Un éclair de feu jaillit de l'anneau et se dirige vers le sol. Une explosion enflamme les herbes qui enflamment celles d'à côté et bientôt, un véritable incendie a lieu. Si vous possédez un coquillage torsadé, rendez-vous au [149](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

206

En poussant un hurlement de guerre, vous vous ruez sur l'élémental d'air, et celui-ci vous regarde passer votre arme magique au travers de son corps, comme s'il pensait que votre coup n'allait guère l'affecter. Et pourtant, il pousse un grondement sourd quand il ressent la douleur causée par votre arme. Et il se précipite sur vous, et engage le combat :

ÉLÉMENTAL D'AIR

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 30

FORCE : 3

Si vous venez à bout de ce redoutable ennemi, rendez-vous au [336](#).

207

Vous prenez les champignons dans votre main et entreprenez de trouver une place dans votre sac à dos pour les ranger, ce qui n'est pas une tâche aisée car votre sac est bien rempli. Possédez-vous une poche hermétiquement fermée ? Si vous en avez effectivement une, rendez-vous au [307](#). Sinon, rien ne peut stopper l'effet somnifère des champignons et vous vous rendez au [88](#).

208

Vous percutez un caillou particulièrement tranchant qui vous ouvre le pied et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. De plus, vous ne parvenez plus à poser votre pied blessé sur le sol. Possédez-vous deux morceaux de bois en forme de T ? Si vous en avez trouvé au cours de votre aventure, rendez-vous immédiatement au [117](#). Sinon, vous n'arrivez plus à marcher et vous attendez de vous remettre de votre blessure. Malheureusement, durant votre attente, une troupe de trente gobelins vous remarquent et vous attaquent. Vous n'arrivez pas à combattre car votre blessure vous empêche de vous lever. Ils vous attrapent, vous font subir leur petit jeu cruels et vous réduisent en petits morceaux. Peut-être qu'un prochain aventurier trouvera votre corps ...

209

Vous inspectez la porte, votre regard quadrillant le bois, et vous remarquez sous la serrure un dispositif envoyant une fléchette empoisonnée si vous auriez touché la serrure. Certain de ne pas avoir vu d'autres pièges, vous tournez la poignée. Rendez-vous au [154](#).

210

L'élémental de feu est un ennemi des plus redoutables :

ÉLÉMENTAL DE FEU HABILITÉ : 12 ENDURANCE : 30 FORCE : 5

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [10](#).

211

Faisant preuve de vos talents irréprochables, vous décelez dans le passage un fil extrêmement fin qui déclencherait une arbalète si vous l'aviez poussé. Vous l'enjambez prudemment avant de continuer votre chemin. Rendez-vous au [232](#).

212

Subitement, votre gantelet se met à luire de sa douce lumière orangée. Celle-ci éclaire le coffret, et vous révèle une clé en alliage blanc que vous n'aviez pas vue. Vous la prenez dans votre main, et la lumière diffusée par le gantelet s'estompe. En même temps, la clé disparaît, mais vous la sentez toujours physiquement dans votre main. Enfin, les pièces du puzzle s'assemblent dans votre tête : la clé était donc invisible ! Votre gantelet n'était donc pas seulement un gantelet de lumière, mais aussi un gantelet de révélation. Vous mettez la clé dans votre ceinture, précisément à gauche de votre arme pour être sûr de savoir où elle se trouve quand vous en aurez besoin. Satisfait, vous vous rendez au [270](#).

213

Lorsque vous lui demandez à quoi sert votre bandeau, il vous déclare qu'il vous servira à vous protéger des attaques mentales en érigeant une barrière bloquant votre esprit. Puis, si vous possédez une potion contenue dans de l'écorce, rendez-vous au [5](#). Sinon rendez-vous au [187](#).

214

Interfactor Draco était un exterminateur de dragon renommé, qui avait vaincu nombre de ces reptiles cracheurs de feu. Sa lance avait la réputation d'être enchantée et que son but soit de rayer l'espèce draconienne de la surface de la terre. Mais le jour du Grand Nettoyage, quand les dieux éliminèrent tous les êtres vivants doués de pensée qui étaient arrogants et stupides, Interfactor Draco périt en laissant sa lance aux prochains aventuriers qui la trouveraient. Vous êtes tout excité d'avoir cette arme légendaire en main. Votre regard parcourt la lance de gauche à droite et se pose sur la lame. Celle-ci est de couleur argentée et claire. De plus, elle est très bien effilée, et pourrait percer facilement une écaille de dragon. La hampe de la lance, en contraste avec la lame, est faite d'un alliage d'argent et d'acier noir et est enveloppée de cuir gris foncé à certains endroits. Elle est aussi ornée de rubans d'or qui s'entrelacent. Vous faites quelques mouvements avec et vous vous apercevez qu'elle est non seulement de très bonne facture, mais qu'elle est effectivement enchantée car un saphir finement taillé incrusté au centre de la lame émet des lueurs bleu ciel à des intervalles réguliers. Si, au cours des combats à venir, vous en venez à vous battre avec un dragon, vous augmenterez de 2 point votre *force d'attaque* pour la durée du combat. Une fois avoir pris compte de ces informations, retournez au [286](#).

215

Vous fouillez le corps de votre ennemi et vous trouvez 3 pièces d'or ainsi qu'un tibia déjà entamé. Vous roulez le corps de votre adversaire dans le buisson le plus proche et vous continuez votre route. Rendez-vous au [57](#).

216

Bizarrement, la porte de fer s'ouvre sans aucune difficulté, et après avoir posé le pied sur la première dalle du passage qui se trouvait derrière elle, un piège se déclenche vous faisant tomber dans un interminable toboggan de pierre. Quand enfin, vous remarquez une faible lumière venant de l'autre bout du toboggan, vous pensez être arrivé. Alors, vous vous préparez au choc en vous mettant en position fœtale. Heureusement, vous atterrissez sur un tas de paille qui avait sûrement placé là à cet effet. Ensuite, vous regardez autour de vous pour vous familiariser avec le lieu où vous êtes tombé. Vous trouvez dans une petite pièce circulaire, éclairée par une torche qui se trouve au fond de la pièce. Vous ne remarquez qu'une seule issue, deux piliers de marbre blanc surmontés d'une voûte sculptée dans la même matière. Vous vous trouvez à l'entrée d'un dédale qui va rapidement vous déstabiliser. A partir du prochain paragraphe, chaque paragraphe que vous lirez vous fera perdre 1 point d'ENDURANCE (Oui, vous pouvez même mourir en atteignant un tel degré de folie que vous vous suicidez), jusqu'à ce que vous trouviez une sortie : à ce moment là, on vous indiquera dans le paragraphe où vous

vous trouverez d'arrêter cette perte. N'ayant d'autres solutions que cette unique issue, vous vous y engagez. Rendez-vous au [275](#).

217

Les corps s'enfoncent légèrement sous votre poids et dès qu'ils touchent l'eau, leur peau se met à fondre sous l'effet d'un puissant acide corrosif. Après plusieurs pauses pour reprendre votre équilibre, vous parvenez à la fin du cours d'eau. Rendez-vous au [339](#).

218

En vous promenant dans l'ancienne cuisine, vous tombez sur une armoire poussiéreuse dont le derrière laisse deviner l'emplacement d'un passage camouflé. Frétilant d'excitation, vous la poussez d'un vigoureux effort et après plusieurs essais, elle s'écarte enfin (vous avez tout de même perdu 2 points d'ENDURANCE) pour laisser place à un étroit boyau à l'intérieur duquel vous vous faufilez tant bien que mal. Une désagréable odeur de porcelet y règne et quelle n'est pas votre surprise quand vous parvenez au bout du tunnel et que vous voyez que tous vos tourments ne sont récompensés que par un misérable petit enclos à cochons. De plus, vous ne trouvez aucune issue si ce n'est qu'un trou à rats. Frustré, vous regagnez la cuisine non sans avoir maudit votre malchance. Réintégrez le [81](#).

219

Vous arrachez une écorce arrondie d'un des hommes-arbres et vous laissez couler le liquide à l'intérieur. Ainsi, vous êtes muni d'une potion contenue dans de l'écorce et vous vous rendez au [201](#).

220

Vous enflez les griffes récemment achetées sur vos mains. Elles vous vont parfaitement, et suivent les mouvements de vos doigts. Après avoir fait quelques exercices pour vous habituer à leur présence, vous commencez votre ascension de la façade. Vous répétez inlassablement le même geste, et la fatigue vous gagne. Cette épuisante escalade vous ôte 2 points d'ENDURANCE. Heureusement, vous ne tombez guère et réussissez à rester en entier. Dans un ultime effort, vous franchissez le dernier espace vous écartant du couloir. Vous rangez les griffes d'escalades dans votre sac à dos, puis prenez un repas. Ensuite, vous regardez autour de vous. Vous vous trouvez dans un couloir à côté de la porte par laquelle vous êtes tombé. Rendez-vous au [290](#).

221

Votre phénix se recroqueville et lance une puissante boule de feu sur les deux premiers hommes-végétaux. Allez au [25](#) mais considérez que les deux premiers hommes-végétaux sont morts.

222

Vous vous dirigez vers vos deux adversaires, et vous engagez le fer avec le maître du chien. Combattez vos deux adversaires un par un :

GARDIEN	HABILETÉ : 8	ENDURANCE : 25	FORCE : 3
MOLOSSE	HABILETÉ : 7	ENDURANCE : 22	FORCE : 3

Si vous venez à bout de ces deux adversaires, rendez-vous au [305](#).

223

Avec l'habileté dont vous faites preuve, vous commencez à crocheter la serrure quand vous apercevez un dispositif de piège à fléchettes sur le coffre. Heureusement, vous l'avez vu à temps et donc vous ouvrez le coffre par derrière ainsi, les fléchettes ne peuvent vous atteindre. Effectivement, vous apercevez trois fléchettes enduites de poison qui volent vers l'endroit où vous étiez trente secondes plus tôt. Si vous voulez, vous pouvez prendre le poison des fléchettes (ajoutez une dose à votre réserve de poison). Ensuite, vous inspectez le contenu du coffre : il contient un orbe de pouvoir, 2 morceaux de bois en forme de T, 2 repas, 7 pièces d'or et une bague sertie de saphirs étincelants. Vous rangez le tout dans votre sac à dos sauf la bague de saphir que vous inspectez. Elle vaudrait 10 pièces d'or si vous la revendez à un marchand. Vous sentez qu'elle est magique mais la poussière qui la recouvre annihile peut-être la magie. Si vous la rangez dans votre sac à dos, retournez au [146](#) mais sachez que vous ne pourrez plus inspecter l'antre. Si vous la glissez à votre doigt, rendez-vous au [277](#). Si vous la frottez pour enlever la poussière, rendez-vous au [34](#). Si vous la jetez, retournez au [146](#) mais sachez que vous ne pourrez plus inspecter l'antre.

224

Vous jetez le sort mais il n'a aucun effet, une aura dans la clairière semble annihiler toutes les formules que vous connaissez. Rendez-vous au [258](#) pour combattre la bête.

225

A peine avez-vous posé un pied dans l'eau stagnante que le bout de votre botte se met à fondre instantanément. Vous retirez précipitamment le reste de votre botte de l'acide et vous poussez un cri de rage. L'eau était donc de l'acide ! Retournez au [313](#) pour réfléchir à une autre solution.

226

Le chemin tourne plusieurs fois dans des directions différentes avant d'aboutir à une bifurcation. Vous avez deux possibilités : soit vous allez au [87](#), soit vous allez au [282](#).

227

L'escalier est en granit et il semble descendre dans les souterrains de la forteresse. Les murs encadrant l'escalier sont recouverts de salpêtre. La chaleur augmente au fur et à mesure que vous descendez et l'atmosphère devient de plus en plus étouffante. Vous continuez votre parcours infernal pendant quelques temps lorsque vous entendez des voix. Vous descendez les dernières marches à pas de loup et vous distinguez deux gardes en train de se disputer pour vous ne savez quelle raison. Ils ne vous ont pas encore aperçu, vous pouvez donc faire demi-tour si vous le désirez. Dans ce cas, revenez au [66](#). Si vous voulez engager le combat et que vous possédez un arc ou une arbalète, vous pouvez tirer un projectile sur l'un des deux gardes. Dans ce cas, considérez qu'il a perdu (2+ votre FORCE) points d'ENDURANCE. Si vous tirez un projectile, le combat rapproché s'engagera après votre tir. Quoi qu'il en est, les gardes sont bien décidés à ne laisser passer personne et vous attaquent un par un, à cause de l'étroitesse de l'escalier :

PREMIER GARDE	HABILETÉ: 8	ENDURANCE : 25	FORCE : 3
SECOND GARDE	HABILETÉ: 8	ENDURANCE : 30	FORCE : 3

Si vous les envoyez en enfer, rendez-vous au [332](#).

228

Vyndak vous dit que l'élémental de la terre est très sensible aux attaques de feu, et vous indique que votre objet vous servira contre lui. Si vous possédez un coquillage torsadé, rendez-vous au [83](#). Si vous ne possédez pas cet objet, rendez-vous au [120](#).

229

- Bien, c'est votre choix.

Sur ce, le guérisseur se met à vous raconter comment le tyran a pris le château, et pendant son bavardage, aucun de vous deux - le guérisseur et vous - n'a remarqué que l'autre évadé se transformait en une horrible créature. Quand vous vous retournez pour que le deuxième homme voie le résultat de votre guérison, vous vous retrouvez face à une créature au corps spongieux et à la face boursouflée. Ce n'était pas un humain, mais un monstre changeur de forme ! Le guérisseur qui visiblement, ne connaissait pas la véritable identité de son compagnon, glapit de terreur et se réfugie derrière vous. Vous devez éliminer de la surface de la terre cette abomination de la nature :

CHANGEUR DE FORME	HABILETÉ: 8	ENDURANCE : 26	FORCE : 3
-------------------	-------------	----------------	-----------

Durant le premier assaut de ce combat, vous devrez réduire votre *force d'attaque* de 1 point car vous avez été pris par surprise. Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [319](#).

230

Vous apercevez une rune au dessus de la porte d'entrée. Ces runes-ci sont écrites par les sages car ils détestent qu'ont les dérange en pleine méditation. Ce doit être Vyndak, le

sage que Yark vous a conseillé. Vous touchez donc doucement à la porte. Rendez-vous au [340](#).

231

Derrière la porte se trouve l'immense salle du trône. Des voûtes de marbre zèbrent le plafond de la pièce. Des lustres de cristal sont suspendus de part et d'autres de la salle. Une odeur de combustion règne autour du trône. Vous voyez le tyran parler de ses projets à Satanos. Quand vos ennemis vous remarquent, ils poussent un hurlement de rage. Si vous possédez 10 plumes d'or, rendez-vous au [131](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

232

Vous parvenez enfin à une porte en bois d'érable poussiéreuse et rouillée. D'une vigoureuse poussée, vous réussissez à faire grincer ses gonds et à l'ouvrir. Vous entrez dans une vaste bibliothèque où règne un capharnaüm indescriptible. Des livres et des parchemins sont entreposés ça et là comme si on s'en était débarrassé. Tous les écrits sont tous dans un état déplorable. Certains sont écornés, d'autres sont rongés par les rats, brûlés par un incendie... Vous parcourez les étagères à la recherche d'un titre qui pourrait vous intéresser mais sans grand succès. Vous alliez renoncer lorsqu'un ouvrage attire particulièrement votre attention. Il s'agit d'un journal à la reliure de cuir écrit par Circézar relatant ses recherches. Vous le parcourez rapidement et une des pages est marquée par un ruban. Vous la lisez rapidement et vous découvrez un extrait intéressant, marqué par un ruban pourpre :

J'ai enfin trouvé le moyen de vaincre les démons ! Je pense que cette découverte me rapportera une récompense incroyable, si je la montre à l'Académie de la magie de Havrepaix. Voilà comment il faut procéder :

- Une fois en face du démon que l'on veut tuer, il faut prononcer rapidement huit fois son nom à l'envers, puis prononcer huit fois son nom à l'endroit. Cette action le privera de ses capacités hors du commun. Bien sûr, son fouet restera toujours redoutable mais un sort de paralysie ou un coup d'épée bien placé pourraient l'anéantir.

Le parchemin s'arrête là, le reste ayant été complètement calciné lors d'un incendie. La précieuse information contenue dans cet ouvrage vous rapporte 1 point de CHANCE. Vous savez maintenant comment vous allez combattre Satanos. Lorsque vous le verrez la première fois, il vous sera donné l'occasion de «le réduire en charpie», vous ajouterez 16 au paragraphe où vous vous trouverez. Le résultat vous donnera un nouveau numéro. C'est celui du paragraphe où vous devrez vous rendre pour prononcer l'incantation capable d'affaiblir le démon. Ensuite, vous continuez à fouiller la bibliothèque mais vous ne trouvez rien de digne de ce nom. Retournez au [66](#).

233

Votre père, sage et puissant, vous a dit un jour que les Djinns ne craignaient qu'une seule chose. Cette chose, c'est un mot de pouvoir ancestral dont la magie pourrait révoquer le Djinn dans son monde. Mais malheureusement, il ne vous l'a pas révélé, pensant que vous n'aurez jamais affaire à un de ces êtres. Mais après les pouvoirs, il reste la ruse... Vous dites donc au Djinn :

- Sache, que tu n'es pas aussi puissant contre moi que face à d'autres mortels !
- Je te trouves bien arrogant, rit le Djinn. Et pourquoi cela ?
- Je connais le mot de pouvoir ancestral qui pourrait t'exiler définitivement de ce monde !
- Non, pas le mot de pouvoir ! tonne le Djinn. Ne le prononce pas et je serai disposé à t'accorder tes trois souhaits sans le duel !
- Vraiment ? Bien, marché conclu.

Heureux de votre petite ruse qui vous a permis d'éviter le duel, vous vous rendez au [163](#).

234

Avant de partir, vous remarquez une petite anfractuosit  dans le bois vermoulu de l'armoire qui contient un levier. Curieusement, votre main est attir e par ce levier et vous ne parvenez pas   r sister   la force magique qui vous manipule. Vous abaissez le levier et une partie du mur pivote dans un grincement diabolique pour laisser place   une petite pi ce comprenant un autel illumin  par quatre magnifiques chandelles bleues. Vous reprenez le contr le de vous m me et examinez l'autel. Celui-ci est orn  de sculptures en onyx qui repr sentent l'ange Archadia amenant une  p e de platine   un aventurier. Cet aventurier vous ressemble. Il se pourrait m me que ce soit vous ! Il semble que l'onyx soit enchant  pour repr senter celui qui regarde la sculpture. Votre regard revient   l' p e qu'apporte l'ange. Elle est sublime, vous la d sirez. Elle doit  tre quelque part en ce lieu. Sur l'autel, un drap de soie semble recouvrir une  p e. Retenant votre all gresse, vous enlevez avec une d licatesse infinie le drap et vous d voilez l' p e de la sculpture, mais en mille fois plus joli. Sur la poign e de cette  p e, sept serpents d'or s'enlacent pour ne former qu'un. La lame est en platine et vous pensez qu'avec, plus rien ne vous arr tera. L' p e est peut- tre magique, mais pour le moment vous ne ressentez aucun effet. De plus, sous l' p e, vous trouvez un fourreau en velours rouge qui para t  tre fourni avec l' p e. Puis, muni de cette superbe acquisition, vous vous rendez au [300](#).

235

Ext nu , vous repoussez le corps m phitique de votre agresseur. Il comptait s rement vous d vorer pour son d ner. Vous  tes heureux d'avoir pu venger tous les mis rables qui  tait mort par sa faute. Vous entreprenez de fouiller son antre, mais vous ne trouvez rien qui ait une quelconque valeur. Par contre,   l'int rieur du sac que portait d funt nain, vous d couvrez un gantelet forg  en eog noir, et le symbole de la lumi re est grav  dans le m tal. Ses jointures sont incrust es de diamants. Vous l'enfilez   votre poignet et il  claire instantan ment la pi ce d'une apaisante lumi re orang e. Vous venez de d couvrir un gantelet de lumi re qui vous permettra de vous  clairer m me sans l'aide de votre lanterne. Vous explorez une derni re fois la caverne, mais vous ne d couvrez aucune issue, ni quelconque objet int ressant. Vous  tes d sormais oblig  de retourner   l'intersection en passant par l'infini passage enchant . A votre grande surprise, une fois le mal fice vaincu, le couloir ne poss de plus son pouvoir soporifique et il a r tr cit. En quelques pas, vous rejoignez l'embranchement o  vous avez d couvert les gardes. Vous pouvez soit emprunter l'autre galerie, ou remonter l'escalier. Pour r aliser la premi re option, rendez-vous au [183](#), et pour faire la seconde, allez au [66](#).

236

A peine avez-vous posé un pied dans l'eau stagnante que le bout de votre botte se met à fondre instantanément. Vous retirez précipitamment le reste de votre botte de l'acide et vous poussez un cri de rage. L'eau était donc de l'acide ! Retournez au [313](#) pour réfléchir à une autre solution.

237

Vous lancez votre sortilège et toutes les herbes alentour se dessèchent rapidement. Ensuite, vous parvenez à distinguer un petit SCORPION qui tente de vous piquer à l'aide de son dard empoisonné. Vous devez engager le combat :

SCORPION

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 12

FORCE : 1

La piqûre de ce scorpion est empoisonnée. S'il vous touche, vous perdez 3 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous survivez, vous apercevez un petit trou à votre gauche qui semble être la tanière de l'animal. Si vous osez mettre la main dans ce trou, rendez-vous au [36](#). Si, de crainte qu'il y ait un autre scorpion, vous l'ignorez, vous retournez à l'embranchement et prenez le chemin ouest. Rendez-vous dans ce cas au [329](#).

238

Du coin de l'œil, vous apercevez dans la boue de l'enclos à cochons le faible éclat à peine perceptible d'un anneau de fer. A l'aide vos bottes, vous dégagez la boue et révélez une trappe magnifiquement bien dissimulée. Vous jubilez intérieurement lorsque vous remarquez que l'ouverture comporte le signe de la résistance **◆**. Avec empressement, vous soulevez cette trappe et descendez les échelons de bois d'une échelle placée en dessous. La pièce dans laquelle vous arrivez est presque entièrement obscure, car la trappe illumine toujours le souterrain. Dans la pénombre angoissante de la pièce, une voix forte retentit :

- Qui-êtes-vous ?

- Je suis un aventurier en mission pour vaincre le tyran ! répondez-vous de la même façon en sortant de votre poche le sceau acquis au début de votre quête. On m'a confié un sceau qui représente une colombe portant une branche d'olivier dans son bec et on m'a indiqué de vous le montrer quand je vous rencontrerais afin que vous puissiez m'aider dans mon entreprise.

A ces mots, une torche s'allume et cinq silhouettes apparaissent et des sourires se dessinent sur leurs visages. Vous prenez le temps de les observer chacun à leur tour. Vous devinez que l'homme de devant est un prêtre grâce à sa toge blanche (bien qu'elle soit presque grise à cause de la poussière) ; il porte un bâton de combat et son visage est empreint d'une allure amicale. La deuxième est une archère aux cheveux détachés

portant un carquois en bandoulière et une veste vert feuille. Le troisième est à coup sûr un assassin de haut niveau : il possède deux dagues à la lame recourbée dont les pointes sont enduites de poison, et son visage est masqué par un voile obscur. Le quatrième aventurier est de toute évidence un magicien car il porte sur sa robe des symboles magiques incompréhensibles. Il possède aussi un bâton d'if où un diamant resplendissant est enchâssé. Vous ne parvenez pas à découvrir la profession du dernier. Tout ce que vous pouvez détailler, c'est qu'il a une tenue de voyage en lambeaux, un cimeterre dans son fourreau. Ses cheveux hirsutes semblent ne pas avoir été coupés depuis des années et des entailles en voie de cicatrisation se présentent sur son visage en abondance. Ils se déclarent prêts à vous assister dans votre quête. Le prêtre commence :

- L'un de nous vous accompagnera et vous secondera dans vos combats ; à vous de choisir lequel. Les autres vous donneront quelques objets utiles mais prendront un autre chemin au cas où vous ne réussissiez pas pour qu'il y ait une autre chance de victoire. Je me nomme Anam, voici l'archère Yolina, et l'assassin Anguis. Le magicien s'appelle Yoran et voici enfin Ayguichi le vagabond.

- Nous possédons tous de nombreuses qualités différentes, ajouta l'assassin. Je suis le plus discret et je peux me faufiler derrière les ennemis pour les attaquer. Anam peut guérir les blessures, Yolina peut attaquer à distance, Yoran connaît les arcanes de la magie et Ayguichi est le plus musclé.

Le moment du choix arrive. Regardez bien les capacités de chaque membre de la résistance (chacun possède une annexe à la fin du livre le décrivant) avant d'élire votre préféré.

Si vous choisissez Anam le prêtre, rendez-vous au [308](#).

Si vous choisissez Yolina l'archère, rendez-vous au [318](#).

Si vous choisissez Anguis l'assassin, rendez-vous au [328](#).

Si vous choisissez Yoran le magicien, rendez-vous au [338](#).

Si vous choisissez Ayguichi le vagabond, rendez-vous au [348](#).

239

Galvanisé à un considérablement haut échelon par ce que vous venez de voir, vous reprenez votre route, assuré, sentant que rien au monde ne pourrait vous nuire. Rendez-vous au [265](#).

240

Vous avalez votre aquarare et aussitôt, vous parvenez à respirer, bien qu'aucune branchie n'ait poussé sur votre tête. Mais reste toujours la menace de l'élémental. Si vous possédez du liquide digestif d'homme-végétal, rendez-vous au [331](#). Si vous le combattez avec votre arme, rendez-vous au [306](#).

241

Vous avez vaincu un des élémentaux du tyran ! Vous vous félicitez intérieurement et vous nagez jusqu'au coffre. Si vous n'avez pas avalé une aquarare il y a peu de temps, vous perdez 5 points d'ENDURANCE dus à la courte asphyxie. Puis, vous remontez à la surface avec le coffre. Si vous possédez une clé de bronze, rendez-vous au paragraphe dont le numéro est gravé sur la clé. Si vous possédez une clé en étain, rendez-vous au [299](#). Si vous êtes Caïalys, rendez-vous au [76](#). Sinon, vous ne parvenez pas à ouvrir le coffre et vous vous rendez au [173](#).

242

Vous avez enfin trouvé une sortie... à la première partie du dédale. Stoppez la perte d'1 point d'ENDURANCE par paragraphe. Le passage dans lequel vous progressez est particulièrement ancien : des toiles d'araignées envahissent le sol et les murs, les pierres s'effritent, quelques squelettes d'aventuriers malchanceux reposent ici où là... Une odeur fétide se dégage d'un tas de paille où certains aventuriers ont dû faire leurs besoins. En y songeant, une envie pressante met à l'épreuve votre vessie. Si vous décidez de vous accorder un court intermède pour vous soulager de ce poids insupportable, rendez-vous au [111](#). Si vous essayez de résister tant bien que mal à votre désir oppressant, rendez-vous au [314](#).

243

Après avoir franchi cet obstacle, vous regagnez en confiance et une vague d'énergie vous parcourt. Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE, 1 point de MAGIE et 1 point de CHANCE. Vous continuez à marcher dans le couloir, mais celui-ci aboutit rapidement à une porte de bois décorée de motifs en or et de bijoux. La poignée est en argent clair, et de minuscules gravures la parcourent. Si vous entrez dans cette pièce, rendez-vous au [287](#). Si vous retournez à la bifurcation, rendez-vous au [137](#).

244

Vous déclarez au Djinn que vous désirez qu'il renforce votre équipement. Celui-ci tape dans ses mains et un tourbillon multicolore vous recouvre. Un instant après, vous vous retrouvez muni d'un nouvel armement.

Si vous êtes Kuldan, vous possédez maintenant en plus de votre ancien équipement un bouclier magique qui absorbera deux points d'ENDURANCE à chaque coup reçu au lieu de 1 seul ; ainsi qu'une cotte de mailles qui baissera de 1 point la *force d'attaque* d'un adversaire.

Si vous êtes Caïalys, vous possédez maintenant en plus de votre ancien équipement des bottes magiques qui vous permettront de lancer le sort *Saut* sans perdre les points de MAGIE ; ainsi qu'une cuirasse magique qui noiera votre image lors d'un combat dans l'ombre et qui soustraira ainsi de 1 point la *force d'attaque* d'un adversaire.

Si vous êtes Hamagor, vous possédez maintenant en plus de votre ancien équipement deux orbes de pouvoir ; ainsi qu'une amulette magique qui vous permettra de lancer

chacun de vos sorts avec un point de MAGIE de moins (si vous lancez votre sort *Mort* avec cette amulette, vous n'utiliserez que 4 points de MAGIE au lieu de 5).

Si vous êtes Kylmina, vous possédez maintenant en plus de votre ancien équipement cinq flèches de feu qui vous serviront à lancer le sort *Flèche de feu* sans utiliser les points de MAGIE ; ainsi qu'une cuirasse qui vous permettra d'absorber deux points d'ENDURANCE à chaque coup reçu.

Vous possédez aussi un pot d'onguent qui vous permettra de reprendre à deux reprises 5 points d'ENDURANCE. Ensuite, vous perdez un souhait et retournez au [163](#).

245

Si c'est la deuxième fois que vous venez ici, rendez-vous directement au [323](#). Sinon, poursuivez votre lecture. Le passage dans lequel vous progressez est particulièrement étroit, et des araignées de toutes tailles tapissent ses murs. Soudain, l'une d'entre elles, la plus grosse, claque ses mandibules entre elles, et tourne ses quatre paires d'yeux dans votre direction. Sur son ordre, toutes les autres araignées font de même et se jettent sur vous. Si vous possédez un anneau de feu ou un phénix, rendez-vous au [166](#). Sinon, ces membres de la famille des arachnides vous recouvrent sans que vous ne puissiez rien faire, et vous dévorent. C'est là que se termine votre quête...

246

La dent est en fait une grosse canine de troll. Vous pouvez la garder si vous le désirez. Puis, si vous voulez examiner : les mixtures rendez-vous au [23](#), le bracelet rendez-vous au [142](#), le livre rendez-vous au [101](#). Si vous préférez partir à l'instant, rendez-vous au [234](#).

247

Vous sortez de Havrepaix et arrivez à la lisière de la forêt vous séparant du château du tyran. Cependant, il vous faut traverser un pont de pierre enjambant le fleuve de Shymur. Et le traverser ne sera pas de tout repos car un CHEVALIER NOIR y fait le guet. Les chevaliers noirs sont des chevaliers d'élite à la solde du tyran. Le chevalier ne vous a pas encore vu. Si vous êtes Caïalys ou Kylmina et que vous possédez au moins 2 points de MAGIE, allez au [133](#). Si vous pouvez tirer une flèche ou un carreau, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'habileté, soustrayez deux points au total d'endurance du chevalier puis combattez-le. Vous pouvez aussi lui lancer un sort avant qu'il ne réagisse. Sinon, engagez ce combat contre ce dangereux adversaire :

CHEVALIER NOIR

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 28

FORCE : 4

Si vous triomphez de ce redoutable adversaire, allez au [22](#).

248

Le passage dans lequel vous progressez n'a rien de très intéressant, et vous laissez votre esprit vagabonder en rêvant de vous, victorieux, rapportant des richesses, des objets magiques et de la gloire avec vous. Vous voyez les membres de votre famille survivants

vous féliciter les larmes aux yeux. On construira dans votre ville natale une statue d'or à votre effigie et... Une cacophonie retentit au fond du couloir, vous arrachant brusquement à votre rêverie. Deux hommes édentés portant des chaînes brisées, vêtus de haillons courent à en perdre haleine vers votre direction, criant sans cesse :

- Il est à nos trousses ! Il est à nos trousses... Protégez-nous !

Ils semblent sur le point de s'évanouir et vous comprenez bien assez tôt ce qui leur courrait après : une silhouette fantomatique maniant une redoutable épée à deux mains en acier noir, portant une armure de plates forgée dans la même matière. Son casque porte des cornes miroitantes en guise de décoration, et deux yeux rouges luisent à l'intérieur. Son armure semble vide, et que c'est une ombre à l'intérieur. Il avance rapidement, presque mécaniquement, à la poursuite des deux évadés. Ceux-ci, à bout de forces, se laissent tomber à vos côtés en vous suppliant de les aider. Une pensée soudaine vous frappe comme un coup d'épée bien ajusté : et si le poursuivant des deux hommes serait... Non, ce serait impossible. Et pourtant, vous reconnaissez avec horreur que le gardien des prisonniers est un Inexorable, être sans âme toujours chargé d'une mission, ici, surveiller la prison, et qui tuera tout ce qui se mettra en travers de son chemin. Et, malheureusement, vous êtes en travers de son chemin. Si vous êtes Hamagor, vous savez que votre sort d'asservissement n'aura aucun effet sur cette créature. Vous allez devoir affronter cet adversaire inhumain presque invincible :

INEXORABLE

HABILETÉ: 12

ENDURANCE : 30

FORCE : 5

Seule réconfort : cet adversaire est particulièrement sensible à la magie, et tout sort jeté sur lui infligera le double des points d'ENDURANCE. Si vous venez à bout de cette horreur, rendez-vous au [194](#).

249

De votre œil perçant, vous remarquez que la dalle qui est légèrement plus enfoncée que les autres. Craignant un piège, vous vous mettez à toquer doucement contre elle pour discerner un quelconque traquenard. Effectivement, vous entendez un faible cliquètement métallique qui trahit le piège. Si vous aviez marché sur cette dalle, vous seriez tombé dans une trappe et qui sait ce qu'elle contenait ! Vous enjambez avec prudence la dalle piégée et vous poursuivez votre route en sifflotant, fier de vous. Rendez-vous au [341](#).

250

Sous l'effet de votre sortilège, le squelette s'incline en signe de soumission. Il vous accompagnera dans votre quête et vous aidera lors des combats. Il possède les caractéristiques suivantes : HABILETÉ: 7, ENDURANCE : 28, FORCE : 3. Sur ce, rendez-vous au [39](#).

251

Tandis que vous vous approchez de la mare, un des oiseaux s'est arrêté de boire et vous a fixé d'un œil méfiant. Il essaie de vous chasser en claquant du bec. Si vous persistez à vouloir boire l'eau, rendez-vous au [40](#). Si vous repartez de peur que les oiseaux vous attaquent, rendez-vous au [173](#).

252

Vous maîtrisez le mort-vivant et vous lui ordonnez de vous protéger. Au cours des trois prochains combats (pas plus car le fantôme retournera après dans son plan astral), la *force d'attaque* de votre adversaire sera réduite de 1 point, sous l'effet de l'engourdissement provoqué par le fantôme. Cet effet ne fonctionnera pas contre une créature magique, car elle sera immunisée contre ce genre d'attaque. Ensuite, rendez-vous au [49](#).

253

Vous progressez dans un long corridor rectiligne opulent selon vous car des tapisseries brodées de velours ornent les murs et un long tapis rouge couvre le bruit de vos pas sur le sol. Un enivrant parfum embaume l'air et une lumière magique jette des lueurs émeraude et améthyste dans la galerie. Plus loin, le passage oblique brusquement vers la droite, et vous remarquez une porte richement décorée, mais sans inscriptions magiques encastrée dans le coin du couloir. Vous devez faire un choix sur la direction que vous allez prendre. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [98](#). Si vous continuez votre avancée dans le couloir, rendez-vous au [148](#).

254

Vous avancez à pas lent le long d'un antique couloir poussiéreux. Une odeur fétide fouette vos narines et vous réprimez un haut-le-cœur. Par la faible lueur de votre lanterne, vous remarquez deux rats se chamaillant pour un morceau de fromage moisi. À votre vue, ceux-ci déguerpissent aussitôt dans un recoin du mur, vous laissant seul dans le passage. Puis, vous parvenez à une bifurcation, vous menant à plusieurs chemins. Le premier, qui se trouve devant vous, mène au [145](#). Le second, à votre gauche, se dirige au [60](#), tandis que le dernier vous ramène à votre point de départ, au [275](#).

255

Sur la roche effritée de la caverne, vous remarquez un levier à peine perceptible. Si vous désirez l'actionner, rendez-vous au [136](#). Si vous préférez vous en abstenir, retournez au [235](#) et poursuivez votre lecture.

256

Le couloir dans lequel vous cheminez est particulièrement humide, et les ploc-ploc réguliers des gouttes d'eau fondues des stalactites tombant sur le sol vous font rapidement perdre votre concentration. Soudain, vous vous cognez contre une stalactite plus basse que les autres et vous perdez un point d'ENDURANCE. Maugréant à cause de votre malchance, vous reprenez vos esprits et vous poursuivez votre progression. Enfin, vous parvenez à une bifurcation. Vous pouvez aller soit au [245](#), soit au [64](#).

257

Le passage aboutit à une porte de bois parée d'une magnifique serrure couleur or. La poignée est incrustée de rubis, et les gonds paraissent parfaitement huilés. Malgré sa beauté, cette porte semble recéler un quelconque piège mortel. Comment allez-vous aborder cet obstacle ? Si vous l'examinez pour désactiver un piège, rendez-vous au [209](#). Si vous essayez de crocheter la serrure, rendez-vous au [70](#). Enfin, si vous tournez simplement la poignée, rendez-vous au [154](#).

258

Cette créature est un redoutable adversaire et ses écailles semblent impénétrables.

LA BÊTE

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 36

FORCE : 5

Après le premier assaut, rendez-vous au [123](#).

259

Vous reconnaissez cet homme. Sous le choc, vous balbutiez :

- Mais tu... tu es Ymilar, mon... mon frère bien-aimé ! Je te croyais mort sous les coups de ces stupides orques.

- C'est toi... Kylmina ! s'exclame-t-il fou de joie.

- Oui, c'est moi, ta grande sœur adorée !

Vous courez l'un vers l'autre et vous vous serrez dans les bras. Une fois les retrouvailles passées, Ymilar vous explique comment il a survécu à l'attaque des orques :

- Je t'ai vu détalier comme un lapin vers la forêt, et je me suis dit que c'était le meilleur moyen de rester en vie. Père m'a dit de fuir pendant qu'il assurerait mes arrières. Il s'est ensuite retourné pour faire face à trois orques ricanant armés de dagues empoisonnées. En quelques mouvements, il se défit de ses adversaires. J'ai vu le combat de loin et j'allais le féliciter quand il est tombé, sûrement terrassé par le poison d'une de ces maudites dagues. En essuyant mes larmes naissantes, j'ai filé à toutes jambes vers tes traces mais je ne les ai pas retrouvées et je me suis perdu. Après quelques jours d'errance, je suis arrivé dans cette forêt et c'est ici que je vis depuis.

- Quelle triste fin pour Père. Il est mort l'épée à la main au moins, et tu sais tout aussi bien que moi que c'était son désir le plus cher. Je suis bien content de te savoir en vie. Je te croyais perdu à tout jamais !

Votre frère vous montre ensuite sa collection de trophées de chasse, car il essaie de tuer le plus grand nombre de serviteurs du tyran pour réduire les effectifs de ses armées. Vous remarquez particulièrement un casque de chevalier noir, une tête de troll ou une armure de capitaine orque. Puis, il vous invite à partager son repas. Vous prenez place à

ses côtés et vous entamez le sanglier. Ce délicieux repas vous redonne 4 points d'ENDURANCE. Tout en se restaurant, Ymilar vous interroge sur ce que vous venez faire ici. Vous lui expliquez que vous avez été envoyé en mission par le roi pour exterminer le tyran. Il approuve votre courage et vous recommande de faire attention à vous. Ensuite, votre proche vous demande s'il peut vous aider. Vous lui parlez du parchemin que vous avez découvert il y a peu de temps. Il le regarde attentivement, le retourne et pousse un cri de victoire.

- Si on retourne le parchemin, on peut comprendre «[étoile=89](#)». Cela doit être une formule pour activer un effet magique.

Vous le remerciez et vous lui des élémentaux que vous devez tuer.

- J'ai déjà entendu parler de ces élémentaux. Un érudit m'a transmis l'information suivante. L'élémental de l'air est insensible aux armes, mais il craint par dessus tout d'être étouffé dans un pot. Si vous mettez un joyau d'aspiration dans un pot en terre et si vous refermez le récipient avant qu'il ait pu s'en échapper, il périra. Je possède plusieurs pots en terre au cas où je le rencontrerais, mais je vais vous en donner un.

Sur ces mots, il se rend dans le coin le plus sombre de sa cabane où sont entreposés une petite dizaine de pots en terre, en choisit un qui n'a aucune fêlure, et vous le tend. Il vous donne aussi une bourse contenant 8 pièces d'or pour vos achats, ainsi qu'un orbe de pouvoir qu'il a soigneusement conservé depuis sa fuite. Vous le remerciez et vous lui demandez ensuite si vous pouvez dormir dans sa demeure, et il accepte avec joie. Il vous aménage un petit espace sur le sol où il pose un tapis de lin blanc crème avec un oreiller de satin noir. Dès que votre tête a touché celui-ci, vous tombez dans un profond sommeil. Rendez-vous au [269](#).

260

Au fond de l'ancre de la créature, vous remarquez le contour d'une porte secrète, mais vous ne trouvez pas le moyen de l'actionner. Si vous êtes Caïalys, rendez-vous au [43](#). Sinon, *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous aussi au [43](#). Si vous êtes malchanceux, vous devez abandonner cette idée. Dans ce cas, si vous voulez examiner les cadavres des aventuriers, rendez-vous au [202](#). Si vous ressortez de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

261

Vous vous avancez vers un bureau délabré, renversant au passage un broc en argile. Soudain, le temps semble s'arrêter et dans un vent violent, un visage translucide représentant le faciès redoutable d'un démon apparaît comme par enchantement. Celui-ci déclare d'une voix sombre et caverneuse :

- Tu n'as aucune chance d'atteindre ton but, pauvre humain ignorant. J'ai doté mon pantin d'une protection et d'une puissance inimaginable, et ta quête ne peut se solder que par un échec. Cependant, tu t'es montré courageux pour venir oser me défier dans mon domaine, et je tiens à récompenser ta bravoure. Pour cela, je te propose de devenir mon allié jusqu'à la fin de tes jours, et en contrepartie, nous règneront ensemble sur le royaume, en se partageant le pouvoir.

Si vous êtes Kuldán, à l'annonce de cet ignoble marché, votre sang ne fait qu'un tour. Vous ne trahirez jamais votre foi, qu'elle qu'en soit la raison. Dans ce cas, annoncez votre réponse à Satanos au [73](#).

Si vous êtes un des autres héros, vous êtes libre de votre décision : si vous n'acceptez pas son marché, rendez-vous au même paragraphe que Kuldán. Si sa proposition vous tente, rendez-vous au [345](#).

262

Vous progressez sur un chemin rectiligne. Derrière les croisillons de bois, le soleil tisse des dentelles de lumière qui vous permettent de distinguer les contours des obstacles et ainsi de ne pas chuter. Le soleil éclatant vous emplit de bonheur, mais vous vous rappelez avec méfiance que même le plus brillant des soleils peut masquer les secrets les plus noirs. Après quelques heures de marche, vous parvenez à un croisement entre un sentier allant vers le nord et un autre vers l'ouest. Le sentier menant vers le nord continue à s'enfoncer dans la forêt tandis que celui menant vers l'ouest mène vers une petite colline escarpée. Si vous choisissez le sentier menant au nord, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez prendre celui menant à l'ouest, rendez-vous au [329](#).

263

Le chemin se termine par un cul-de-sac ! Si vous faites demi-tour, retournez au [130](#) et faites un autre choix. Si vous essayez de trouver un passage secret, rendez-vous au [279](#).

264

Vous luttez intérieurement pour ne pas perdre conscience, et au bout d'un combat acharné, vous parvenez à résister au maléfice. Ce combat intérieur vous a tout de même affaibli physiquement. Vous avez perdu 8 points d'ENDURANCE et 1 point de MAGIE. Une étincelle d'espoir s'allume en vous lorsque vous distinguez au bout de la galerie l'entrée d'une caverne. Vous entrez avec empressement dans cette seule opportunité de quitter ce couloir infernal. Dès le premier pas posé sur le sol de la mystérieuse grotte, faute de lumière, vous trébuchez sur un objet dur et de la forme d'une sphère. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. À tâtons, vous fouillez dans votre sac à dos pour en ressortir votre lanterne. Vous l'allumez immédiatement et vous regardez l'objet qui vous a fait perdre votre dignité de fier aventurier. Vous poussez un cri d'horreur quand vous voyez qu'il s'agissait d'un crâne humain ! D'un geste brusque, vous l'envoyez rouler sur le sol et vous reprenez vos esprits. Vous enjambez de justesse un squelette de nain dépourvu de chair. Soudain, un grognement assourdissant résonne sur les parois de cette sépulcrale caverne. Vous empoignez votre arme avec une raisonnable prudence. Vous n'avez pas le temps de vous féliciter d'avoir pris cette précaution qu'un énorme troll - mesurant environ trois mètres de haut - se jette sur vous en brandissant en guise d'arme un tabouret de bois. Au cours de l'affrontement qui va suivre, vous serez gêné car vous devrez employer une main pour tenir votre lanterne, donc il ne vous restera plus qu'une main de disponible. Par conséquent, si vous êtes Kuldán, vous devrez vous résigner à ne pas utiliser votre bouclier pour la durée du combat. Le troll possède les capacités suivantes :

TROLL

HABILETÉ: 10

ENDURANCE : 40

FORCE : 5

Si vous abattez cet hôte particulièrement inhospitalier, rendez-vous au [235](#).

265

Le passage dans lequel vous progressez n'est pas éclairé. Vous sortez donc votre torche et vous l'allumez immédiatement. La vive lueur de la flamme vous éblouit et vous devez vous protéger les yeux avec votre main. Peu à peu, vous vous habituez à la lumière que prodigue votre torche et vous vous remettez en route. Vous marchez pendant encore quelques temps avant que le couloir se divise en deux. Une galerie sombre et profonde continue vers le nord tandis qu'un étroit boyau oblique vers l'ouest. Si vous prenez la direction ouest, rendez-vous au [315](#). Si vous cheminez vers le nord, rendez-vous au [293](#).

266

Vous vous éloignez de l'infeste résidence de la sorcière et vous vous dirigez vers le nord. Quelques minutes plus tard, sur une route bordée d'ajoncs desséchés, vous entendez un grognement suivi d'un fracas assourdissant. Vous faites aussitôt volte face pour voir d'où provient cette cacophonie. Une goutte de sueur perle sur votre visage lorsque vous apercevez un énorme élémental de terre en train d'essayer d'escalader un arbre pour détruire un nid d'oiseau mais qui n'y parvient car il est trop lourd. Il ne vous a pas encore vu. Si vous êtes Caïalys ou Kylmina, rendez-vous au [203](#) ou si vous possédez de quoi faire du feu (phénix ou anneau de feu) rendez-vous au [343](#). Sinon, poursuivez votre lecture. Si vous possédez une arbalète ou un arc, vous pouvez tirer un projectile sur l'imposante créature avant qu'elle ne puisse réagir. Elle perdra ainsi 5 points d'ENDURANCE avant le début du combat. Quoique vous fassiez, la bête se rue ensuite sur vous et un combat acharné s'engage :

ÉLÉMENTAL DE TERRE

HABILITÉ : 11

ENDURANCE : 35

FORCE : 5

Si vous triomphez, rendez-vous au [157](#).

267

Vous vous asseyez sur un banc de pierre et prenez un repas en contemplant le jardin dont le charme esquisse un sourire sur vos lèvres. Soudain, une violente bourrasque vient troubler le calme serein de ce jardin idyllique. De violents courants d'air vous ébouriffent les cheveux et une silhouette se dessine dans les airs. En serrant les dents et en luttant pour ne pas être aspiré, vous vous approchez de la forme. Vous voyez avec un frisson d'horreur un élémental d'air qui rassemble ses forces, sûrement dans le but de vous balayer de la surface de la terre. Comment allez-vous combattre cet être magique ?

- Si vous employez un ou plusieurs objets, rendez-vous au [71](#).
- Si le combattez avec une arme, rendez-vous au [185](#).
- Si vous utilisez une formule magique, rendez-vous au [316](#).

Si toutes vos tentatives de combats ont échouées, vous ne pouvez rien faire contre votre adversaire qui vous achève en s'amusant à vous faire tourner sur vous même en vous expédiant une violente bourrasque. C'est là que se termine donc votre aventure...

268

Tandis que vous plongez, vous sentez que l'eau se rassemble pour former une silhouette humanoïde. C'est l'ÉLEMENTAL D'EAU qui se dresse devant vous. Vous sentez que vous manquez d'air alors que l'élémental d'eau lui est avantagé car il n'a pas besoin de respirer pour survivre. Comment allez-vous combattre ce nouvel ennemi ?

En utilisant un objet de votre sac à dos, rendez-vous au [129](#).

En remontant à la surface, rendez-vous au [298](#).

En engageant le combat, allez au [21](#).

269

Vous vous réveillez fortifié de 5 points d'ENDURANCE. L'esprit encore embrumé, vous cherchez Ymilar. Votre recherche est vaine ; il a dû partir pour chasser. Cette rencontre bénéfique vous a fait gagner 1 point de CHANCE ou 2 si vous êtes Kylmina. Vous rassemblez vos affaires et vous reprenez votre route, le ciel ayant séché ses larmes après avoir abreuvé la nature de ses bienfaits, et rendu à la végétation sa magnifique couleur émeraude. Les rayons du soleil qui pointent à travers les arbres gonflent votre cœur. Un doux parfum de fleur vous chatouille les narines, et vous inspirez profondément une bonne bouffée d'air. Les oiseaux gazouillent, et vous les écoutez avec nonchalance. Une heure plus tard, vous arrivez à une petite clairière, qui possède au milieu, une petite roulotte de marchand. Devant, des pancartes annoncent : «Magasin de Kresreb, vendez, achetez, obtenez un cadeau !» Si vous vous dirigez vers cette roulotte, rendez-vous au [138](#). Si vous pensez que vous n'avez pas de temps à perdre avec toute cette camelote, rendez-vous au [300](#).

270

Vous montez paresseusement les marches, épuisé par vos récents efforts. Les marches sont faites en pierre, et sont toutes soigneusement polies. Privé de toute la lumière du jour, l'escalier est éclairé par de multiples torches posées de façon régulière sur des socles de bronze. Au niveau de certains emplacements stratégiques se trouvent des meurtrières, mais vous voyez bien qu'elles n'ont pas été utilisées depuis des années car des tapisseries de toiles d'araignées ont été tissées sur certaines d'entre elles, et des couinements de rats vous apprennent que ces rongeurs ont trouvé refuge dans les autres. *Tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [165](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [341](#).

271

Vous reconnaissez ces champignons juste à temps pour ne pas ressentir leurs effets. Ce sont des champignons dont le parfum est un puissant somnifère. Vous enfouissez aussitôt votre nez sous votre cape pour ne pas sentir cette odeur. Vous gagnez 1 point de CHANCE pour ne pas vous être endormi sous l'effet de ces champignons. Qu'allez-

vous faire de ceux-ci ? Si vous voulez les brûler, rendez-vous au [9](#). Si vous désirez les garder dans votre sac à dos pour un usage ultérieur, rendez-vous au [107](#).

272

Vous sortez avec empressement le flacon de poudre de votre sac à dos et vous projetez son contenu sur l'élémental de feu, attendant un quelconque effet. Mais celui-ci se contente de vous regarder avec une expression moqueuse. Il projette dans votre direction une rafale embrasée qui vous enlève 15 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [210](#) pour le combattre.

273

Vous retournez à la première intersection. Trois choix s'offrent à vous. Si vous décidez de tourner à gauche, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [66](#). Si vous optez pour les portes ouvragées, rendez-vous au [321](#).

274

Vous cherchez un abri pour la nuit pendant environ une heure ce qui vous oblige à prendre un repas. Vous distinguez alors une grande caverne. Vous commencez à rentrer dedans lorsque vous entendez un grondement sauvage. Il pourrait bien y voir une bête sauvage là-dedans. Si vous entrez dans la caverne, allez au [52](#). Si vous ne voulez pas rentrer au défaut de ne pas pouvoir dormir, rendez-vous au [140](#).

275

Vous arrivez à une intersection entre plusieurs chemins, décorée par plusieurs poteaux indicateurs recouverts de moisissures. L'un d'entre eux, dont la pointe de la flèche est dirigée vers votre dos, indique : SUD-OUEST, tandis qu'un deuxième, allant devant vous, indique : OUEST. Un autre, dont la flèche se dirige vers votre gauche, vous conseille : NORD, MEILLEURE DIRECTION, alors qu'un quatrième, qui est dirigée exactement à l'opposé du troisième, dit : EST. Vous remarquez un dernier passage voûté, ne comportant pas de poteau indicateur, se trouvant au coin gauche de l'intersection. Vous perdez toute notion de géo localisation, trompé par ces poteaux. Dubitatif, vous réfléchissez. Et s'il s'agissait d'un traquenard machiavélique destiné à vous faire perdre la raison ? Quelle direction allez-vous prendre ?

- Tout droit (rendez-vous au [334](#))
- À gauche (rendez-vous au [254](#))
- À droite (rendez-vous au [82](#))
- Vers le passage voûté (rendez-vous au [145](#))

276

Vous demandez au Djinn d'être très riche. D'un claquement de doigt de celui-ci, un coffre rempli d'or apparaît à vos pieds. Puis, le Djinn déclare :

- Si tu arrives à la guilde des marchands, et que tu leur montre ce document, ils te donneront environ 100 pièces d'or et puis le coffre qui est devant toi en contient 50. Voilà qui te permettra largement de faire des achats.

Le document que vous a donné le Djinn indique que vous possédiez des jarres en terre cuite qu'ils ont vendues à votre place et que ce sont à vous que doit revenir les bénéfices. Le coffre qui est à vos pieds contient effectivement 50 pièces d'or que vous reversez dans votre bourse. Vous perdez un souhait et vous retournez au [163](#).

277

Vous enfitez la bague attendant quelconque effet magique mais rien ne vient. Vous pourrez quand même la revendre à un marchand pour 10 pièces d'or. Ensuite, si vous voulez examiner les cadavres des aventuriers, rendez-vous au [202](#). Si vous ressortez de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

278

Vous jetez les dés du chaos en regardant rouler ces innocents cubes d'obsidienne. Pour connaître le résultat, lancez deux dés. Si vous faites :

2	Rendez-vous au 8
3	Rendez-vous au 18
4	Rendez-vous au 28
5	Rendez-vous au 38
6	Rendez-vous au 48
7	Rendez-vous au 58
8	Rendez-vous au 68
9	Rendez-vous au 168
10	Rendez-vous au 178
11	Rendez-vous au 188
12	Rendez-vous au 198

279

Vous passez une demi-heure à chercher le moindre indice révélant un passage secret habilement camouflé, mais en vain. Pendant ce temps, vous devez prendre un repas. Vous avez perdu tout ce temps à chercher un passage secret qui n'existait pas ! Vous perdez 1 point de CHANCE. Puis, vous revenez la tête basse au [130](#).

280

Vous frappez d'un coup sec sur le mur de glace. Malheureusement, vous vous êtes légèrement tordu le bras sous l'impact du choc et vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Seulement, le bruit que vous avez fait et les traces que vous avez laissées ont peut-être attirés un monstre. Si vous avez des bottes qui ne laissent aucunes traces, rendez-vous au [160](#) et faites un autre choix. Sinon, rendez-vous au [175](#) en notant le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir après.

281

Vous inspectez le lieu où vous vous trouvez. C'est une caverne. Elle est sombre, humide, glaciale, profonde, oppressante, terrifiante. L'idée de dormir dans cet endroit ne vous enchante guère, vous devez vous résigner à chercher un lieu plus approprié car l'heure est particulièrement tardive. Vous prenez un repas et vous tombez rapidement dans un si profond sommeil que les murs tremblent sous le bruit assourdissant de votre ronflement, même l'apparition soudaine d'un démon ne pourrait vous réveiller. Rendez-vous au [69](#).

282

Vous arrivez encore à un croisement ! Vous pouvez vous rendre au [226](#), au [193](#) ou au [311](#).

283

Votre anneau de feu comporte trois entailles correspondant à chacune de ses charges. Vous utilisez une charge (il ne vous reste donc plus que deux charges) et un éclair de feu jaillit de l'anneau et vient frapper les deux premiers hommes-végétaux. Allez au [25](#) mais considérez que les deux premiers hommes-végétaux sont morts.

284

Cette sublime trouvaille convient parfaitement à la taille de votre poignet, et après quelques mouvements, vous avez la certitude qu'elle est enchantée : elle produit des flammes lorsque vous la maniez. Désormais, quand vous combattrez avec cette arme, vous augmenterez de 2 points votre *force d'attaque* et les dégâts que vous infligerez seront majorés de 1 point. Rangez précautionneusement votre acquisition dans son fourreau et retournez au [122](#), pour poursuivre votre lecture.

285

Dans un rôle d'agonie, le magicien qui vous a si bien aidé lors de vos combats, vous souffle :

- Tout cela n'aura pas été vain... Je sens mes forces me quitter, mais elles ne seront pas perdues...

Dans un dernier sursaut d'énergie, le sorcier vous a fait don de ses pouvoirs. Aussitôt, un flux de puissance nouveau déferle dans votre corps. Augmentez votre *total de départ* d'ENDURANCE de 5 points, et celui de MAGIE de 1 point. En jurant de venger votre ami, vous poursuivez votre route, les larmes aux yeux. Retournez au paragraphe d'où vous veniez.

286

- Je propose une diversité hors du commun, et protégée par des enchantements contre les voleurs. Les prix sont honnêtes et très raisonnables. Vous vous promenez dans sa petite roulotte en cherchant des objets utiles parmi tous les bibelots et les breloques. Vous remarquez tout de même :

Joyau d'aspiration	6 pièces d'or
Orbe de pouvoir	4 pièces d'or
Potion de revitalisation	4 pièces d'or
Provisions pour trois repas	2 pièces d'or
Plume d'or	7 pièces d'or
Poudre de squelette	5 pièces d'or
Dés du chaos	9 pièces d'or
Griffes d'escalade	3 pièces d'or
Lance d'Interfactor Draco	7 pièces d'or
Bijou de platine	8 pièces d'or

Le marchand est prêt à vous laisser un article de votre choix gratuit en échange d'un rubis. Si vous êtes Caïalys, vous déployez vos talents de marchandage pour diminuer les prix de tous les objets de 1 pièce d'or. Le joyau d'aspiration vous servira contre l'élémental de l'air, l'orbe de pouvoir vous redonnera 1 point de MAGIE, la potion de revitalisation vous revigorera de 12 points d'ENDURANCE. La poudre de squelette, lancée sur un ennemi, le transformera immédiatement en squelette à moins qu'il fasse plus de 8 avec deux dés ; cette poudre ne fonctionne que sur les créatures qui ne sont pas magiques, sinon elle sera sans aucun effet. Pour vous servir des dés du chaos, rendez-

vous au [301](#). Les griffes d'escalade sont des griffes que l'on peut fixer sur la paume des mains ou sur la plante des pieds et qui servent à escalader une paroi, aussi lisse soit-elle. Si vous achetez la lance d'Interfactor Draco, rendez-vous au [214](#). Si vous dépensez pour le bijou de platine, vous vous rendez au [99](#) quand vous aurez quitté Kresreb, pas avant. Une fois vos achats terminés, rendez-vous au [199](#).

287

Vous entrez dans une vaste salle où règne un capharnaüm indescriptible. Des fioles de verres sont entreposées çà et là, des bocaux vides ou pleins sont éparpillés sur le sol, des rouleaux de parchemins débordent des bureaux... Ce qui vous frappe le plus, c'est l'odeur écœurante qui baigne dans la pièce, comme un mélange entre deux produits chimiques qui n'allaient pas ensemble. D'une vue d'ensemble, cette salle ressemble à un laboratoire en désordre. Vous entreprenez des recherches à l'intérieur de cet atelier et vous remarquez une étagère où sont entreposées quelques fioles et mixtures. Vous les parcourez rapidement car les inspecter toutes prendrait trop de temps. Deux d'entre elles, une mixture noire et une verte, attirent votre attention. Si vous buvez la mixture verte, rendez-vous au [50](#). Si c'est la noire que vous choisissez, rendez-vous au [141](#). Si vous ressortez de ce laboratoire, *tentez votre chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [11](#). Si vous êtes malchanceux, revenez au [137](#).

288

Vous poursuivez votre traversée du couloir lorsque vous déclenchez un piège actionnant une arbalète dissimulée dans l'obscurité. Un carreau part en sifflant droit vers votre gorge ! Vous l'évitez d'extrême justesse et se fiche dans votre épaule. Vous perdez 25 points d'ENDURANCE. Vous poussez un gémissement de douleur, pansez la blessure et vous vous dirigez au [232](#).

289

Vous prenez un chemin luxuriant dont les arbres ne se comptent plus. Ces derniers comportent plus de branches que la moyenne. Vous arrivez à une clairière où des silhouettes se dessinent sur les branches. Un sifflement strident retenti et l'empennage d'une flèche vous caresse le nez. Vous êtes soudain entouré d'elfes noirs qui dirigent leurs arcs dans votre direction, plus précisément sur votre tête; Vous songez à fuir mais un elfe de haute stature vous barre la route. Puis, leur chef s'avance et déclare :

- Je suis Llolvar le roi des elfes noirs. Que-faites-vous en ces lieux ?

Ne sachant si ce personnage est un allié ou un ennemi, vous restez prudent et décidez de ne pas révéler votre identité ni le but de votre mission.

- Je rentre de la guerre à l'ouest et profitai d'un petit interlude sylvain en cette forêt.

- Le tyran nous a dit de massacrer tous les inconscients qui viendront dans cette clairière. Cependant, les êtres intelligents méritent de vivre et, je vous laisserais passer et vous donnerais des magnifiques présents si vous répondez correctement à l'énigme que je vais vous poser. Vous êtes prêt ?

- Oui, répondez-vous mais toutefois peu sûr de vous.

- Bien voici l'énigme : aujourd'hui, j'ai 50 ans et mon fils Faldawar en a 12. Dans combien d'années aurai-je seulement le double de l'âge de mon fils ?

Si vous pensez avoir trouvé le résultat, rendez-vous au paragraphe correspondant. Normalement, si votre réponse est la bonne, le début du paragraphe devrait correspondre avec ce paragraphe. S'il ne correspond pas ou si vous ignorez la réponse, rendez-vous au [114](#).

290

Vous marchez encore longtemps avant de parvenir à un embranchement. La direction est mène à une porte de fer tandis que la direction nord mène à un petit jardin intérieur dans lequel vous parvenez à distinguer une superbe fontaine de marbre sculpté. Si vous préférez la direction est, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [47](#).

291

La curiosité peut parfois s'avérer dangereuse... Proverbe que vous venez tout juste d'approuver car la porte s'ouvre en grinçant, et donne... sur la salle des gardes ! Si vous êtes Caïalys ou Kylmina, vous pouvez lancer rapidement votre sort *invisibilité* ou *camouflage*, vous pourrez ainsi retourner à l'intersection en toute sécurité avant qu'ils ne vous remarquent. Sinon, vous devez tenter votre chance. Si vous pouvez lancer un des sorts ou si vous êtes chanceux, rendez-vous au [66](#). Sinon, les infâmes gardes vous attrapent et vous torturent afin de savoir qui vous a envoyé. Ensuite, ils vous laissent pourrir dans les geôles jusqu'à ce que vous mouriez dans une interminable souffrance de la peste.

292

Au fur et à mesure que vous avancez, la silhouette menaçante du château du tyran grandit. Vous sortez bientôt de la forêt de Timentes et vous êtes soulagé d'avoir pu quitter cette forêt en vie. La route s'assombrit et vous poussez un soupir de soulagement quand vous arrivez devant l'immense porte du bastion du tyran. Toutefois, ce moment de répit un bref car un son effroyable sort de votre gorge lorsque vous apercevez les têtes de morts sculptées à côté de la porte. La porte en en bois de chêne et semble très solide. La question réside sur la façon dont vous allez vous y prendre pour entrer dans ce repaire maléfique. La porte d'entrée est ornée d'un symbole peint sur le bois représentant une tête privée de son corps ; le symbole du tyran. Curieusement, ce symbole est entouré d'une légère surbrillance, comme une aura indiquant que ce symbole est magique. C'est sûrement un dispositif magique pour éviter que des importuns. Soudain, vous entendez le vacarme identifiable d'une patrouille d'orque. Vous trouvez une cachette assez proche pour écouter leur conversation sans être vu.

- Bon, c'était bien aujourd'hui, on a pu torturer plein de mâles humains ! Qu'est-ce qu'on a rigolé ! C'est quoi le mot de passe déjà ? braille-t-il d'une voix tapageuse.

- Je sais plus... Ah si, c'est «Dominabuntur» ! clame un autre.

A ces mots, la lourde porte s'ouvre dans un grincement strident, et les orques rentrent faisant leur habituel vacarme autour d'eux. Une fois qu'ils sont hors de vue, la porte se referme et reprend sa position initiale. Vous sortez de votre cachette et vous prononcez le mot de passe récemment acquis. La porte s'ouvre de la même manière et vous rentrez enfin dans le château du tyran. Rendez-vous au [124](#).

293

Dans ce passage règne un froid glacial et vous vous emmitouflez dans votre cape. Des profonds murmures inintelligibles sont prononcés à certains moments, venant d'une quelconque créature invisible. Tremblotant de peur, vous avancez en tenant fermement votre lanterne ainsi que la poignée de votre arme. Vous commencez à claquer des dents et vous frissonnez de manière irrésistible. Vos membres se font de plus en plus engourdis et vous vous stoppez net. Figé sur place mais l'esprit encore hors du fourreau, vous contemplez avec horreur une silhouette blanche et flottante qui s'avance vers vous à une vitesse étonnamment rapide. Vous ne pouvez vous défendre car vous ne parvenez même pas à remuer votre petit doigt. Le fantôme s'approche, de plus en plus menaçant, et l'atmosphère devient tellement glaciale qu'elle vous brûle. L'esprit progresse inexorablement dans votre direction, et une fois à votre portée, il passe au travers de votre corps. Si vous possédez un anneau de pouvoir, rendez-vous *immédiatement* au [147](#). Sinon, le fantôme vous passe au travers du corps et vous perdez 10 points d'ENDURANCE, 1 point de FORCE et 1 point d'HABILETÉ. Puis, si vous possédez un anneau de feu ou un phénix apprivoisé, rendez-vous au [109](#). Si vous ne disposez pas de ces objets, vous périssez sous la forme d'une statue de glace, magnifiquement conservée.

294

Le lendemain matin, vous vous réveillez tout ragaillardi. Ce sommeil vous a rendu 8 points d'ENDURANCE. Vous constatez que le vieux sage est sorti de sa maison. Vous redescendez de l'échelle de corde et respirez l'air frais du matin. Le lendemain matin, vous vous mettez en chemin lorsque vous apercevez un papillon de couleurs vives qui vient se poser délicatement sur une fleur rouge et s'abreuver de son délicieux nectar sucré. Vous ne pouvez résister à observer longuement cette scène. Ce paysage enchanteur vous revigore de 1 point de MAGIE. Soudain, vous vous ressaisissez ; pendant que vous contemplez tout ce beau monde, vous vous êtes écarté du chemin. Vous reprenez le sentier et vous vous rendez au [63](#).

295

Vous avancez tranquillement le long de ce couloir aux murs peints. Les fresques représentent des scènes de combats où un petit nain à chaussettes rouge ressortait tout le temps victorieux, utilisant une astuce qui vous est inconnue. Tandis que vous admirez les peintures, vous ne regardez pas devant vous, et vous vous cognez contre un mur étonnamment froid. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous venez de vous heurter à un imposant mur de glace qui obstrue tout le passage. Il devait être placé là pour interdire l'accès à certaines personnes, car vous remarquez une presque imperceptible encoche dans laquelle on pourrait y glisser une clé. Si vous voulez essayer de franchir cet obstacle malvenu, rendez-vous au [160](#). Si vous rebroussez chemin, revenez au [137](#).

296

Vous vous retrouvez seul au milieu d'un cercle de flamme. Vous essayez vainement d'éteindre le feu avec votre cape ou avec l'eau de votre gourde mais sans effet. Quelques secondes plus tard, vous mourrez laissant votre quête inachevée.

297

Le marchand vous fait ses adieux et vous reprenez le portail de téléportation. Bizarrement, le voyage n'est pas aussi épuisant qu'à l'aller. Vous retournez dans la caverne où vous avez vaincu le Troll, tout en vous bouchant le nez pour ne pas sentir son odeur répugnante. Vous êtes désormais obligé de retourner à l'intersection en passant par l'infini passage enchanté. A votre grande surprise, une fois le maléfice vaincu, le couloir ne possède plus son pouvoir soporifique et il a rétréci. En quelques pas, vous rejoignez l'embranchement où vous avez découvert les gardes. Vous pouvez soit emprunter l'autre galerie, ou remonter l'escalier. Pour réaliser la première option, rendez-vous au [183](#), et pour faire la seconde, allez au [66](#).

298

Vous parvenez à grand peine à vous hisser hors de l'eau au prix de 5 points d'ENDURANCE. Puis, vous devez combattre l'élémental de l'eau :

ÉLÉMENTAL D'EAU

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 32

FORCE : 4

Si vous sortez vainqueur de cet exténuant combat, rendez-vous au [241](#).

299

Vous n'avez jamais pu obtenir une clé en étain car elle n'existe pas ! Votre personnage disparaît et vous devez recommencer votre aventure, en essayant de ne pas tricher cette fois-ci.

300

Vous prenez une piste étroite longée par de nombreux chênes abritant de maintes toiles d'araignées et autres repaires de bestioles tout aussi inhospitalières, et vous poussez un soupir de soulagement car vos efforts n'auront pas été vains. En effet, vous distinguez au loin l'angoissante silhouette du bastion du tyran qui se dessine peu à peu. Au bout de quelques heures, vous parvenez à une petite chaumière qui comporte une cheminée d'où s'élève un filet de fumée. Vous parcourez avec aisance la pente peu ardue qui mène à cette cabane et vous arrivez devant son seuil. La porte d'entrée est vermoulue et ses gonds sont rouillés comme si personne n'avait ouvert la porte depuis des lustres. Vous faites le tour de la maisonnette et à travers une vitre que l'usure a rendue opaque, vous apercevez une table au bois moisi, une chaise inoccupée et une étagère remplie de livres poussiéreux. Persuadé qu'aucun être vivant n'occupe cette habitation, vous ouvrez la porte d'un coup sec et vous entrez. L'intérieur de la cabane est en grand désordre. Sur le sol traîne un panier rempli d'herbes, plus loin vous apercevez une marmite graisseuse.

Dans le coin le plus sombre, une vieille femme ridée et vêtue de haillons se tient accroupie. Si vous êtes Hamagor, rendez-vous immédiatement au [143](#). Sinon, poursuivez votre lecture. La femme, dont les cheveux hirsutes sembleraient tomber en poussière si vous les touchiez, déclare d'une voix grinçante :

- Tiens, un aventurier pour porter compagnie à la vieille Gertrude... Cela faisait longtemps que personne n'était arrivé jusqu'ici. Je vais donc pouvoir accomplir la mission qui m'a été assignée.

- Quelle est cette mission ? demandez-vous d'une voix apeurée.

- De tuer tous les inconnus qui oseraient s'aventurer dans ma demeure !

Le mot «demeure» est sûrement mal utilisé mais la femme se jette sur vous avec une agilité surprenante. Le combat risque d'être acharné car la femme se révèle être une redoutable sorcière qui excelle dans l'art des sortilèges. Si vous ne possédez pas de bandeau de concentration, la sorcière prend le contrôle de votre esprit et fait de vous son esclave jusqu'à la fin de vos jours. Dans ce cas, c'est la triste fin de votre aventure... Si vous possédez un bandeau de concentration, la sorcière ne réussit pas à vous contrôler mais elle n'en reste pas moins dangereuse. Un assaut sur deux (à chaque assaut pair : 2, 4, 6...) elle jettera un sort de peste rapide qui vous infligera à chacun des prochains assauts et des prochains paragraphes 3 points d'ENDURANCE. Ce sort lui coûte 3 points de MAGIE. Cette adversaire possède les caractéristiques suivantes :

SORCIÈRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 32 FORCE : 2 MAGIE : 12

Si votre ennemi mord la poussière, rendez-vous au [172](#).

301

Les dés du chaos sont des artefacts d'une puissance redoutable, qui peut être aussi bien bénéfique que maléfique. Vous pouvez les jeter pour vous ou pour quelqu'un qui vous accompagne à n'importe quel moment dans votre aventure, mais pas plus de deux fois par personne. Pour ce faire, rendez-vous au [278](#). Pour l'instant, continuez vos affaires au [286](#).

302

Soudain, il vous vient une idée. Et si ce couloir était piégé ? Vous pouvez vous en assurer en invoquant un zombie et en vous rendant au [61](#). Sinon, revenez au [158](#) et faites un autre choix.

303

Vous grimpez habilement sur l'échelle de corde et vous arrivez devant le seuil de la cabane. Si vous êtes Caïalys, rendez-vous au [179](#). Si vous êtes Hamagor, rendez-vous au [230](#). Sinon, vous pouvez soit toquer à la porte en allant au [340](#), soit enfoncer la porte pour surprendre un éventuel adversaire en allant au [116](#).

304

Vous examinez attentivement la paroi du mur pour y déceler un levier ou une autre chose qui révélerait un passage secret, mais en vain. Cet effort vous a épuisé et vous devez prendre un repas pour vous reposer. Ensuite, dépité, vous retournez au [275](#).

305

Exténué, vous contemplez les cadavres de vos ennemis défunts. Si vous possédez un couteau à dépecer, rendez-vous au [196](#). Sinon, vous commencez à fouiller la pièce, mais toutes les merveilles que vous aviez pu voir avant d'avoir franchi la limite magique ont disparue comme par enchantement. La seule chose qu'il reste est une petite clochette de cuivre, qui émet un faible tintement lorsque vous l'agitez. Si vous le désirez, vous pouvez le mettre dans votre sac à dos en espérant qu'il vous servira prochainement. Ensuite, retournez dans le couloir et allez au [148](#).

306

Vous devez combattre ce terrible serviteur de Karashan :

ÉLÉMENTAL DE L'EAU

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 32

FORCE : 4

Si vous sortez vainqueur de cet exténuant combat, rendez-vous au [241](#).

307

Vous insérez les champignons dans votre poche que vous scellez avec précaution. Vous possédez désormais des champignons d'endormissement. Si vous désirez les utiliser contre un ennemi (qui doit posséder une habileté inférieure à 9), celui-ci s'endormira et vous en profiterez pour passer votre épée au travers de son corps. Dans ce cas, considérez le combat comme gagné. Une fois avoir pris compte de ces informations, vous reprenez votre route en vous rendant au [92](#).

308

Anam est un excellent prêtre. Il possède 8 points d'HABILETÉ, 42 points d'ENDURANCE, 8 points de MAGIE et 2 points de FORCE (pour plus de précisions : ex : «Comment combat-il ?», «Ses sorts», allez au registre de Anam à la fin du livre). Les autres membres de la résistance vous donnent une plume d'or, des bottes qui ne laissent aucune trace, 10 pièces d'or, un orbe de pouvoir et une potion de guérison (permet de gagner un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre total de départ). Une fois avoir noté ces informations, rendez-vous au [218](#) (sachez que vous ne pourrez plus revenir ici).

309

Vous enlevez précautionneusement l'amulette du cou de l'aventurier et vous l'examinez. Elle est circulaire et est taillée dans de l'eog blanc, le métal le plus résistant jamais connu, à part le mithril. Elle représente un dragon ne pouvant plus cracher son feu dévastateur. Si vous la mettez autour de votre propre cou, rendez-vous au [85](#).

310

Selon les légendes antiques, les parties du corps des dragons auraient d'immenses pouvoirs. Pour augmenter la capacité à résister aux coups, il faudrait se baigner dans le sang du reptile. Vous effectuez cette action immédiatement, et le sang de dragon mêlé à votre corps augmente votre *total de départ* d'ENDURANCE de 5 points. Pour augmenter la puissance physique, il faudrait manger son cœur. Bien que répugnante, vous réalisez cette opération, et votre total de départ de FORCE augmente de 1 point. Les écailles de dragon, une fois assemblées, formeraient un bouclier pouvant résister à toutes les conditions, même les plus extrêmes. Si vous avez de la colle, rendez-vous au [337](#). Sinon, il vous est impossible de les assembler. Un collier de dents de dragon aurait le pouvoir d'accroître la puissance magique. Si vous possédez une corde, vous pouvez en couper une courte partie pour faire le collier. Ce collier augmentera votre *total de départ* de MAGIE de 1 point. Puis, rendez-vous au [122](#) pour faire le bilan des objets restants.

311

Après un cours parcouru dans un tunnel obscur, vous parvenez à une énième intersection ! Si vous prenez le passage en face de vous, rendez-vous au [193](#). Si vous choisissez celui situé à votre gauche, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez le dernier, se trouvant à votre droite, rendez-vous au [245](#).

312

Vous brandissez fièrement vos morceaux de bois mais l'élémental éclate de rire et vous frappe. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et vous vous rendez au [21](#).

313

Le passage est imprégné d'une forte odeur de décomposition. Il oblique vers votre droite, et le tournant vous révèle une vision d'horreur : un pont de cadavres d'humains nus sûrement morts dans d'atroces souffrances enjambe un petit court d'eau souterrain. Vous perdez 1 point de CHANCE. L'eau a une couleur de sang frais, et les corps sans vie sont des positions des plus inconfortables. Les flots ont l'air d'être remplis d'acides, et il vous faut savoir comment vous allez les passer. Si vous traversez sur le pont de cadavres, rendez-vous au [217](#). Si vous utilisez des ailes de fées (si toutefois vous en possédez), rendez-vous au [86](#). Si vous pataugez dans la mare d'eau - ou d'acide - rendez-vous au [236](#). Si vous préférez rebrousser chemin, revenez au [60](#).

314

Vous employez une vieille technique que vous a enseigné votre grand-mère : vous faites le vide dans votre esprit et essayez de ne penser plus à rien. Ensuite, vous vous détendez et relâchez vos muscles. Cet exercice vous a complètement fait oublier votre envie. Ensuite, apaisé, vous vous rendez au [87](#).

315

Un froid glacial règne dans le couloir où vous venez de vous engager. Le froid mordant du boyau vous fait bleuir les lèvres et claquer des dents. Des cristaux de glaces entreposées à des intervalles réguliers dans le couloir éclairent celui-ci d'une faible lueur bleutée. Soudain, le silence de mort dans lequel vous avanciez est interrompu par des «clac-clac» réguliers. Vous élevez votre tête pour tenter de voir ce qui se rapproche de vous, quand vous voyez un répugnant squelette dont une mince couche verdâtre couvre les os, avancer dans votre direction en claudiquant, traînant une longue épée noire derrière lui. Le mort-vivant ne va pas tarder à parvenir à votre hauteur, aussi, réfléchissez sur la manière dont vous allez le combattre. Si vous vous ruez sur lui, rendez-vous au [102](#). Si vous pouvez l'asservir, rendez-vous au [250](#).

316

Vous lancez votre formule magique pendant que l'élémental d'air finit de se former. Malheureusement, celui-ci est insensible aux sorts et aux enchantements, et votre magie n'a aucun effet sur lui. Déduisez de votre total de MAGIE le nombre de points utilisés pour lancer ce sort inutile. Pendant que vous contemplez votre échec, l'élémental d'air vous a envoyé une puissante bourrasque qui vous a sonné et vous a ôté 10 points d'ENDURANCE. Retournez au [267](#) pour essayer une autre technique pour le combattre.

317

Vous mettez vos mains en coupe afin de recueillir le liquide. Vous en avalez le contenu d'un seul trait. Vous poussez un cri d'horreur quand vous vous apercevez que le liquide était en fait de l'huile. Cette désagréable expérience vous fait perdre trois points d'ENDURANCE et un point de CHANCE. Une fois remis de vos émotions, rendez-vous au [201](#).

318

Yolina est une archère expérimentée. Elle possède 9 points d'HABILETÉ, 45 points d'ENDURANCE, 4 points de MAGIE et 3 points de FORCE (pour plus de précisions : ex : «Comment combat-elle ?», «Ses sorts», allez au registre de Yolina à la fin du livre). Les autres membres de la résistance vous donnent une plume d'or, un bracelet de connaissance, 10 pièces d'or, un orbe de pouvoir et une potion de guérison (permet de gagner un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre total de départ).

Une fois avoir noté ces informations, rendez-vous au [218](#) (sachez que vous ne pourrez plus revenir ici).

319

Exténué, vous repoussez le corps immonde de votre assaillant. Le guérisseur vous dit adieu, insinuant que votre présence ne fait qu'attirer les ennuis, vous laissant seul dans le passage. Dans un élan d'avidité, vous vous mettez à fouiller le corps de vos ennemis si durement vaincus. En tout, vous trouvez 1 pièce d'or et une armure de plates. L'armure de plates augmentera de 1 point votre *force d'attaque* si vous pouvez la porter. Vous pouvez mettre le bijou à votre cou si vous le souhaitez. Ensuite, vous mettez les cadavres dans un recoin obscur de la pièce et vous sortez de ce couloir sanguinaire. Rendez-vous au [253](#).

320

Vous aller devoir affronter un Djinn, redoutable créature magique. A chaque assaut remporté par celui-ci, au lieu de suivre la démarche habituelle (FORCE + 2), vous lancerez un dé et ajouterez 1 au résultat obtenu. Ce total vous donnera le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdrez.

DJINN

HABILETÉ : 10

ENDURANCE : 42

Dès que vous aurez réduit son ENDURANCE à 8 ou moins, rendez-vous au [163](#).

321

Vous tirez énergiquement sur la poignée de la grande porte et vous vous retenez de pousser un cri d'horreur lorsque vous apercevez une colonie de gobelins qui bavardent tranquillement dans la cour intérieure du château. Si vous êtes Caialys ou Kylmina, vous pouvez lancer rapidement votre sort *invisibilité* ou *camouflage*, vous pourrez ainsi retourner à l'intersection en toute sécurité avant qu'ils ne vous remarquent. Sinon, vous devez tenter votre chance. Si vous pouvez lancer un des sorts ou si vous êtes chanceux, rendez-vous au [273](#). Sinon, les gobelins vous attrapent et vous torturent afin de savoir qui vous a envoyé. Ensuite, ils vous laissent pourrir dans les geôles jusqu'à ce que vous mouriez dans une interminable souffrance de la peste.

322

Vous sortez de l'antre de la bête et vous prenez un étroit chemin qui mène vers le nord et qui s'enfonce dans l'épaisse végétation de la forêt. Vous commencez à éprouver un certain sentiment de claustrophobie en vous sentant enfermé sous le feuillage des arbres qui forme une voûte au-dessus de vous. Un peu plus loin, le sentier oblique brusquement vers la gauche, à un endroit où poussent d'étranges fleurs jaune orangé. Vous continuez vers l'ouest vous méfiant de tout bruit anormal. Une heure plus tard, le sentier sort de sous les arbres et débouche enfin sur une vaste clairière légèrement éclairée par le soleil dont les hautes herbes ondulent légèrement sous l'effet du vent. Vous prenez la direction du nord et vous vous rendez au [80](#).

323

Vous arrivez à une autre bifurcation : le chemin de gauche vous mènera au [311](#), celui de droite au [256](#), celui dans le coin gauche au [193](#) et celui dans le coin droit au [7](#).

324

Quel objet allez-vous utiliser contre votre ennemi ?

- De la poudre de squelette en vous rendant au [272](#).
- Un coquillage torsadé en vous rendant au [106](#).
- De l'eau bénite en vous rendant au [167](#).

325

Vous avez l'impression de plonger dans un tourbillon, de vous retourner dans tous les sens et de tomber dans le néant. A travers ce kaléidoscope de couleurs, vous distinguez la silhouette d'un autre portail. Attiré par cette forme, le tourbillon vous emporte vers ce portail et dans un brusque éclair violet, vos pieds retouchent la terre ferme. Cette traversée vous a fait perdre 2 points d'ENDURANCE et 1 point de MAGIE. Quand vous vous relevez, la première chose que vous voyez est un visage bienveillant qui vous sourie. Puis, vous distinguez la silhouette bedonnée d'une riche personne déclarant :

- Bienvenue chez la guilde des marchands ! Le voyage s'est-il bien passé ?
- Quelques ecchymoses superficielles mais rien de très dérangeant. Pourquoi suis-je ici ?
- Vous avez été téléporté vers notre communauté, poursuivi l'homme.
- Et que vendez-vous donc ? demandez-vous.
- Nous proposons un très vaste choix d'objets de collection, magiques, d'armes et d'armures de très bonne facture, continua le marchand tout en vous emmenant vers des quantités d'étals attirants. Tous nos articles sont à des prix très modestes. Nous achetons aussi les objets d'art.

Le marchand étale ensuite son interminable liste de marchandises et vous retenez quelques articles qui pourraient vous intéresser :

- | | |
|-------------------------------|---------------|
| • Un baume de soins | 4 pièces d'or |
| • Une orbe de pouvoir | 4 pièces d'or |
| • Une pierre à aiguiser | 3 pièces d'or |
| • Une sarbacane | 2 pièces d'or |
| • Des fléchettes empoisonnées | 3 pièces d'or |

• Un anneau de pouvoir	5 pièces d'or
• Couteau à dépecer	1 pièce d'or
• Des ailes de fées	6 pièces d'or
• Bracelets de protection	5 pièces d'or
• Flèche de sommeil	3 pièces d'or
• Corne de licorne	5 pièces d'or
• L'arc de Yemisold (<i>Kylmina</i>)	9 pièces d'or

La guilde vous achètera les objets suivants (si vous les possédez) au prix indiqué entre parenthèses : Dent de feu (9), un rubis (5), un jarre d'or liquide (5), une bague de saphir (10). Le baume de soins contient trois applications qui vous rendront chacune 5 points d'ENDURANCE. La pierre à aiguiser affinera le tranchant de votre arme (si c'est une arme tranchante : épée, lance, dague, hache...) et ceci majorera les dégâts que vous infligerez à vos ennemis de 1 point, mais cet effet ne durera que pour trois combats, car la lame s'émoûssera. Ensuite, la pierre à aiguiser ne vous sera de plus aucune utilité. La sarbacane, utilisée avec des fléchettes empoisonnées, permet de s'utiliser à la même distance qu'un arc (si, au cours d'un paragraphe, on vous proposera d'utiliser un arc, vous pourrez vous servir de cet objet. Le poison des fléchettes (il y en a trois) infligera 2 points d'ENDURANCE supplémentaires. Le couteau à dépecer vous permettra de manger la viande d'un ennemi (seulement si elle est comestible) et donc d'augmenter votre total de repas. Les ailes de fées vous permettront de voler comme l'une d'entre elles, mais seulement à une seule reprise au cours de cette aventure. Les bracelets de protection vous serviront seulement si vous êtes Kuldán, car il faut avoir le cœur pur pour les utiliser. Ils soustrairont de 1 point le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdrez en combat si vous vous faites toucher. La flèche de sommeil endormira tout ennemi qui n'est pas un mort-vivant et qui possède moins de 9 points d'HABILITÉ. Si vous l'utilisez avec un arc. Ensuite, si vous avez acheté une corne de licorne, rendez-vous au [121](#). Enfin, si vous avez acheté l'arc de Yemisold et que vous êtes Kylmina, rendez-vous immédiatement au [19](#). Si vous avez acheté l'arc de Yemisold et que vous n'êtes pas Kylmina, il ne vous servira à rien, à part si vous êtes accompagné de Yolína l'archère. Dans ce cas, vous majorerez sa *force d'attaque* pour les prochains combats de 1 point. Quand vous aurez terminé vos transactions, vous vous rendrez au [297](#).

326

Le sage vous indique :

- Ce n'est pas très luxueux mais après tout, comme dit le proverbe chinois : "Chaumière où l'on rit vaut mieux que château où l'on pleure." Voulez-vous partager ce dîner avec moi ? vous demande-t-il en désignant une belle pièce de viande qui cuit près du feu.

Cette attitude vous étonne car vous pensiez que les sages étaient végétariens. Comme s'il lisait dans vos pensées, Vyndak vous annonce :

- Tu as le droit de tuer un animal pour t'en nourrir à condition que ta joie de le manger soit plus grande que sa joie qu'il avait à vivre.

- Vous voulez vraiment partager ce repas avec moi ? vous-étonnez-vous.

- "Un bien n'est agréable que si on le partage"

Vous le remerciez et commencez à manger. Ce repas très nutritif vous rapporte 6 points d'ENDURANCE. Ensuite, vous vous couchez en songeant aux périls qui vous attendent. Rendez-vous au [294](#).

327

Par votre foi de paladin, vous ne pouvez pas laisser souffrir un homme dans cet état. Vous devez lui donner deux repas, ou vous devrez revenir au [105](#). Si vous lui donnez des repas, il se jette comme un lion sur la nourriture que vous lui proposez, et après s'être restauré, il vous déclare d'une voix bégayante :

- Com... comment pourrais-je vous remercier ? Cela fait trois jours qu...que je me suis perdu dans ce labyrinthe, et je n'avais plus rien à manger et à boire.

- Je n'ai fait que mon devoir de paladin. Il est inutile de me remercier.

- Je voudrais tout de même vous offrir ce porte-bonheur, bien qu'il ne m'ait pas tellement servi, finit-il en vous tendant un petit pendentif autour duquel diverses perles sont ficelées.

Vous le prenez, remerciez le chevalier et faites vos adieux. Votre ami est reparti dans une direction que vous ne regardez pas, tellement vous êtes occupé à contempler son présent. Vous le passez autour de votre cou, et un sentiment de bonheur vous envahit. Remontez votre total de CHANCE actuel à son *total de départ*. Ensuite, rendez-vous au [263](#).

328

Anguis est un assassin chevronné. Il possède 9 points d'HABILETÉ, 44 points d'ENDURANCE, 3 points de MAGIE et 3 points de FORCE (pour plus de précisions : ex : «Comment combat-il ?», «Ses sorts», allez au registre de Anguis à la fin du livre). Les autres membres de la résistance vous donnent une plume d'or, un bracelet de connaissance, des bottes qui ne laissent aucune trace, un orbe de pouvoir et une potion de guérison (permet de gagner un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre *total de départ*). Une fois avoir noté ces informations, rendez-vous au [218](#) (sachez que vous ne pourrez plus revenir ici).

329

Vous vous dirigez vers l'ouest sur un large chemin. Une heure plus tard, ce chemin aboutit à une petite clairière. Tandis que vous pénétrez dans celle-ci, un grondement guttural retentit. Vous distinguez un horrible monstre pustuleux qui coure dans votre direction à toute vitesse. A chacun de ses pas, une pustule éclate libérant un acide qui tombe sur le sol. LA BÊTE se rapproche à une vitesse dangereuse. Comment allez-vous combattre ce nouvel adversaire ? Avec une formule magique (rendez-vous au [155](#)), avec un des objets de votre sac à dos (rendez-vous au [24](#)) ou tout simplement en combat rapproché (rendez-vous au [258](#)).

330

Vous poussez un hurlement de rage et vous brandissez votre arme. Mais vos bras ne réagissent plus à vos demandes, ni le reste de votre corps. Vous demeurez paralysé, et votre corps toute entier commence à se durcir pour prendre une texture de pierre. Avant que votre corps ne se pétrifie en entier, vous entendez le démon éclater de rire :

- Haha, tu feras une belle statue dans le jardin. Plus vraie que nature !

Et c'est dans cette posture plus qu'inconfortable que se termine votre aventure. Vous étiez si près du but !

331

Vous lancez une giclée d'huile sur l'élémental d'eau. Il pousse un interminable hurlement d'agonie et meurt car l'eau et l'huile ne peuvent aller ensemble. Rendez-vous au [241](#).

332

Une fois débarrassé de vos ennemis, vous entreprenez de fouiller leurs corps malodorants. Leurs possessions sont maigres : 3 pièces d'or et deux repas. Vous dénicher aussi un pendentif de régénération sur l'un des gardes, celui-ci vous permettra de regagner 15 points d'ENDURANCE à deux reprises au cours de cette aventure. Il vous semble qu'ils étaient chargés de surveiller à ce qu'aucune personne non autorisée n'arrive ici. Ce lieu doit donc être important. Vous mettez les corps des gardes dans un recoin et vous observez le passage qu'ils gardaient. C'est une intersection entre deux chemins, l'un menant au sud-ouest et l'autre au sud-est. Vous pouvez distinguer que la galerie sud-est aboutit rapidement à une imposante porte à deux vantaux ouvragés, tandis que la galerie sud-ouest est inclinée vers les profondeurs de ce domaine et continue inlassablement à s'enfoncer dans les entrailles de la terre. Si vous prenez la direction du sud-ouest, rendez-vous au [152](#). Si c'est la direction du sud-est que vous préférez, rendez-vous au [183](#). Si vous remontez l'escalier, rendez-vous au [66](#).

333

Pendant que vous déliriez sous l'effet de l'immense trésor découvert, votre compagnon s'est furtivement glissé derrière vous, et a pointé son poignard sur votre gorge.

- Au revoir, héros. Je suis Diabom, le chef de la secte des assassins. Comme un ignorant, tu as vaincu tous les monstres et pièges de ce lieu en suivant mon désir : parvenir à la salle du trésor pour que je te tue ensuite et que je m'approprie toutes les richesses de ce lieu, sans n'avoir rien à faire. Tu étais ma marionnette depuis le début ! Adieu !

Sur ces mots, il enfonce son poignard dans votre gorge, et vous expédie élimine de la surface de ce monde.

334

Encore une intersection ! Vous pouvez aller au [170](#), au [145](#) et au [275](#).

335

Vous venez d'avoir une idée. Si les sels de traitement que vous a offert le seigneur elfe pouvaient servir à faire fondre ce mur de glace. Conquis par ce concept, vous vous empressiez de répartir le sel sur le mur. Après quelques instants (les sels doivent être magiques pour avoir agi aussi rapidement), le mur a entièrement fondu pour laisser place à la deuxième portion du corridor. Vous poussez un cri de joie, fier de vous. Seulement, le bruit que vous avez fait et les traces que vous avez laissées ont peut-être attirées un monstre. Si vous avez des bottes qui ne laissent aucunes traces, rendez-vous au [243](#) pour découvrir le reste du couloir. Sinon, rendez-vous au [175](#) en notant le numéro de ce paragraphe pour pouvoir y revenir après.

336

Une fois l'élémental d'air vaincu, les violents courants d'air se sont stoppés de la même façon qu'ils sont arrivés. Le calme serein qui envahissait le jardin est revenu. Vous préférez en ressortir avant qu'un autre ennemi arrive. A l'autre bout du jardin, vous apercevez un escalier montant dans le donjon central. Vous vous dirigez vers celui-ci, mais arrivé devant l'escalier, vous repérez un petit coffret de bois noir que devait sûrement protéger l'élémental d'air. Si vous souhaitez l'ouvrir, rendez-vous au [195](#). Si, redoutant qu'un autre adversaire vienne, vous repartez au plus vite, rendez-vous au [270](#).

337

Vous n'avez jamais pu obtenir de la colle car cela n'existe pas à cette époque ! Votre personnage disparaît et vous devez recommencer votre aventure, **en essayant de ne pas tricher cette fois-ci.**

338

Yoran est un mage très compétent. Il possède 7 points d'HABILETÉ, 38 points d'ENDURANCE, 12 points de MAGIE et 1 points de FORCE (pour plus de précisions : ex : «Comment combat-il ?», «Ses sorts», allez au registre de Yoran à la fin du livre). Si jamais, au cours des combats à venir, Yoran devrait mourir prématurément, vous vous rendez alors immédiatement au [285](#) (en notant le paragraphe où vous vous trouviez à ce moment là pour y revenir après). Les autres membres de la résistance vous donnent une plume d'or, un bracelet de connaissance, des bottes qui ne laissent aucune trace, 10 pièces d'or et une potion de guérison (permet de gagner un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre total de départ). Une fois avoir noté ces informations, rendez-vous au [218](#) (sachez que vous ne pourrez plus revenir ici).

339

Soulagé à l'idée d'avoir pu surmonter cet obstacle, vous reprenez 2 points d'ENDURANCE. Ensuite, vous continuez votre route. Le passage se termine enfin par un croisement entre deux chemins, l'un menant au [170](#) et l'autre au [242](#).

340

La porte s'ouvre largement et donne sur une petite pièce en bois dans laquelle il y a une cheminée, une table ainsi qu'un large tapis rouge sur lequel sont brodés des signes qui vous sont inconnus. L'homme qui vous a ouvert semble très âgé et se présente comme étant Vyndak, vieux sage. Il vous invite à entrer dans la pièce et vous prenez place sur le grand tapis. Il vous demande qui vous êtes et quand vous le lui révélez ainsi que le but de votre aventure, il se déclare prêt à vous aider. Si vous possédez un bandeau de concentration, rendez-vous au [213](#). Si vous possédez une potion contenue dans de l'écorce, rendez-vous au [5](#). Sinon rendez-vous au [187](#).

341

Vous arrivez enfin au donjon. Celui-ci est la partie la plus agréable du château : vous remarquez des magnifiques tapisseries, des tapis de velours... mais les effluves de parfum qui parviennent à votre nez vous donnent l'envie d'un bon lit et d'un bon oreiller. De plus, les lustres diffusent une chaleureuse lumière violette et n'atténuent donc pas ce désir. Vos paupières deviennent lourdes et vous devez lutter pour ne pas sombrer dans le sommeil. Si vous avez récemment tenu dans votre main une opale, rendez-vous au [180](#). Si vous possédez une cloche de cuivre, rendez-vous au [93](#). Sinon, vous tombez rapidement dans les bras de Morphée, et un garde ne tarde pas à passer votre vie à trépas. Vous terminez donc votre aventure dans le monde des rêves...

342

Vous devez mener une lutte à l'aveugle pour combattre le scorpion. Comme vous ne le voyez pas et que vous êtes gêné dans vos mouvements, vous devrez soustraire 2 points de votre force d'attaque. Puis, vous engagez le combat :

SCORPION

HABILETÉ : 6

ENDURANCE : 12

FORCE : 1

La piqûre de ce scorpion est empoisonnée. S'il vous touche, vous perdez 5 points d'ENDURANCE supplémentaires. Si vous survivez, vous apercevez un petit trou à votre gauche qui semble être la tanière de l'animal. Si vous osez mettre la main dans ce trou, rendez-vous au [36](#). Si, de crainte qu'il y ait un autre scorpion, vous l'ignorez, vous retournez à l'embranchement et prenez le chemin ouest. Rendez-vous dans ce cas au [329](#).

343

Une puissante déflagration enflammée frappe le monstre qui se transforme en masse informe. Dans cet amas de terre, vous trouvez une magnifique dague sertie de bijoux

réfléchissant la lumière du soleil, ainsi qu'une plume d'or que vous pouvez ranger dans votre sac. La lame de la dague est en or, et la poignée en argent. Si vous êtes Caïalys, vous pourrez utiliser cette dague au [14](#). Quand vous aurez fini, vous vous rendrez au [292](#).

344

D'elle-même, votre arme envoie une vague d'énergie bleue sur le tyran, qui perd sa force magique. Il est donc démuné de ses pouvoirs ! Il ne vous reste plus qu'à combattre le tyran au corps à corps. Mais avez-vous tué tous les élémentaux du tyran ? Sinon, ils s'ajouteront au combat avec lui (dans ce cas, n'ajoutez que ceux que vous n'avez pas vaincu) :

KARASHAN	HABILETÉ : 14	ENDURANCE : 50	FORCE : 5
<i>[ÉLÉMENTAL DE TERRE</i>	<i>HABILETÉ : 11</i>	<i>ENDURANCE : 35</i>	<i>FORCE : 5</i>
<i>ÉLÉMENTAL D'EAU</i>	<i>HABILETÉ : 10</i>	<i>ENDURANCE : 32</i>	<i>FORCE : 4</i>
<i>ÉLÉMENTAL D'AIR</i>	<i>HABILETÉ : 9</i>	<i>ENDURANCE : 30</i>	<i>FORCE : 3</i>
<i>ÉLÉMENTAL DE FEU</i>	<i>HABILETÉ : 12</i>	<i>ENDURANCE : 30</i>	<i>FORCE : 5]</i>

Si vous venez à bout de tous ces ennemis rendez-vous au [42](#).

345

- J'accepte ces conditions, déclarez-vous d'une voix neutre.

- Bien, tu as fait le bon choix. Place-toi au centre du cercle et suis scrupuleusement mes consignes.

Tel une marionnette sans volonté, vous exécutez un à un ses ordres et peu après, vous vous entaillez le bras et vous offrez votre sang en guise de sacrifice pour le démon, lequel attiré par votre sang, le boit et fait de vous son pantin jusqu'à la fin de vos jours. Vous ne prenez même pas conscience que votre quête est terminée...

346

Une fois débarrassé de l'hideuse créature, vous vous remettez en route lorsque vous apercevez qu'il porte une inscription dans son dos. Bien que peu lisible, vous voyez :

68=3710† 3

Que vous compreniez ou non cette inscription, marquez-la sur votre feuille d'aventure et rendez-vous au [190](#).

347

Vous fouillez les dépouilles de vos adversaires. Un liquide visqueux et malodorant s'en échappe. Si vous le buvez, rendez-vous au [317](#). Si vous le conservez pour un moment ultérieur de votre aventure, rendez-vous au [219](#). Si vous l'ignorez, rendez-vous au [201](#).

348

Ayguichi est très puissant. Il possède 11 points d'HABILETÉ, 38 points d'ENDURANCE, 5 points de MAGIE et 4 points de FORCE (pour plus de précisions : ex : «Comment combat-il ?», «Ses sorts», allez au registre de Ayguichi à la fin du livre). Les autres membres de la résistance vous donnent une plume d'or, un bracelet de connaissance, des bottes qui ne laissent aucune trace, 10 pièces d'or et un orbe de pouvoir. Une fois avoir noté ces informations, rendez-vous au [218](#) (sachez que vous ne pourrez plus revenir ici).

349

Avide, vous vous précipitez vers le coffre et essayez de l'ouvrir. Malheureusement, il est muni d'une petite serrure en saphir qui étincelle de milles feux à la lumière tremblotante de votre lanterne. Ébloui, vous mettez votre bras devant vous pour vous protéger de la clarté soudaine. Ensuite, vous reprenez vos esprits et vous vous demandez comment vous allez pouvoir ouvrir ce coffre. Si, par hasard, vous possédez une clé de saphir, rendez-vous au [144](#). Si vous n'en n'avez pas mais que vous êtes Caïalys, rendez-vous au [223](#). Si vous n'en n'avez pas, que vous n'êtes pas Caïalys mais que vous voulez ouvrir le coffre, rendez-vous au [33](#). Sinon, si vous vous voulez examiner les cadavres des aventuriers, rendez-vous au [202](#). Si vous ressortez de ce répugnant endroit, rendez-vous au [322](#).

350

Vous remarquez dans un coin de la pièce une petite fiole contenant un liquide violet, comportant une étiquette indiquant : *Potion de téléportation*. Vous vous en emparez, rassemblez le maximum de butin dans votre sac à dos, et buvez la potion sans vous soucier des dangers qu'elle pourrait présenter. Aussitôt, vous vous retrouvez téléporté à votre point de départ, à Havrepaix. Vous avancez vers le château du roi et annoncez la nouvelle au souverain. Il vous remercie et vous promet qu'il inaugurera bientôt une statue à votre effigie dans la cité. Ensuite, il vous invite à un grand festin pour célébrer votre victoire. Pendant que vous festoyez, vous racontez à tous les gens présents votre parcours, en gardant sous silence certains événements. D'heureux jours vous attendent, et vous deviendrez un héros connu à travers le monde, et cela même si vos intentions étaient autres. Vous buvez à votre victoire. Du coin de l'œil, vous remarquez que l'un des convives est Vyndak le sage, et celui-ci vous adresse un clin d'œil discret.

Vous pouvez enfin connaître des jours sans éprouver le besoin, où vous pourrez exercer vos talents en toute simplicité. Mais pour l'instant, fêtez votre victoire !

[Retour au Départ](#)

Registres

La résistance

La résistance est une organisation créée par Yark, conseiller du roi, pour lutter contre Karashan le tyran au nom de la paix. Ne rassemblant que des volontaires prêts à donner leur vie pour contrer les sombres projets du tyran, cette organisation a vu le jour quand le tyran a commencé son règne, et a immédiatement connu un afflux important d'individus voulant défendre leur chère royaume. Composée à l'origine de 30 hommes, elle a grandi au fil du temps pour composer une petite armée d'hommes et de femmes, portant l'effectif des résistants à 150. Yark en a envoyé une vingtaine combattre au château-même du tyran, tandis que les autres s'occupent de recruter des volontaires ou de défendre leur ville. Il est possible durant votre aventure de rencontrer certains des membres de ce groupe, voici leurs description :

Anam : Anam est un prêtre qui a d'abord étudié à l'Académie de Soins de Havrepaix, avant de la quitter pour faire partie de la résistance. Il voue un vénérable culte à la déesse Illania, déesse de la vie et de la guérison. Il est vêtu d'une toge blanche, et de larges bracelets de cuivre, qui ressemblent à des bracelets de Canalisation de magie, qui rendent ses sorts de soins plus puissants. Il a pour seule arme un bâton aux bords cuivrés, dont il se sert pour lancer ses sorts. Il possède 8 points d'HABILETÉ, 40 points d'ENDURANCE, 8 points de MAGIE et 2 points de FORCE.

Comment combat-il ?

Pour déterminer si Anam lance un sort ou attaque en combat rapproché, lancez un sort.

Si vous obtenez 1, il lance son sort Flèche divine (si il lui reste assez de point de magie).

Si vous obtenez 2, il lance son sort Feu de foi (si il lui reste assez de point de magie).

Si vous obtenez de 3 à 6, il combat avec son bâton.

Ses sorts :

Grâce à ses bracelets, les sorts que lancera Anam seront renforcés.

Vitalité (SQ) : Permet de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de son total de départ + 2. Coût : 4 points de MAGIE.

Feu de foi (SDC) : Sa foi attaque votre ennemi qui perd 30 points d'ENDURANCE. Coût : 6 points de MAGIE.

Guérison de poison (SQ) : Permet de guérir instantanément d'un poison. Ne rend pas les points d'ENDURANCE perdus à cet effet. Coût : 1 point de MAGIE.

Yolina : Yolina est la fille du baron déchu, Hasquer, et elle a vécu une grande partie de son enfance dans un orphelinat à Havrepaix, où elle a appris les rudiments du combat au couteau. Espérant plus tard intégrer une compagnie guerrière, elle a été refusée mais elle s'est prise d'amour pour un soldat, Mothan. Le mariage n'a pas tardé et elle a passé un an de sa vie avec son mari, pendant lequel elle s'est révélée être une archère née. Elle dû ensuite le quitter, car il était appelé au combat. Il fut parmi les premiers à être tombé. La nouvelle parvint aux oreilles de la jeune archère et elle jura de se venger du tyran, et intégra la Résistance. Elle possède 9 points d'HABILETÉ, 45 points d'ENDURANCE, 4 points de MAGIE et 3 points de FORCE.

Comment combat-elle ?

Qu'elle combatte avec son arc ou ses dagues, Yolina inflige autant de dégâts. Cependant, à chaque assaut, lancez un dé pour savoir si elle lance un sort ou non (uniquement s'il lui reste au moins trois points de MAGIE).

Si vous obtenez 1, elle lance un sort (Flèche de feu si elle combat un unique ennemi, et volée de flèches si elle combat plusieurs ennemis).
Sinon, elle utilise ses armes.

Ses sorts :

Flèche de feu (SDC) : Sa flèche s'enflamme et inflige 5 points d'ENDURANCE supplémentaires à chaque assaut jusqu'à la fin du combat, qu'elle touche votre ennemi ou non. Coût : 3 points de MAGIE.

Volée de flèches (SDC) : Yolina tire une rafale de flèches (ne déduisez que deux flèches de son total de flèches), qui inflige à tous vos adversaires les dégâts normaux (2 points d'ENDURANCE + les points de FORCE) pendant deux assauts. Coût : 3 points de MAGIE.

Anguis : Anguis faisait partie dans sa jeunesse d'une tribu sauvage dont les membres excellaient dans l'art du camouflage, de la discrétion et de l'art des poisons. Toute sa famille faisait partie de cette tribu, son père en était même le chef. Mais là encore, le tyran avait frappé et le père d'Anguis s'est sacrifié pour laisser la vie sauve à son fils. Depuis, le rescapé a prêté serment devant les dieux de la vengeance, Naphir et Roghetan. Il a ensuite rejoint Havrepaix et a directement intégré les rangs de la Résistance, bien que son jeune âge puisse le pousser à commettre quelques erreurs. Il possède 9 points d'HABILETÉ, 44 points d'ENDURANCE, 2 points de MAGIE et 3 points de FORCE.

Comment combat-il ?

Anguis possède deux dagues empoisonnées assez de poison pour en enduire ses lames jusqu'à la fin de l'aventure. A chaque coup porté, il inflige donc 2 points d'ENDURANCE, 3 autres points pour sa FORCE et enfin 2 autres pour le poison.

Ses sorts :

Anguis ne possède qu'un seul sort, celui d'invisibilité, et il l'utilisera dès que cela sera indiqué dans le texte.

Invisibilité (SQ) : Anguis se fond dans le décor et devient invisible. Coût : 2 points de MAGIE.

Yoran : Yoran était un autre apprenti de Circézar le grand magicien. Il était présent lorsque Karashan tua son maître. Il fut la seule des personnes présentes ce jour-là à avoir réussi à s'enfuir. Il se réfugia à Havrepaix, la cité la plus proche, et intégra ensuite la Résistance, dont il fut le troisième membre. Il possède 7 points d'HABILETÉ, 38 points d'ENDURANCE, 12 points de MAGIE et 1 point de FORCE.

Comment combat-il ?

Pour savoir si Yoran lance un sortilège ou s'il combat à l'aide de son bâton, lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, il lance un sort (s'il lui reste assez de points de MAGIE pour cela)
Si vous obtenez 5 ou 6, il utilise son bâton.

Ses sorts :

Protection (SQ) : Dresse un écran de force invisible qui repoussera tout projectile ou autre attaque portée sur lui. Coût : 2 points de MAGIE.

Protection magique (SQ) : Comme "Protection" mais repousse les attaques magiques. Coût : 3 points de MAGIE.

Vitalité (SQ) : Permet de récupérer un nombre de points d'ENDURANCE équivalent à la moitié de son total de départ. Coût : 4 points de MAGIE.

Boule de feu (SDC) : Ce sort permet à Yoran de lancer une sphère incandescente sur un unique ennemi, ce qui lui fera perdre 20 points d'ENDURANCE. Coût : 3 points de MAGIE.

Ayguichi : On ne connaît que peu de choses sur ce héros. Il vient de contrées orientales, et est venu à Havrepaix pour apporter de l'aide à la cité au nom de son peuple. Un de ses exploits est parvenu à vos oreilles : il aurait tué l'hydre qui se reposait dans le fleuve de Shymur d'un seul regard. Mystérieux, puissant, il se nomme Ayguichi. Il combat avec deux doubles-lames qui peuvent se séparer d'une simple pression. Il possède 11 points d'HABILETÉ, 38 points d'ENDURANCE, 5 points de MAGIE et 4 points de FORCE.

Comment combat-il ?

À chaque assaut, Ayguichi utilisera avec une habileté foudroyante ses deux armes qui sont si bien effilées qu'elles infligeront une perte supplémentaire à l'ennemi de 1 point d'ENDURANCE.

Ses sorts :

Ayguichi ne connaît qu'un seul sort, et il ne pourra l'utiliser qu'une seule fois pendant cette aventure. Choisissez donc bien le moment où il pourra l'utiliser.

Regard mortel : Tue un ennemi (excepté le tyran ou un dragon) d'un seul regard.

[Retour au Départ](#)