

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

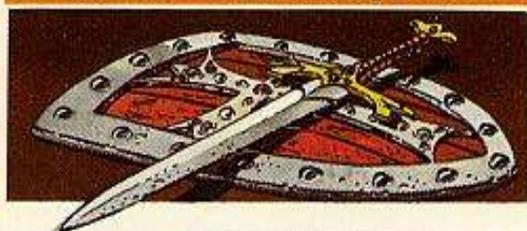
Ian Livingstone

Le Temple de la Terreur



© 1991

Défis Fantastiques



folio
junior

Ian Livingstone

Le Temple de la Terreur

Défis Fantastiques/14

Traduit de l'anglais par Denise May

Illustrations de Bill Houston

Gallimard

Comment combattre les créatures du Temple de la Terreur

Avant de vous lancer dans cette aventure, il vous faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Vous avez en votre possession une épée et un bouclier, ainsi qu'un Sac à Dos contenant des provisions (nourriture et boissons) pour le voyage. Afin de vous préparer à votre quête, vous vous êtes entraîné au maniement de l'épée et vous vous êtes exercé avec acharnement à accroître votre endurance.

Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**. En pages 10 et 11, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* que vous pourrez utiliser pour noter les détails d'une aventure. Vous pourrez inscrire dans les différentes cases vos points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE**.

Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Chaque bouteille de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rappelez-vous également que vous n'avez droit qu'à *une seule* des trois potions : aussi, choisissez-la avec discernement !

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **HABILETÉ** de la *Feuille d'Aventure*.

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**.

Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Mais n'effacez jamais vos *points de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais vos *points de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées sur une page particulière. Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de survivre longtemps. Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Batailles

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite, sinon — ou si vous décidez de toute façon de combattre —, il vous faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque créature sont donnés dans le livre chaque fois que vous faites une rencontre.

Le combat se déroule alors ainsi :

1. Jetez les deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au chiffre obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de la créature.
2. Jetez les deux dés pour vous-même. Ajoutez le chiffre obtenu à vos propres points d'**HABILETÉ**. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez chacun esquivé les coups de l'autre — reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son **ENDURANCE**. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 15).

5. La créature vous a blessé; vous ôtez alors **2** points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 15).

6. Modifiez votre score d'**ENDURANCE** ou celui de la créature, selon le cas (faites de même pour vos points de **CHANCE** si vous en avez fait usage — voir page 15.)

7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une créature

Parfois, vous serez attaqué par plus d'un adversaire à la fois, hommes ou créatures. En ce cas, chacun de ces adversaires vous combattrait séparément à chaque Assaut, mais vous devrez d'abord choisir, lors de chacun de ces Assauts, lequel vous souhaitez affronter en priorité ; vous combattrez l'adversaire ainsi choisi en observant les règles indiquées précédemment. Mais avec l'autre — ou les autres —, les règles sont quelque peu modifiées : en effet, lorsque vous calculerez vos Forces d'Attaque respectives, sachez que vous n'aurez infligé aucune blessure à l'ennemi si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne : vous aurez simplement esquivé le coup porté. En revanche, si la Force d'Attaque de celui que vous combattez ainsi dépasse la vôtre, vous aurez vous-même reçu une blessure à la manière habituelle. Lors de chaque Assaut, il n'y aura donc qu'un seul adversaire vulnérable à vos coups, celui que vous aurez choisi. Si le combat tourne en votre faveur et qu'il ne reste plus bientôt qu'un seul ennemi, le combat avec ce dernier se poursuivra, bien entendu, selon les règles classiques.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de batailles ou dans des situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre chance pour essayer de rendre une issue plus favorable. Mais, attention, l'usage de la chance comporte de grands risques ! Et, si vous êtes *malchanceux*, les conséquences pourraient se révéler désastreuses. Voici comment on peut se servir de la chance : jetez deux dés. Si le chiffre obtenu est *égal ou inférieur* à vos points de **CHANCE**, vous êtes *Chanceux*, et le résultat tournera en votre faveur. Si ce chiffre est *supérieur* à vos points de **CHANCE**, vous êtes *Malchanceux* et vous serez pénalisé. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *Tenterez votre Chance*, il vous faudra ôter 1 point à votre total de **CHANCE**. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous ferez à votre chance, plus vous courez de risques.

Utilisation de la Chance dans les Combats

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez *Chanceux* ou *Malchanceux*. Lors des batailles, cependant, vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre chance soit pour infliger une blessure plus grave à une créature que vous venez de blesser, soit pour minimiser les effets d'une blessure qu'une créature vient de vous infliger.

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au score d'**ENDURANCE** de la créature. Si vous êtes *Malchanceux*, cependant, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au score d'**ENDURANCE** de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever

les 2 points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point).

Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point d'**ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de 2 points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre **ENDURANCE**.

Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'**HABILETÉ** ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre score d'**HABILETÉ**. Une arme magique peut augmenter cette **HABILETÉ**, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez revendiquer 2 bonus d'**HABILETÉ** sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'**HABILETÉ** ne peuvent jamais excéder leur total de départ sauf en certaines circonstances spécifiques. Boire la Potion d'Adresse (voir plus loin) vous permettra à tout moment de rétablir votre **HABILETÉ** à son niveau de départ.

Endurance et Provisions

Vos points d'**ENDURANCE** changeront beaucoup au cours de votre aventure en fonction des combats que vous aurez à livrer à des monstres ou des tâches ardues qu'il vous faudra accomplir.

Lorsque vous approcherez du but, votre niveau d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi, soyez prudent!

Votre sac à dos contient suffisamment de Provisions pour dix repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation au cours des pages et vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend 4 points d'**ENDURANCE**. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre **ENDURANCE** et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'État de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous que vous avez un long chemin à parcourir, aussi, sachez utiliser vos Provisions avec prudence !

Souvenez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela vous est spécifiquement indiqué sur une page du livre. Boire la Potion de Vigueur rétablira à tout moment votre **ENDURANCE** à son niveau initial.

Chance

Vos points de **CHANCE** augmentent au cours de l'aventure lorsque vous êtes particulièrement chanceux. Les détails vous seront donnés au long des pages. Rappelez-vous que, comme pour l'**ENDU-RANCE** et l'**HABILETÉ**, vos points de **CHANCE** ne peuvent excéder leur niveau de départ que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet. Boire la Potion de Bonne Fortune (voir plus loin) rétablira à tout moment votre **CHANCE** à son niveau initial et augmentera de 1 point votre **CHANCE** de départ.

Equipement et Potions

Au début de votre aventure, vous ne disposerez que d'un équipement minimal, mais vous pourrez trouver d'autres accessoires au cours de vos voyages. Vous êtes armé d'une épée et vêtu d'une armure de cuir. Vous portez sur vos épaules un Sac à Dos dans lequel vous rangerez vos Provisions et les trésors que vous ramasserez. Vous avez également une lanterne pour vous éclairer.

Par ailleurs, vous avez droit à une bouteille contenant une potion magique qui vous aidera dans votre quête. Vous aurez à choisir entre les trois potions suivantes :

La Potion d'Adresse qui vous rend vos points d'**HABILETÉ**. La Potion de Vigueur qui vous rend vos points d'**ENDURANCE**. La Potion de Bonne Fortune qui vous rend vos points de **CHANCE** en ajoutant 1 point à votre total de départ.

Vous pouvez à tout moment boire l'une de ces potions au cours de votre aventure. En prenant une mesure de potion, vous retrouverez vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** OU de **CHANCE** tels qu'ils étaient à leur niveau initial (et la Potion de Bonne Fortune ajoutera 1 point au total de **CHANCE** dont vous disposiez au départ. Lorsque vous retrouverez votre **CHANCE**, il faudra donc y ajouter ce point).

Chaque bouteille de potion contient deux mesures, c'est-à-dire que vous pourrez retrouver deux fois vos points de départ, au cours d'une même aventure, dans la catégorie choisie. Chaque fois que vous buvez une mesure, notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Rappelez-vous également que vous n'avez droit qu'à *une seule* des trois potions : aussi, choisissez-la avec discernement !

Indications sur le jeu

Il y a un bon chemin à trouver dans le Temple de la Terreur, et il vous faudra plusieurs tentatives pour le découvrir. Prenez des notes et dessinez une carte au fur et à mesure de votre exploration. Cette carte vous servira lors de prochaines aventures et vous permettra d'avancer plus rapidement pour atteindre des endroits encore inconnus.

Les lieux que vous visiterez ne renferment pas tous un trésor. Certains recèlent des pièges ou des monstres qui se révéleront sans aucun doute très dangereux. Il y a beaucoup de passages qui ne mènent nulle part, et même si vous progressez vers le but de votre voyage, il n'est pas certain pour autant que vous trouviez ce que vous cherchez.

Comprenez bien que les paragraphes qui constituent ce livre n'ont aucun sens lus dans un ordre numérique. Il est essentiel que vous ne lisiez que les paragraphes qui vous sont indiqués. Ne pas respecter ce principe n'amènerait que confusion et pourrait diminuer l'intérêt du jeu.

Il n'y a qu'un minimum de risques à prendre pour découvrir le bon chemin, et n'importe quel joueur, même si ses points de départ sont faibles, peut trouver très facilement la voie. Puissent les dieux vous accompagner !



Malbordus le Maléfique

Peut-être était-ce parce que sa naissance avait eu lieu en période de pleine lune, accompagnée par les hurlements des loups qui cernaient la hutte forestière de sa mère, que Malbordus était mauvais de nature. Peut-être était-ce pour une raison encore plus sinistre. Mais, ce qui est sûr, c'est qu'après avoir été abandonné par sa mère Malbordus grandit dans la Forêt des Ténèbres sous la tutelle des Elfes Noirs. Les Elfes lui enseignèrent leurs pratiques malfaisantes, et il se découvrit également des pouvoirs qui lui étaient propres. Il pouvait faire faner et mourir les plantes d'un simple claquement de doigts ; il pouvait se faire obéir des animaux grâce à son regard perçant. Les Elfes le pressèrent de continuer dans cette voie et ils l'aidèrent à affirmer ses pouvoirs, afin d'être en mesure de lui enseigner les arcanes et la dangereuse magie des antiques Seigneurs Elfes : une magie si répugnante et si puissante qu'elle tue ceux qui ne sont pas suffisamment forts pour l'utiliser. Tout en poursuivant la conquête de tels pouvoirs, Malbordus atteignit l'âge d'homme. Pour prouver aux Elfes qu'il était prêt à être initié au savoir des Anciens, il lui fallait tout d'abord se soumettre à une épreuve. On lui ordonna de se rendre dans le Désert des Crânes en direction du sud pour retrouver la cité perdue de Vatos. Dans la cité légendaire étaient cachés cinq Dragons statufiés qu'il lui faudrait découvrir et rassembler. Une simple incantation donnerait la vie aux Dragons pour les mettre au service des forces du mal. Malbordus leur lancerait alors l'ordre de le ramener par la voie des airs dans la Forêt des Ténèbres où se rassemblerait une puissante armée. Il recevrait les antiques pouvoirs et conduirait les hordes du chaos à travers l'Allansia dans une vague irrésistible de mort et de destruction.

Ce fut seulement grâce à un coup de chance que ces terribles plans furent découverts. A la lisière de la Forêt des Ténèbres vivait un étrange et vieux Magicien du nom de Yaztromo. Quelque peu excentrique, il habitait seul dans sa tour, pratiquant la magie simple

et communiquant avec les animaux, y compris les oiseaux. Il était toujours disposé à vendre des petites babioles magiques pour avoir ainsi les moyens de se faire apporter de délicieux gâteaux de tous les coins de l'Allansia. Son goût des sucreries était la cause de son unique lien avec le monde extérieur, car il quittait rarement sa tour. Ce fut donc à la grande surprise de chacun qu'il arriva, soufflant et haletant, au village de Pont-de-Pierre. Qu'est-ce qui avait bien pu forcer le vieux Yaztromo à s'aventurer dans la Forêt des Ténèbres pour se rendre à Pont-de-Pierre ? Tous les Nains qui peuplaient le village souhaitaient vivement le savoir et un message fut adressé à Gillibran, leur roi.

Vous venez de mener à bien une délicate mission, et vous vous reposez à Pont-de-Pierre, prenant plaisir à la joyeuse compagnie des Nains. Vos blessures sont presque cicatrisées, et le forgeron de la ville a aiguisé la lame de votre épée comme seuls les Nains savent le faire. Nonchalamment assis dans un fauteuil, les pieds reposant sur la balustrade du perron de votre maison, votre attention est soudain attirée par l'agitation inhabituelle qui règne devant vous, sur la place du village : suivi d'une foule de Nains gesticulant, Yaztromo traverse en effet la place et gravit l'escalier de pierre de la demeure de Gillibran. Le Roi en personne l'accueille sur le seuil avec les plus grandes démonstrations d'amitié, puis il lève la main, ordonnant ainsi à l'assemblée des Nains de faire silence alors que Yaztromo s'apprête à parler. Vous quittez votre fauteuil et vous vous mêlez aux Nains pour entendre ce que le Magicien va annoncer, de mauvaises nouvelles sans doute à en juger par l'expression sévère de son visage. Et, en effet, dans un lourd silence, Yaztromo parle de Malbordus, des Dragons, de l'armée qui va se rassembler. Les Nains se serrent les uns contre les autres avec appréhension, comme s'ils s'attendaient à voir, d'une minute à l'autre, Malbordus fondre sur eux à la tête de ses hordes. La voix de Yaztromo s'adoucit alors : « Mes amis, voyez le bon côté des choses : grâce à mon fidèle Corbeau, qui a surpris une conversation entre les Elfes Noirs et Malbordus, nous savons ce

qui nous menace. Ce que nous devons faire, à présent, c'est trouver quelqu'un qui soit capable d'atteindre la cité perdue avant Malbordus et qui soit capable également de détruire les statuettes de Dragon. Il nous faut trouver un aventurier qui ne connaisse pas la peur et qui accepte de risquer sa vie pour nous sauver tous. Y en a-t-il un, parmi vous, qui se porte volontaire ? »

Furtivement, les Nains regardent alentour pour voir si l'un d'eux ose accepter le défi. Mais pas une voix ne s'élève. Vous vous rendez compte alors que vous n'avez guère le choix. Avec un sourire un peu forcé, vous levez le bras pour proposer vos services. Yaztromo vous regarde droit dans les yeux et dit : « Ne nous sommes-nous pas déjà rencontrés ? Peu importe d'ailleurs. Vous semblez être la personne dont nous avons besoin. (Puis, s'adressant à la foule qui vous presse maintenant de toutes parts :) Faites place à notre héros, vous autres. Nous n'avons pas une minute à perdre. (Vous rejoignez alors Yaztromo, qui vous déclare, en vous prenant par le bras :) Venez, allons-nous-en. Vous avez beaucoup à apprendre, mais je ne puis rien vous enseigner ici. Nous devons nous rendre dans ma tour qui se trouve au sud de la Forêt des Ténèbres. » Et l'impatient Magicien vous laisse à peine le temps de rassembler votre équipement. Quelques instants plus tard, vous quittez Pont-de-Pierre et vous le suivez vers le sud, dans la direction de la Forêt des Ténèbres.

Et maintenant, tournez la page..





1 *Yaztromo vous jette un long regard qui vous fait perdre toute assurance.*

1

Pour un vieil homme, Yaztromo est étonnamment vif. Vous traversez la Rivière Rouge et les champs cultivés au-delà. Vous ne tardez pas à atteindre la lisière de la forêt. Yaztromo ne s'arrête pas encore. Il s'engage sur un étroit sentier qui s'enfonce dans la sombre muraille des arbres. Le jour s'estompe ; des branches et des racines noueuses encombrant le sentier sinueux et rendent la marche très fatigante. Intrigué, vous demandez à votre compagnon pourquoi l'éventualité d'être attaqué par des monstres de la forêt semble ne pas l'inquiéter. Il a un petit rire et vous répond que sa magie est bien connue et respectée de toutes les créatures à des kilomètres à la ronde : nul n'oserait défier Yaztromo ! Après avoir passé une nuit paisible dans la forêt, vous atteignez la tour dans le milieu de la matinée. Vous montez à la suite du Magicien l'escalier en colimaçon qui mène à une vaste pièce située à son sommet. Des rayonnages, des armoires et des coffres sont alignés le long des murs, pleins de fioles, de récipients divers, de livres, de boîtes et de toutes sortes d'étranges objets. Yaztromo se laisse choir dans un vieux fauteuil de chêne, épuisé par le long voyage qu'il vient d'accomplir. Il met la main à sa poche et en tire de fragiles lunettes à monture d'or. Après les avoir posées sur son nez, il vous jette un long regard qui vous fait perdre toute assurance. « Personne ne peut espérer vaincre Malbordus sans connaître un peu de magie, dit-il enfin. Vous avez Fair assez intelligent pour en être instruit, mais je ne crois pas que vous ayez le temps d'assimiler les Dix Sortilèges auxquels j'aimerais vous initier. Sachez que c'est un grand privilège pour vous d'apprendre ma magie. Mais les circonstances l'exigent. Et maintenant, allons-y. Quels Sortilèges vais-je vous enseigner ? Vous avez le choix entre l'Ouverture des Portes, le Sommeil de la Créature, la Flèche Magique, le Langage, la Lecture des Symboles, la Lumière, le Feu, le Saut, la Détection des Pièges et la Création d'Eau. » Pour faire votre choix, rendez-vous au [34](#).

2

La pièce est petite et chichement meublée d'une simple table et d'une chaise. Un ciseau de sculpteur et un maillet sont posés sur la chaise, et le sol est couvert de copeaux. Le mur de gauche est orné d'une grande sculpture sur bois de deux mètres sur trois. La scène représente l'attaque de la cité perdue par les Vers des Sables Géants. Si vous souhaitez regarder la sculpture de plus près, rendez-vous au [302](#). Si vous préférez franchir la porte qui s'ouvre dans le mur d'en face, rendez-vous au [93](#).

3

La porte donne sur un autre corridor bien éclairé. Si vous désirez tourner à gauche, rendez-vous au [320](#). Si vous préférez prendre à droite, rendez-vous au [358](#).

4

L'eau fraîche éteint votre soif, et vous vous sentez immédiatement plein d'une nouvelle énergie car l'eau contient en effet de la Potion de Vigueur. Ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE**. L'eau coulant encore le long de votre menton, vous poursuivez votre recherche. Rendez-vous au [370](#).

5

Vous prenez l'un des couteaux et vous le rangez dans votre Sac à Dos. En continuant de longer le corridor, vous ne tardez pas à constater qu'il se termine en cul-de-sac et vous n'avez d'autre choix que de rebrousser chemin et de passer sous la pluie d'or. Rendez-vous au [354](#).

6

Il vous est impossible d'éviter de marcher sur quelques-uns des centaines de coquilles qui parsèment le sable. Aussitôt, elles se rassemblent toutes en une forme monstrueuse qui se jette sur vous. Vous avez l'impression d'être gagné par la paralysie. Qu'allez-vous faire :

Tenter de vous défendre en tirant l'épée ? Rendez-vous au [245](#)

Vous enfuir ? Rendez-vous au [359](#)

Plonger dans la mer ? Rendez-vous au [51](#)

7

L'Homme Lézard siffle bruyamment et s'avance vers vous en brandissant son cimetère.

HOMME LEZARD HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [33](#).

8

Vous tombez, mais vous atterrissez sur la corniche surplombant l'eau. Vous perdez 2 points d'**ENDU-RANCE**. Après avoir repris vos esprits, vous vous enfuyez le plus vite que vous le pouvez le long du tunnel. Rendez-vous au [91](#).



9 *Dans la lumière éblouissante du désert, vous apercevez un être chevauchant un chameau.*

9

Vous brandissez le marteau d'armes et vous l'abattez violemment sur le Dragon. Votre arme rebondit, laissant la statue absolument intacte. Vous n'avez pas choisi le Dragon qu'il convenait de détruire. Vous vous sentez subitement très faible comme si une force maléfique, protégeant la statuette, aspirait votre énergie. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Quel Dragon allez-vous à présent tenter de détruire ?

- | | |
|----------------------|------------------------------------|
| Le Dragon d'os ? | Rendez-vous au 362 |
| Le Dragon d'argent ? | Rendez-vous au 231 |
| Le Dragon d'or ? | Rendez-vous au 247 |
| Le Dragon d'ébène ? | Rendez-vous au 279 |

10

Dans la lumière éblouissante du désert torride, vous apercevez soudain une silhouette qui vient à votre rencontre. Alors qu'elle se rapproche, vous constatez qu'il s'agit d'un être chevauchant un chameau. Si vous souhaitez parler au cavalier du désert, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez passer inaperçu et attendre que le cavalier se soit éloigné, rendez-vous au [257](#).

11

Si vous portez un médaillon en or, orné d'un cœur gravé, rendez-vous au [258](#). Si vous ne portez pas ce médaillon. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [284](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [71](#).



12

Yaztromo explique que le sortilège de l'Ouverture des Portes viendra à bout de n'importe quelle porte, aussi bien verrouillée soit-elle. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour que le Sortilège agisse. Son emploi, selon lui, ne vous privera pas d'une trop grande quantité d'énergie : vous ne perdrez que 2 points d'**ENDURANCE** chaque fois que vous y ferez appel. Retournez au [34](#), après avoir noté le Sortilège et son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*.

13

Un autre tentacule s'enroule autour de votre deuxième jambe, et vous haletez tout en vous débattant dans l'eau pour tenter de frapper votre adversaire invisible.

HORREUR TENTACULAIRE

HABILETÉ: 8 ENDURANCE: 10

Vous vous noierez si le nombre d'Assauts livrés pour tuer le monstre aquatique n'est pas inférieur à votre total d'**HABILETÉ** actuel. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [165](#).

14

Dans la marmite, vous trouvez une bague en cuivre au chaton gravé d'un motif semblable à un éclair d'orage. Allez-vous :

Passer la bague à votre doigt ? Rendez-vous au [277](#)

Soulever le couvercle de la marmite noire ? Rendez-vous au [156](#)

Soulever le couvercle de la marmite rouge ? Rendez-vous au [183](#)

Gagner la voûte s'ouvrant dans le mur opposé de la pièce ? Rendez-vous au [20](#)

15

La nuit se passe sans incident. Vous vous éveillez à l'aube, plein d'une énergie renouvelée. Ajoutez **2** points à votre total d'**ENDURANCE**. Sans perdre un instant, vous reprenez votre chemin (rendez-vous au [305](#)).

16

La flèche s'enfonce dans votre épaule avec un bruit sourd, vous arrachant un hurlement de douleur. Vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [158](#).

17

Le corridor aboutit à une porte de fer. Vous tournez la poignée et vous entrez dans une pièce vide sur laquelle s'ouvrent deux autres portes : une à gauche et une à droite. Si vous choisissez d'ouvrir la porte de gauche, rendez-vous au [298](#). Si vous préférez celle de droite, rendez-vous au [216](#).

18

Vous arrachez une des dents du Ver des Sables Géant, qui pourra vous servir d'arme. Vous la fourrez dans votre ceinture et vous poursuivez votre route vers le sud. Vous marchez d'un pas régulier jusqu'au moment où le soleil disparaît à l'horizon. Sous le ciel sans nuages, le désert devient rapidement très froid. Si vous savez faire opérer le Sortilège du Feu, rendez-vous au [177](#). Si vous l'ignorez, rendez-vous au [395](#).



19

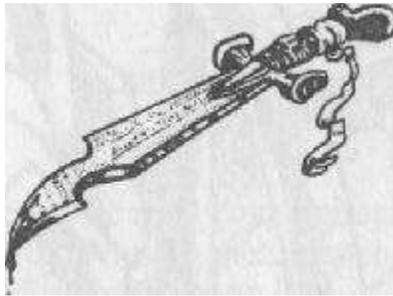
Vous choisissez au hasard une tapisserie dont le dessin représente un Phénix en flammes qui renaît de ses cendres. Vous la rangez rapidement dans votre Sac à Dos et vous longez le corridor en toute hâte. Rendez-vous au [263](#).

20

Par-delà la voûte, le corridor est largement éclairé et semble en excellent état. Il n'y a ni sable ni poussière par terre, et les statues et sculptures murales ne révèlent aucun signe de détérioration. Il aboutit bientôt à une porte qui, ainsi que vous le découvrez, n'est pas verrouillée. Vous entrez dans une pièce vide qui comporte une autre porte au fond et une trappe pratiquée dans le plancher. Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez ouvrir la trappe, rendez-vous au [397](#).

21

La porte donne sur trois corridors. Deux d'entre eux conduisent à gauche et à droite de la porte, tandis que le troisième vous fait face. Vous ne voyez rien d'intéressant ni à gauche ni à droite et vous décidez d'aller tout droit. Rendez-vous au [46](#).



22

Vous tendez le miroir vers l'Entité Nocturne, mais « Il se contente de le briser d'un éclair jailli de sa lueur guette. Vous n'avez plus qu'une possibilité : l'attaquer avec votre épée. Rendez-vous au [85](#).

23

Vous suivez des yeux le vol du Corbeau qui regagne la tour de Yaztromo avant de vous engager sur la passerelle de cordage. Les membres de l'équipage de la péniche ne s'intéressent pas à votre brusque apparition et ils poursuivent leurs diverses tâches. Après avoir traversé la passerelle, vous continuez à avancer vers le sud à travers le terrain en friche. Au bout d'une heure environ, vous apercevez un panache de fumée qui s'élève à l'est. Si vous souhaitez connaître l'origine de cette fumée, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez poursuivre votre route vers le sud, rendez-vous au [159](#).



24 *Vous remarquez un coffre en bois qui sort du sable, à l'intérieur du squelette.*

28

Fendant l'air de votre épée, vous essayez de trancher l'insecte géant qui cherche à vous percer de son long dard. Vous combattez les Guêpes Géantes les unes après les autres.

HABILETÉ ENDURANCE

Première GUEPE GEANTE 5 6

Deuxième GUEPE GEANTE 6 7

Troisième GUEPE GEANTE 7 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [168](#).

29

Vous soulevez lentement le couvercle, vous demandant ce que vous allez bien pouvoir trouver à l'intérieur. Surpris et enchanté, vous découvrez un petit objet en argent : une statuette représentant un Dragon ! Vous mettez le Dragon d'argent dans votre poche et vous rebroussez chemin le long du tunnel pour prendre le nouvel embranchement à droite. Rendez-vous au [59](#).

30

Une créature visqueuse, l'horrible Mangeur de Fer, vous est tombée sur la tête. Heureusement, elle ne se nourrit que de métal et est inoffensive pour la chair humaine. Vous arrachez avec dégoût l'épaisse gélatine de vos cheveux et vous décidez de quitter la cave. Vous remontez en courant les marches d'accès à la pièce vide et vous ouvrez l'autre porte. Rendez-vous au [307](#).

31

Pendant plus d'une heure, vous restez étendu sans connaissance sur le sable du désert. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [220](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [92](#).



32

Vous prononcez l'incantation du Sortilège (réduisant ainsi votre **ENDURANCE** de 1 point), mais rien ne se produit. A votre insu, la pluie d'or vous a privé de tous vos pouvoirs magiques. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Vous n'avez qu'une possibilité : recourir au contenu de votre Sac à Dos. Rendez-vous au [115](#).

33

Vous ouvrez les sacs, mais ils ne contiennent que des épices et des graines de céréale. Une fouille rapide des vêtements de l'Homme Léopard vous procure une grosse clé de fer que vous glissez dans votre poche. Vous reprenez votre route et vous arrivez à un nouvel embranchement. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [125](#). Si vous préférez prendre à droite, rendez-vous au [262](#).

Choisissez n'importe lequel des Sortilèges décrits ci-dessous. Chaque fois que vous aurez appris un nouveau Sortilège, vous serez renvoyé au présent paragraphe. Dès que vous connaîtrez quatre Sortilèges, rendez-vous au [180](#). Maintenant, réfléchissez bien à la tâche qui vous attend avant de mettre Yaztromo au courant de votre choix.

| | |
|------------------------|------------------------------------|
| Ouverture des Portes | Rendez-vous au 12 |
| Sommeil de la Créature | Rendez-vous au 58 |
| La Flèche Magique | Rendez-vous au 136 |
| Langage | Rendez-vous au 194 |
| Lecture des Symboles | Rendez-vous au 391 |
| Lumière | Rendez-vous au 223 |
| Feu | Rendez-vous au 264 |
| Saut | Rendez-vous au 301 |
| Détection des Pièges | Rendez-vous au 342 |
| Création d'Eau | Rendez-vous au 367 |



35

Vous prenez tous les Dragons et vous les posez par terre. Vous les examinez attentivement et vous réfléchissez à leur pouvoir latent. Quel Dragon allez-vous tenter de détruire le premier ?

| | |
|------------------------|------------------------------------|
| Le Dragon d'os ? | Rendez-vous au 87 |
| Le Dragon d'argent ? | Rendez-vous au 126 |
| Le Dragon de cristal ? | Rendez-vous au 204 |
| Le Dragon d'or ? | Rendez-vous au 62 |
| Le Dragon d'ébène ? | Rendez-vous au 324 |

36

Chevauchant votre monture volante, vous prononcez d'une voix forte la formule du Sortilège de la 1^lèche Magique (déduisez 2 points d'**ENDURANCE**). Une fléchette étincelante apparaît immédiatement au bout d'un de vos doigts et file dans les airs à la rencontre du Ptérodactyle. Le projectile pénètre profondément dans son abdomen, mais ne le tue pas pour autant. Et il se rapproche rapidement pour vous attaquer. Rendez-vous au [311](#).

37

Vous prononcez la formule du Sortilège (déduisez 1 point d'**ENDURANCE**) et vous êtes subitement coupable de déchiffrer les symboles. Un simple avertissement est inscrit sur la plaque : *Ne buvez pas !* Mais vous jugez que vous ne risquez rien si vous vous contentez d'y baigner vos blessures. Rendez-vous au [269](#).



38 *Une massive idole de bronze, brandissant une masse d'armes, se dresse au milieu de la salle.*

38

Vous poursuivez votre in le long du corridor qui finit par déboucher sur une vaste salle éclairée par des torches fixées sur de hauts murs, dont la partie supérieure s'incline vers l'intérieur pour former un magnifique plafond doré. Une massive idole de bronze, brandissant une masse d'armes, se dresse au milieu de la salle. Il vous faudra passer devant l'idole pour atteindre le tunnel qui s'ouvre dans le mur du fond. Si vous passez à gauche de l'idole, rendez-vous au [291](#). Si vous passez à droite, rendez-vous au [381](#).

39

Il n'est pas encore midi, et votre soif ne fait qu'amplifier. Si vous possédez une gourde d'eau, reniiez-vous au 63. Si vous connaissez la formule du Sortilège de la Création d'Eau et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [281](#). Si vous n'avez aucun moyen de vous désaltérer, rendez-vous au [355](#).

40

Les tapisseries sont grandes et vivement colorées. Elles représentent divers dieux et divinités, dont certains ont une forme humaine, d'autres une forme animale et quelques-uns une forme mi-humaine, mi-animale. Si vous souhaitez arracher une des tapisseries du mur pour l'emporter avec vous, rendez-vous au [19](#). Si vous préférez les ignorer, rendez-vous au [263](#).

41

Il n'y a rien d'intéressant dans les effets des Disciples Noirs, à l'exception d'un long poignard de sacrifice que vous rangez dans votre Sac à Dos. Vous apercevez une voûte qui s'ouvre dans le mur derrière l'autel et vous décidez de vous en approcher. Rendez-vous au [341](#).

42

Vous franchissez la porte en enjambant le corps du Garde Serpent et vous vous retrouvez au milieu d'une place déserte. Rendez-vous au [111](#).

43

Tandis que vous marchez sur le sol poussiéreux pour gagner la porte du mur d'en face, votre esprit s'emplit brusquement d'images terrifiantes. Vous hurlez en croyant voir la pièce devenir la proie des flammes. Vous êtes apparemment en train de brûler et la mort semble imminente. Le cauchemar dure cinq longues minutes puis, sous l'effet de la tension, vous perdez connaissance. Vous revenez à vous environ une heure plus tard et, lorsque vous essayez de vous relever, vous vous rendez compte qu'il ne vous reste plus guère d'audace ni de courage. Vos mains tremblent encore et vous vous sentez complètement épuisé. Vous perdez 3 points d'**HABILETÉ**. Vous gagnez en chancelant la porte de fer qui s'ouvre dans le mur du fond pour quitter la Chambre de la Terreur. Rendez-vous au [117](#).



44

Les tentures à demi-transparentes vous permettent de voir entrer dans la salle un homme en longue robe blanche qui tient un calice d'or. Il porte une coiffure retenue par une pince en forme de phénix, dont les ailes s'appliquent sur son front. Quand le Prêtre voit le Garde Esclave, il s'agenouille et colle son oreille sur la poitrine du mort. Puis il lève les yeux et, après avoir rapidement parcouru la salle du regard, il ressort précipitamment sans vous remarquer. Sans perdre de temps, vous entreprenez d'ouvrir la porte. Rendez-vous au [336](#).

45

Votre adversaire, un solide gaillard, est un Pirate rompu au maniement de l'épée. Il tire vivement son sabre d'abordage tandis que la foule impatiente se i assemble en cercle autour de vous.

PIRATE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [166](#).



46

Après avoir parcouru une cinquantaine de mètres, vous êtes arrêté par une fosse profonde qui tient toute la largeur du corridor. Si vous connaissez le Sortilège du Saut, et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [215](#). Si vous êtes obligé de sauter pardessus la fosse sans l'aide de la magie, rendez-vous au [259](#).

47

Vous franchissez le seuil de la pièce en toute hâte et vous vous retrouvez face à un couloir. En regardant à gauche, vous voyez Leesha ouvrir une porte de fer au bout du couloir. A droite, c'est un Nain qui s'avance vers vous en se déplaçant sur les mains et les genoux. Il a le visage rouge et couvert de verrues, et on dirait qu'un coup de soleil lui a fait perdre la raison. Il semble vous reconnaître et vous interpelle d'une voix bougonne. Si vous souhaitez continuer à poursuivre Leesha, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez parler au Nain, rendez-vous au [171](#).



47 *Un Nain s'avance vers vous en se déplaçant sur les mains et les genoux.*

48

Vous sentez l'Aigle tressaillir lorsqu'il reçoit le coup mortel et vous tombez du ciel comme une pierre. Cette chute vous est fatale. Votre aventure se termine ici.

49

Le corridor débouche sur un nouveau passage. Si vous souhaitez aller à gauche, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [333](#).

50

Vous fendez le pot d'argile en lui portant un coup sec de la garde de votre épée et vous reculez précipitamment en entendant le sifflement du gaz qui s'en échappe. Le coffre a dû être dérobé par des pillards, mais les bandits ne se sont pas laissé prendre au piège qu'il recélait. Vous êtes plongé dans un nuage de gaz empoisonné que vous ne pouvez éviter de respirer. Vous perdez 6 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [31](#).

51

Vous vous précipitez vers la mer, vous plongez et vous nagez sous l'eau aussi longtemps que vous pouvez retenir votre respiration. Ce n'est que lorsque vous avez l'impression que vos poumons vont éclater que vous remontez à la surface. Vous vous retournez et vous voyez le Monstre Coquille qui survole la plage à l'endroit où vous avez plongé. Vous longez le rivage à la nage. Vous regagnez la plage quand vous avez la certitude que le Monstre Coquille a disparu. Ce bain forcé a hélas ! gâté l'équivalent de deux repas. Vous décidez de ne pas prendre le risque de marcher le long de la plage et vous gagnez donc l'intérieur des terres en direction de l'est (rendez-vous au [327](#)).

52

L'âcre vapeur devient de plus en plus forte et vous finissez par avoir vraiment très mal au coeur. La pièce se met à tourner sous vos yeux et, en équilibre instable au bord de la mare, vous perdez l'équilibre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [8](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [130](#).

53

Vous ne perdez pas de temps à fouiller les Hommes Squelettes et vous vous précipitez vers la voûte. Rendez-vous au [119](#).

54

Vous prononcez la formule du Sortilège (déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE) et vous sautez facilement par-dessus le mur. Vous atterrissez en douceur au milieu d'une place déserte. Rendez-vous au [111](#).

55

Le siège possède nombre de pouvoirs magiques, et tares sont ceux qui osent s'y asseoir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [286](#). SI vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [360](#).

56

Le corridor fait encore un brusque virage à gauche et vous arrivez bientôt à une bifurcation. Droit «levant vous, le corridor semble désert et sans intérêt, vous décidez donc de tourner à droite. Rendez-vous au [46](#).

57

Une autre motte boueuse tombe à vos pieds et la vapeur qui s'en dégage a une violente odeur d'acide. Jugeant qu'il serait dangereux de traîner plus longtemps dans la cave obscure, vous remontez les marches et vous ouvrez l'autre porte. Rendez-vous au [307](#).

58

Yaztromo explique que le Sortilège du Sommeil de la Créature endormira n'importe quelle créature humanoïde. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour faire opérer le Sortilège et vous dit qu'il ne vous fera perdre que très peu d'énergie : seulement 1 point d'**ENDURANCE** chaque fois que vous l'utiliserez. Retournez au [34](#) après avoir pris note de ce Sortilège et de son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*.

59

Dans le corridor devant vous, vous voyez s'éloigner une silhouette emmitouflée et portant une lanterne. Vous appelez, mais la silhouette ne fait que hâter le pas. Vous courez derrière elle et vous êtes sur le point de la rejoindre lorsqu'elle fait volte-face et révèle un visage hideux : son crâne est recouvert d'une peau jaune et parcheminée, ses yeux sont injectés de sang et profondément enfoncés dans leurs orbites. Survivre au regard d'un Fantôme exige un immense courage. Lancez deux dés. Si le total que vous obtenez est inférieur ou égal au montant de vos points d'**HABILITÉ**, rendez-vous au [280](#). Si, en revanche, il lui est supérieur, rendez-vous au [253](#).



59 *La silhouette fait volte-face et révèle un visage hideux.*

60

La corde se rompt et le seau tombe bruyamment sur le sol de pierre, répandant son contenu — de vieux os — d'un bout à l'autre de la pièce. Vous les examinez très attentivement et vous découvrez que l'un d'eux a été sculpté en forme de Dragon. C'est l'une des statuettes que vous cherchez ! Vous la mettez dans votre poche et vous vous dirigez vers la porte qui s'ouvre dans le mur du fond. Rendez-vous au [21](#).

61

Vous vous montrez impitoyable envers le Gnome et vous le transpercez d'un coup d'épée. Vous fouillez sa chambre et vous découvrez une bourse de soie violette dans une boîte de fer. Vous ouvrez la bourse et vous y trouvez un brassard en argent serti d'une grosse émeraude. Si vous désirez mettre le brassard, rendez-vous au [384](#). Si vous préférez redescendre l'échelle, revenir sur vos pas jusqu'à la bifurcation, puis continuer tout droit, rendez-vous au [262](#).

62

Posée sur le sol, la statuette paraît inoffensive, mais vous soupçonnez que sa destruction ne sera pas une tâche facile. Si vous possédez un marteau d'armes, rendez-vous au [247](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [193](#).

63

Vous vous versez dans la bouche le reste de cette précieuse eau et vous l'avalez d'un trait. En contemplant la gourde vide, vous commencez à regretter votre geste. Vous n'avez d'autre choix que de continuer mais au moins vous sentez-vous quelque peu ragaillardi (rendez-vous au [116](#)).

64

Dans l'une des boîtes, vous trouvez un médaillon et une chaîne en or ; le médaillon est orné d'un cœur gravé. Si vous souhaitez passer le bijou autour de votre cou, rendez-vous au [163](#). Si vous préférez le laisser dans sa boîte, vous revenez dans la dernière pièce dans laquelle vous êtes entré et vous ouvrez l'autre porte, rendez-vous au [298](#).



65

Le reflet de son propre regard n'a aucun effet sur l'Œil Porc-Epic qui s'apprête à vous attaquer. Vous laissez tomber le Miroir et vous l'entendez se briser sur le sol tandis que vous vous hâtez de tirer votre épée du fourreau. Déduisez **1** point de **CHANCE** et rendez-vous au [236](#).

66

Vous ne tardez pas à arriver devant une autre porte. I n y collant votre oreille, vous ne percevez aucun bruit. Cependant, lorsque vous essayez de tourner la poignée, vous constatez que la porte est solidement verrouillée. Allez-vous prononcer la formule du Sortilège de l'Ouverture des Portes (rendez-vous au [322](#) si vous la connaissez), allez-vous essayer de la déverrouiller à l'aide d'une clé d'or (rendez-vous au [110](#) si vous en avez une) ou préférez-vous continuer à longer le corridor (rendez-vous au [17](#)) ?



67

Le commandant sourit lorsque vous lui tendez l'or et il vous dit qu'il espère que vous prendrez plaisir à votre voyage sur le fleuve. Vous lui serrez la main et vous sortez de la cabine (rendez-vous au [102](#)).

68

Vous frappez furieusement la serrure jusqu'à ce qu'elle finisse par céder. La porte donne sur un corridor que vous longez et au bout duquel vous trouvez deux autres portes. L'une est ornée du symbole du relief du soleil et l'autre du symbole de la lune. Il y a également d'étranges signes gravés sous le soleil et d'autres sous la lune. Allez-vous :

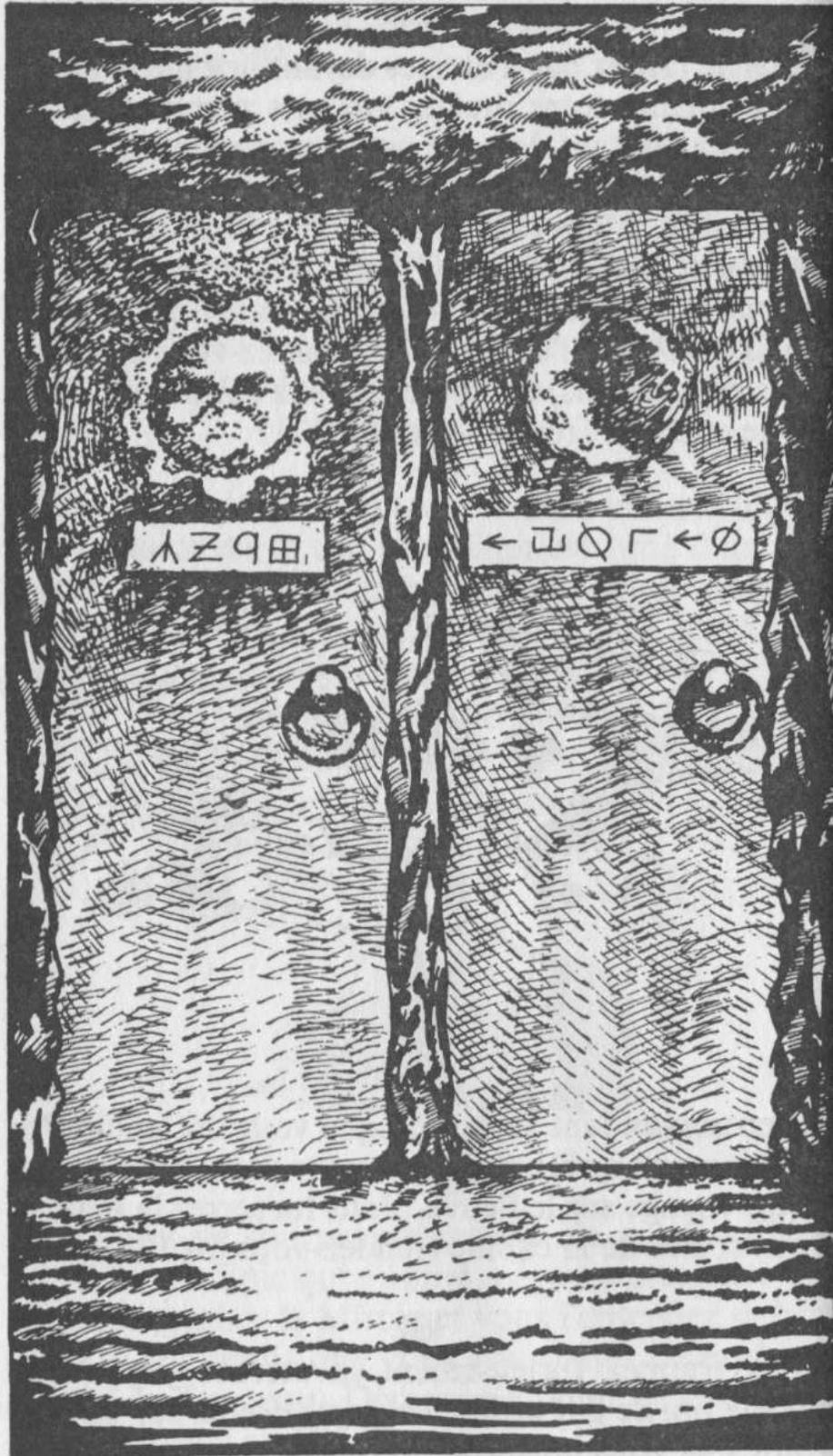
Utiliser le Sortilège de la Torture des Symboles (si vous le connaissez) ? Rendez-vous au [255](#)

Ouvrir la Porte du Soleil ? Rendez-vous au [243](#)

Ouvrir la porte de la Lune? Rendez-vous au [273](#)

69

Vous fouillez dans votre Sac et vous donnez la clochette au Gnome tout heureux. Il ouvre alors une boîte de fer, en sort une bourse de soie violette et vous la lance. Vous ouvrez la bourse et vous en tirez un brassard en argent serti d'une grosse émeraude. Vous l'enfilez à votre bras droit et vous prenez congé du Gnome. Rendez-vous au [384](#).



68 *L'une des portes est ornée du symbole en relief du Soleil, et l'autre du symbole de la Lune.*

70

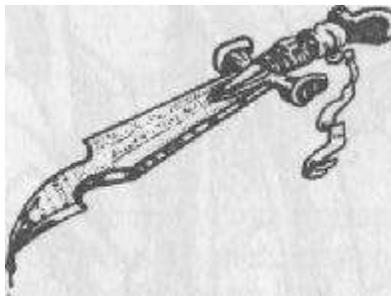
Il n'y a pas plus d'une heure que vous marchez quand le soleil se couche. Le sable nu du désert n'offre aucun abri et vous devez dormir à la belle étoile. La nuit se passe sans incident et, au petit matin, vous reprenez sans tarder votre route. Au milieu de la matinée, votre soif est grande et vous (Mes tenaillé par l'intense envie de vous désaltérer. Vous regardez autour de vous et vous découvrez soudain une plante bulbeuse verte, couverte d'aiguilles acérées, et qui ressemble à un petit cactus de forme arrondie. Si vous souhaitez fendre la plante d'un coup d'épée, rendez-vous au [120](#). Si vous connaissez la formule du sortilège de la Création d'Eau, et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [345](#). Si vous préférez vous hâter en direction du sud, rendez-vous au [192](#).

71

Les Disciples Noirs ne croient pas à votre histoire et ils vous encerclent en vous menaçant de leurs faucilles. Rendez-vous au [188](#).

72

La chaleur du désert devient vite accablante et vous avancez de plus en plus péniblement sous le soleil éclatant. Non loin en direction de l'ouest, vous apercevez ce qui vous paraît être un bouquet d'arbres survolé par de grands oiseaux. Si vous souhaitez vous diriger vers ces arbres, rendez-vous au [142](#). Si vous préférez continuer à marcher vers le sud, rendez-vous au [39](#).



73

Leesha est totalement hébétée en constatant que non seulement vous avez réussi à pénétrer dans son temple secret, mais que vous en avez vaincu tous les gardes. Elle se lève de son divan et s'avance à votre rencontre en brandissant un objet noir et luisant en forme de croissant. Si vous pouvez vous battre contre elle en vous servant d'une dent du Vers des Sables Géant — et si vous souhaitez le faire — reniez-vous au [219](#). Si vous préférez l'attaquer avec votre seule épée, rendez-vous au [282](#).

74

Vous pénétrez dans le tunnel et vous remarquez que le sol descend en pente douce jusqu'au seuil d'une pièce inondée. L'eau se déverse dans la pièce par la gueule d'une tête de lion fixée dans le mur. Sur le mur du fond, il y a une corniche qui surplombe l'eau et, au-delà, le tunnel se poursuit. Vous haussez les épaules et vous avancez en pataugeant dans l'eau trouble. Vous y êtes enfoncé jusqu'à la taille lorsqu'un long tentacule en surgit : un monstre, attiré sans aucun doute par ce repas marchant non loin de lui, frappe l'eau à coups redoublés en y provoquant un énorme remous. Brusquement, un autre tentacule s'enroule autour de votre jambe et s'efforce de vous entraîner sous l'eau. Vous saisissez votre épée et vous frappez à l'aveuglette pour tenter de toucher votre assaillant. Si vous portez un Bracelet d'Écailles île Sirène, rendez-vous au [396](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).

75

L'ignoble Harpie fond sur vous pour vous attaquer de ses griffes tranchantes comme des rasoirs.

HARPIE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 5

Si vous êtes vainqueur, repartez vers le sud en redoublant de prudence (rendez-vous au [86](#)).

76

Vous sortez de la mare en rampant et en vous efforçant d'échapper aux vapeurs qui vous donnent la nausée. Quand vous êtes enfin capable de vous tenir debout, vous rebroussez chemin et vous repartez le plus vite possible le long du corridor. Rendez-vous au [364](#).



77

Le temps que vous avez passé à vous débarrasser du verre brisé a permis à votre adversaire de disparaître. Le corridor se poursuit et passe devant une voûte, à gauche. La créature qui a lancé la bouteille ne s'est manifestement pas enfuie par la voûte, aussi vous continuez tout droit. Le corridor finit par déboucher dans un passage et, ainsi que vous vous en rendez compte, vous n'avez plus guère de chance de retrouver votre agresseur. Tout en vous demandant s'il ne s'agissait pas là d'une provocation de Malbordus, vous réfléchissez sur la direction à prendre. Si vous choisissez de tourner à gauche, rendez-vous au [250](#). Si vous décidez de tourner à droite, rendez-vous au [333](#).

78

Non loin de là, sur la plage, vous apercevez une rangée de palmiers et vous y dirigez vos pas. Vous trouvez deux noix de coco et vous les fendez en deux avec votre épée. Après en avoir bu le lait, vous dévorez la chair blanche et sucrée du fruit, puis vous vous allongez à l'ombre pour vous reposer. Ajoutez 3 points à votre total d'**ENDURANCE**. En faisant un inventaire de vos biens, vous constatez que l'eau de mer s'est infiltrée dans les emballages contenant vos repas. Lancez un dé et déduisez de vos Repas le chiffre obtenu. Si ce chiffre est égal ou supérieur à 3, vous perdez également 1 point de **CHANCE**. Quand vous vous sentez enfin suffisamment reposé pour reprendre votre marche, vous vous levez et vous déridez de la direction à prendre. Si vous souhaitez aller vers l'est par l'intérieur des terres, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez vous diriger vers le sud en suivant la côte, rendez-vous au [151](#).

79

La porte s'ouvre sur une salle éclairée par des bougies. Il s'en dégage une forte odeur de moisi. Le plancher est couvert de détritrus : restes d'aliments à moitié pourris, touffes de poils, cendres, dents et déjections d'animaux. Lorsque la porte se referme derrière vous, la porte qui vous fait face s'ouvre à la volée et un Mutant borgne et difforme fait irruption dans la pièce en brandissant une baguette d'argent. Celle-ci émet un éclair de lumière blanche qui brûle et noircit le plancher à vos pieds. Au-dehors le soleil est couché et l'Entité Nocturne qui vous fait face liante les corridors de Vatos à la recherche d'une proie. Si vous désirez combattre avec votre épée cette répugnante créature, rendez-vous au [85](#). Si vous préférez chercher une autre arme dans votre sac, rendez-vous au [309](#).



79 Un Mutant borgne et difforme fait irruption dans la pièce en brandissant une baguette d'argent.

80

Peu après, le corridor tourne de nouveau à droite, et vous arrivez devant une porte de fer située dans le mur de droite. Au loin, vous apercevez des lueurs rougeâtres qui dansent dans la pénombre du corridor. Si vous souhaitez ouvrir la porte de fer, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez vous diriger vers les espèces de feux follets, rendez-vous au [339](#).

81

Le soleil de l'après-midi continue à darder ses rayons implacables dont l'intensité provoque l'apparition de vagues de chaleur miroitantes qui s'élèvent du sable desséché. Votre bouche et votre gorge vous paraissent être un four d'argile et vous commencez à subir les conséquences de la déshydratation de votre corps. Vous perdez 4 points d'**endurance**. Comme il est vital que vous trouviez de l'eau le plus vite possible, vous poursuivez résolument votre chemin (rendez-vous au [24](#)).

82

Il y a un rouleau de parchemin dans le coffret, sur lequel un message a été écrit avec du sang ! Vous pouvez lire : *le Messenger Fatal vous attend*. A cette niée, un frisson vous parcourt l'échine, et vous déchirez le parchemin en mille morceaux. Dans un accès de colère, vous lancez le coffret contre le mur. Mais à présent allez-vous :

Vous emparer de quelques pierres précieuses ? Rendez-vous au [143](#)

Prendre la statuette en or qui représente un squelette ? Rendez-vous au [386](#)

Sortir de la pièce par la porte d'en face ? Rendez-vous au [3](#)

83

Le Gnome vous est reconnaissant de ne pas l'avoir attaqué. Il vous révèle que c'est par hasard qu'il a découvert Vatos il y a bien des années et qu'il a décidé d'y rester. Ce n'est plus à présent qu'un chiffonnier, mais il se prétend très heureux de son sort. Vatos est restée longtemps abandonnée, mais peu à peu des hommes et d'autres créatures qui cherchaient un refuge y sont parvenus, et quelques-uns s'y sont établis. Il n'y a pas de lois dans cette cité, ni de chefs d'ailleurs. Les plus forts imposent leurs volontés. On attaque les caravanes de passage pour se procurer de la nourriture, et ces razzias sont organisées par une Grande Prêtresse aidée de ses esclaves. Vous lui demandez s'il a entendu parler de Malbordus, mais il secoue la tête et vous répond : «Je ne m'intéresse guère aux gens. Je passe mon temps à ramasser ce dont personne ne veut, voilà tout. Mais peut-être avez-vous quelque chose à vendre ? Je donnerais beaucoup pour obtenir l'un de ces objets au travers desquels on regarde pour que les choses vous paraissent plus proches qu'elles ne le sont en réalité. » Si vous avez un télescope (car cette inscription ne peut correspondre qu'à cela !) à vendre, rendez-vous au [138](#). Si vous ne possédez pas ce dont le Gnome a envie, rendez-vous au [321](#).

84

Le soleil de l'après-midi continue à darder ses rayons implacables dont l'intensité provoque l'apparition de vagues de chaleur miroitantes qui s'élèvent du sable desséché. Votre bouche et votre gorge vous semblent être un four d'argile et vous commencer à subir les conséquences de la déshydratation de voire corps. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Comme il est vital que vous trouviez de l'eau le plus vite possible, vous poursuivez résolument votre chemin (rendez-vous au [303](#)).

85

L'entité Nocturne est un adversaire redoutable et il est difficile de la vaincre avec une épée.

ENTITE NOCTURNE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous gagnez un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre de 1 à 3, votre coup n'aura fait aucun mal à la chair encore vivante de l'Entité Nocturne. Si vous obtenez un chiffre de 4 à 6, votre coup le blessera de la façon habituelle. Cependant, à chaque fois que l'Entité Nocturne triomphe dans un assaut, votre **ENDURANCE** est diminuée de 2 points, votre **HABILITÉ** réduite de 1 point, car l'éclair possède un pouvoir d'épuisement de la vie. Si votre **HABILITÉ** est réduite à 0, votre vie sera totalement épuisée et vous mourrez. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [390](#).

86

Tandis que vous marchez, un sac de cuir tombe soudain du ciel à vos pieds. Avec méfiance, vous ouvrez ce sac et vous y trouvez un petit mot que vous écrit Yaztromo. « Ami, j'ai appris de mauvaises nouvelles. Malbordus a pris de l'avance sur vous. Mais levez les yeux, car vous disposez d'un secours qui vous permettra de le rattraper. » En suivant ses instructions, vous levez la tête et vous croyez d'abord qu'une nouvelle Harpie vous survole, mais vous vous rendez alors compte que c'est un Aigle Géant qui plane dans les airs. L'Aigle décrit quelques cercles au-dessus de vous, puis il se pose élégamment non loin de vous. Enchanté que le vieux Yaztromo se soucie de votre vie, vous grimpez sur le dos de l'Aigle qui vous emporte dans le ciel en direction du Désert des Crânes. Mais votre satisfaction est de courte durée, car vous entendez soudain un piaillage aigu et menaçant au-dessus de vous : un hideux Ptérodactyle se prépare à attaquer l'Aigle. Si vous disposez d'un arc et d'une flèche, rendez-vous au [132](#). Si vous connaissez le

Sortilège de la Flèche Magique et si vous désirez l'utiliser, rendez-vous au [36](#). Si vous ne disposez d'aucune arme de jet, rendez-vous au [363](#).

87

Posée par terre, la statuette paraît inoffensive, mais vous soupçonnez que sa destruction ne sera pas une tâche facile. Si vous possédez un marteau d'armes, rendez-vous au [362](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [193](#).

88

La porte s'ouvre sur une pièce dans laquelle vous remarquez deux coffrets de pierre ouverts par terre. Il fait anormalement froid dans ce lieu et la lumière est très faible. Dans un coin, vous trouvez également une timbale d'argile à l'intérieur de laquelle est gravé un cœur. Vous mettez la timbale dans votre Sac à Dos et vous sortez de la pièce par la porte par laquelle vous êtes entré, car il n'y a pas d'autre issue. Vous retournez sur vos pas dans le corridor et vous dépassez la bifurcation. Rendez-vous au [250](#).

89

Vous regardez tout autour de vous, mais vous ne voyez pas trace du vieil homme. Vous fouillez rapidement les poches des voleurs et vous y trouvez un petit télescope de cuivre et trois boutons d'argent. Après avoir rangé vos trouvailles, vous vous remettez à la recherche d'un lieu où passer la nuit (rendez-vous au [379](#)).

90

Vous parvenez tout juste à vous glisser par le trou creusé dans la porte tandis que le plafond de pierre N'abat dans un sourd vacarme. Vous vous relevez et vous examinez la pièce dans laquelle vous vous êtes précipité. Rendez-vous au [2](#).



91

Vous arrivez bientôt à la hauteur d'un nouveau tunnel qui s'ouvre sur votre gauche, ce qui vous donne le choix entre deux directions. Si vous voulez continuer tout droit, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez prendre à gauche dans le nouveau tunnel, rendez-vous au [59](#).

92

Vous reprenez conscience en vous sentant affreusement faible. Vous vous redressez cependant et vous distinguez des empreintes de pas dans le sable... et ce n'est pas vous qui les avez faites ! Vous vous empressez de vérifier le contenu de votre Sac à Dos et vous constatez qu'on vous a volé tout votre or. Maudissant votre malchance, vous reprenez la direction du sud (rendez-vous au [70](#)).

93

La porte s'ouvre sur un vaste vestibule. Le long de ses murs s'alignent des armures et des armes. A l'extrémité du vestibule se trouve un autel dressé sur une estrade ; trois hommes à la peau sombre sont en train d'y revêtir des robes marron foncé. L'un d'eux vous aperçoit et vous signale à ses compagnons. Chacun d'eux se saisit alors d'une faucille, et ils s'avancent vers vous. Ce sont les Disciples Noirs. Si vous voulez leur annoncer que vous apportez un présent à Leesha, la Grande Prêtresse de Vatos, rendez-vous au [11](#). Si vous préférez les combattre, rendez-vous au [188](#).



93 *Les Disciples Noirs se saisissent chacun d'une faucille et s'avancent vers vous.*

94

Après avoir lancé l'incantation (déduisez 1 point d'**ENDURANCE**), vous commencez lentement à comprendre le motif dessiné par les Coquilles. C'est un avertissement ! La plage, sur les deux cents mètres qui suivent, est une terre sacrée qui ne doit pas être foulée par le pied des mortels. Agir ainsi, ce serait déchaîner la colère du Démon de la Plage. Si vous refusez de tenir compte de l'avertissement pour continuer à marcher le long de la plage, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez obliquer à l'est, vers l'intérieur des terres, rendez-vous au [327](#).

95

La lumière diminue rapidement tandis que vous rampez dans le tunnel, bientôt vous n'arrivez plus à distinguer votre main devant votre visage. Allez-vous invoquer un Sortilège de Lumière (rendez-vous au [221](#) si vous en avez la possibilité), allez-vous continuer à ramper dans l'obscurité (rendez-vous au [246](#)), ou préférez-vous rebrousser chemin, quitter la pièce et vous engager dans le corridor (rendez-vous au [344](#)).

96

Alors que vous vous disposez à passer sous la voûte pour pénétrer dans la salle qui la suit, les Hommes Squelettes se lèvent. Vous avez peine à en croire vos yeux en les voyant s'avancer lentement vers vous. Figé sur place par la peur, vous ne pouvez les empêcher d'enfoncer leurs lances dans votre poitrine. Vous tombez à genoux, puis vous vous écroulez face contre terre. Votre aventure se termine ici.

97

Le casque est, sans nul doute l'œuvre d'un habile forgeron. Il vous offrira une grande protection. Ajoutez 1 point à votre total d'**HABILETÉ**. Déterminé à découvrir les statuettes de Dragon, vous vous avancez dans le corridor en direction du sud. Rendez-vous au [140](#).

98

Vous entrez dans une salle dallée de marbre, vide l'exception de la tête en bronze d'une très belle femme fixée au mur qui vous fait face. Vous êtes surpris de voir soudain ses lèvres remuer et de l'entendre vous parler : « Bienvenue dans la Salle de l'Énigme, dit la voix d'un ton apaisant. Il y a bien longtemps que je n'ai adressé la parole à quelqu'un. Vous devez répondre à ma question, sinon vous allez mourir. Trouvez la bonne réponse et vous serez récompensé. Si, en revanche, vous vous trompez, vous souffrirez. Eh bien : dites-moi combien de Pièces d'Or Leesha donne-t-elle au vainqueur du concours artistique ? » Si vous savez à combien de Pièces d'Or se monte le prix, rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous ignorez la réponse, rendez-vous au [154](#).

99

En vous voyant, le Cavalier du Désert s'arrête et tire son épée. Vous lui criez que vous ne tenez pas à vous battre avec lui. Il s'approche alors et vous apprend qu'il cherche à rejoindre une caravane de marchands. Vous lui demandez s'il a de l'eau en trop, et il vous en propose une ration. Si vous pouvez échanger un bouton d'argent ou une perle contre une gourde d'eau et si vous désirez le faire, modifiez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence. Après avoir pris congé du Cavalier du Désert, vous repartiez vers l'est (rendez-vous au [257](#)).



100

Vous n'avez avalé que quelques gorgées du liquide et vous vous sentez déjà abominablement malade. Certaines des herbes qui le compose renferment un poison violent. Lancez deux dés et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [76](#).

101

Un affreux sentiment de culpabilité vous envahit quand vous retirez votre épée du corps de l'homme mort. Vous le faites rouler sur le flanc et vous constatez qu'il était de toute évidence un étranger comme vous-même, peut-être quelqu'un envoyé à votre secours. Vous tentez de vous convaincre que c'était un chasseur de trésor ou un tueur à gages, mais vos doutes vous poursuivent. Vous perdez **2** points de **CHANCE**. Et vous n'avez plus qu'une chose à faire : poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [80](#).

102

L'embarcation n'est pas très grande et n'a pas été conçue pour accueillir des passagers, mais vous remarquez un rouleau de grosse corde sur lequel vous vous étendez. Épuisé par votre longue marche, vous voilà bientôt profondément endormi et vous ne vous éveillez que lorsque l'un des membres de l'équipage vous secoue l'épaule pour vous annoncer que le Port du Sable Noir est en vue. Vous vous levez et vous observez une ville à l'aspect sinistre qui grandit sous vos yeux à mesure que vous en approchez. Dix minutes plus tard, vous passez sous une vaste voûte qui franchit les remparts de la ville. L'équipage a bientôt amarré le bateau,

obéissant aux ordres rapides du Commandant qui, de toute évidence, est impatient de charger la cargaison qui l'attend et de repartir avant la tombée de la nuit. Vous prenez congé de l'équipage et vous vous mettez à la recherche d'un lieu où passer la nuit. Les ombres commencent à s'allonger tandis que vous parcourez les rues étroites du port. Soudain, un vieil homme aux vêtements en lambeaux surgit d'une porte et dit : « Vous cherchez un lit, Étranger ? Je connais un bon endroit qui offre une chambre, la soupe et le pain pour 1 Pièce d'Or seulement. Si ça vous intéresse, suivez-moi. » Si vous êtes disposé à payer ce prix, vous suivez le vieil homme, rendez-vous au [132](#). Si vous préférez chercher vous-même une quelconque auberge, rendez-vous au [379](#).

103

Se rendant compte que vous êtes vulnérable à ses pouvoirs magiques, Malbordus tire son épée maudite et s'avance avec assurance. Cette épée a des effets paralysants, et seule votre habileté au combat peut maintenant vous sauver.

MALBORDUS HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 18

Si **VOUS** perdez trois Assauts au cours du combat, vous serez paralysé par l'épée maléfique et Malbordus triomphera. Le chaos régnera alors sur l'Allantra. Si vous êtes vainqueur sans avoir perdu trois Assauts, rendez-vous au [400](#).

104

La flèche atteint sa cible, mais ne tue pas le Ptérodactyle pour autant. Il pousse un cri rauque et fait volte-face pour s'éloigner mais, en fait, il revient de plus belle à l'attaque. Si vous voulez lancer une autre flèche au reptile géant, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez laisser ces deux adversaires ailés combattre, rendez-vous au [311](#).



105

Le peintre fronce les sourcils et dit : « Vous avez un gout détestable. Pour vous, les dessous de bras d'un Ogre, c'est de l'art ! » Si vous voulez vous attaquer il l'insolent et grossier artiste, rendez-vous au [123](#). Si vous préférez le laisser poursuivre son travail et vous éloigner dans le corridor. Rendez-vous au [376](#).

106

Vous apercevez soudain un mouvement dans le sable. Une créature ressemblant à un grand lézard apparaît. Elle s'approche prestement et vous constatez que sa tête est semblable à celle d'un oiseau et qu'elle possède de grands yeux jaunes comme ceux d'un crapaud. Vous avez affaire à un redoutable Basilic. Qu'allez-vous faire :

Le combattre à l'épée ? Rendez-vous au [228](#)

Invoquer un Sortilège de Feu (si vous le pouvez) ? Rendez-vous au [189](#)

Fouiller dans votre Sac à Dos pour y trouver une autre arme ? Rendez-vous au [313](#)



106 *Le lézard a une tête d'oiseau, mais ses grands yeux jaunes ressemblent à ceux d'un crapaud.*

107

Le sac ne contient qu'une petite clé en or. Vous la glissez dans votre poche et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [10](#).

108

Vous marchez sans répit sous le soleil accablant du désert. Vers la fin de l'après-midi, vous apercevez des empreintes de pas dans le sable : elles se dirigent d'est en ouest et croisent votre chemin. Si vous désirez suivre les empreintes, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez continuer vers le sud, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez le laisser poursuivre son travail et vous éloigner dans le corridor, rendez-vous au [376](#).

109

En rampant dans l'obscurité, il vous est impossible de voir un fil tendu au travers de votre chemin. Vous posez la main dessus et, immédiatement, vous entendez le sifflement d'une flèche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [16](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [368](#).

110

La clé entre dans la serrure et l'ouvre d'un seul tour. La main sur la garde de votre épée, vous poussez la porte. Rendez-vous au [98](#).

111

Vous regardez autour de vous et vous ne voyez aucun signe de vie. De l'autre côté de la place, il y a une grande arche de pierre. Pourquoi ne pas commencer à chercher par là les statuettes de Dragon ? Vous passez sous la voûte et vous arrivez en haut d'un escalier de pierre qui aboutit à un corridor éclairé par des torches. Tout en descendant prudemment les marches, vous vous demandez où peut bien être Malbordus. Au pied de l'escalier est posé un

coffret en fer. Si vous souhaitez ouvrir le coffret, rendez-vous au [287](#). Si vous préférez emprunter le corridor en direction du sud, rendez-vous au [140](#).

112

Le raisin est excellent et on l'a fait pousser dans un but particulier : il est doté de propriétés curatives magiques. Ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE**. Lorsque vous vous serez bien régalé, continuez à avancer dans le corridor. Rendez-vous au [237](#).

113

Vous dégainez votre épée et vous vous précipitez sur les Elfes Noirs. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|-------------------|---|---|
| Premier ELFE NOIR | 5 | 6 |
| Second ELFE NOIR | 6 | 5 |

Si vous triomphez, vous trouvez 2 Pièces d'Or dans les vêtements des Elfes et vous pouvez emporter un de leurs arcs et les deux flèches restantes. Après avoir enterré le pauvre homme assassiné par les Elfes, vous reprenez votre route vers le sud (rendez-vous au [285](#)).

114

Vous prononcez la formule du Sortilège et la serrure cliquette. Vous pouvez maintenant pousser la porte. Déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE** pour avoir fait appel au Sortilège et rendez-vous au [88](#).



115

L'Esprit du Vent souffle encore bruyamment et vous êtes une fois de plus projeté contre le mur pendant que vous fouillez dans votre Sac à Dos. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Qu'allez-vous prendre dans votre Sac :

- | | |
|---|------------------------------------|
| Un Miroir ? | Rendez-vous au 27 |
| Une Tapisserie représentant un Phénix ? | Rendez-vous au 229 |
| Un Masque d'ébène ? | Rendez-vous au 241 |
| Aucun de ces objets ? | Rendez-vous au 312 |

116

La chaleur implacable du soleil vous accable, mais le paysage désolé n'offre pas le moindre coin d'ombre. Si vous avez la tête protégée par un foulard, rendez-vous au [289](#). Si vous êtes tête nue, rendez-vous au [275](#).

117

La porte s'ouvre sur un corridor. A gauche, vous ne remarquez rien d'intéressant, mais à droite vous apercevez de vagues lueurs dansant dans la pénombre. Curieux de savoir pourquoi ces lueurs se déplacent, vous vous en approchez. Rendez-vous au [339](#).

118

A peine avez-vous prononcé l'incantation qu'une fléchette luisante apparaît au bout de votre doigt et siffle vers la Guêpe Géante. L'insecte est instantanément tué. Vous vous hâtez de susciter l'apparition de deux autres fléchettes et vous abattez les deux autres Guêpes (n'oubliez pas de déduire 6 points de votre total d'**ENDURANCE** pour avoir utilisé trois fois le Sortilège). Rendez-vous au [168](#).

119

Vous passez sous la voûte et vous montez un escalier de marbre qui donne accès à une salle somptueuse, dont le haut plafond est soutenu par des rangées de colonnes de marbre. Entre ces colonnes s'étend un magnifique tapis rouge tissé à la main, qui mène à un autre escalier. Vous en gravissez les marches et, alors que vous en avez presque atteint le sommet, vous découvrez, allongée sur un divan jonché de coussins de satin, une femme d'une grande beauté. Un être chauve et laid l'évente. Il possède le torse musclé d'un homme, mais son visage est décharné et ses yeux sont d'un blanc laiteux. Vous avez pénétré dans le temple secret de Leesha. Elle sourit, claque des doigts, et son Serviteur Aveugle descend lourdement les marches pour vous attaquer.

SERVITEUR AVEUGLE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [73](#).

120

Vous fendez la tête de la plante et vous constatez qu'elle est pleine d'eau. En évitant soigneusement les épines acérées, vous recueillez l'eau fraîche au creux de vos mains et, après l'avoir avalé avec délice, vous ne tardez pas à être revigoré. Quand vous avez bu votre content, vous vous remettez en route vers le sud (rendez-vous au [377](#)).



119 *Vous découvrez, allongée sur un divan jonché de coussins de satin, une femme d'une grande beauté !*

vous éveillez à l'aube après une nuit agitée, en grattant furieusement les morsures enflammées que vous devez aux punaises qui logent dans votre matelas de paille. Sans plus vous attarder au Homard Noir, vous vous rendez au bout de l'appontement pour gagner la *Belladonna* qui, ainsi que vous le remarquez, arbore comme drapeau un crâne et des tibias croisés : le pavillon d'un bateau pirate! Vous avancez prudemment sur la passerelle et vous montez à bord du navire (rendez-vous au [238](#)).

125

Le corridor aboutit bientôt à un cul-de-sac, mais le sommet d'une échelle, posée contre le mur, disparaît dans un trou creusé dans le plafond. Si vous décidez de grimper à l'échelle, rendez-vous au [329](#). Si vous préférez revenir sur vos pas dans le corridor et poursuivre tout droit après avoir dépassé la bifurcation, rendez-vous au [262](#).

126

Posée par terre, la statuette paraît inoffensive, mais vous soupçonnez que sa destruction ne sera pas une tâche facile. Si vous possédez un marteau d'armes, rendez-vous au [231](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [193](#).

127

Vous laissez tomber en hurlant le médaillon brûlant sur le sable et vous constatez qu'il vous a cruellement brûlé un grand M est maintenant imprimé dans la chair douloureuse de votre paume. Heureusement, ce n'est pas la main qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez **1** point d'**HABILETÉ**. Vous rendant compte que Malbordus doit avoir beaucoup d'avance sur vous, vous poursuivez le plus vite possible votre route en direction du sud (rendez-vous au [159](#)).



128 *Brusquement, un énorme Chien de la Mort, écumant, bondit dans la pièce.*

128

La porte s'ouvre sur une pièce vide, exception faite d'un grand tas d'os empilés dans un coin. Le mur est marqué d'éraflures qui semblent avoir été faites par des griffes. Par la voûte basse creusée dans le mur du fond vous parviennent des grondements. Soudain, la porte qui est derrière vous s'ouvre, et trois gros os couverts de viande sont lancés dans la pièce avant que la porte ne se referme en claquant. Le grondement se transforme en sourd aboiement et, brusquement, un énorme Chien de la Mort écumant bondit dans la pièce. Il vous voit et passe immédiatement à l'attaque.

CHIEN DE LA MORT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [378](#).

129

La tempête de sable finit enfin par se calmer, et vous apercevez un objet brillant qui sort du sable. Vous vous baissez, vous tirez dessus pour le dégager et vous constatez qu'il s'agit d'une clochette en cuivre. Vous la rangez dans votre Sac et vous continuez votre route vers l'est en pressant le pas (rendez-vous au [26](#)).

130

Vous tombez dans l'eau avec un floc retentissant. Vous ne vous apercevez même pas que votre chair se décompose et se détache de vos os. L'eau, à présent, a les mêmes propriétés que de l'acide concentré car elle a réagi au sang de l'Horreur Tentaculaire. Votre aventure se termine ici.

131

Vous vous redressez en sursaut en entendant quelqu'un marmonner d'une voix de basse dans le corridor situé de l'autre côté de la pluie d'or. Il y a une porte derrière les rideaux, mais elle est verrouillée et vous n'avez pas le temps de l'ouvrir. Si vous souhaitez vous dissimuler derrière les rideaux, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez affronter celui qui va entrer dans la salle, rendez-vous au [227](#).



132

Quand il vole, le Ptérodactyle est une cible difficile à loucher et vous le visez soigneusement avant de décocher une flèche. Lancez deux dés et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si le total est égal ou inférieur au montant de vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [104](#). Si, au contraire, il lui est supérieur, rendez-vous [254](#)

133

Une forte odeur d'acide se répand dans l'air quand la créature gélatineuse, l'horrible Mangeur de Fer, i ommence à dissoudre votre casque. Vous le jetez par terre et vous remontez les marches quatre à quatre avant que votre épée ne subisse le même sort. I leureusement, le Mangeur de Fer ne s'intéresse pas A la chair humaine. Vous déduisez 1 point de votre lotal **d'HABILETÉ** pour la perte de votre casque. Revenu dans la pièce vide, vous ouvrez l'autre porte. Rendez-vous au [307](#).

134

Conscient de votre situation désastreuse, vous fermez les yeux et vous bondissez sur le Basilic en brandissant votre épée. Mais le Basilic possède une autre urine encore plus redoutable : son souffle empoisonné. Comme vous ne pouvez pas voir où vous vous précipitez, vous êtes une proie facile pour le monstre. Bientôt vous êtes à plat ventre sur le blé, mort.

135

Comme vous vous efforcez de déverrouiller la porte, la clé de cristal vous échappe des mains et tombe à terre où elle se brise. Vous vous rendez compte alors que tout est perdu. Tandis que le plafond descend implacablement vers le plancher, un affreux bruit d'os brisés se fait entendre. Le bruit de vos os.

136

Yaztromo vous explique que le Sortilège de la Flèche Magique fera apparaître une petite flèche luisante que vous lancerez du bout du doigt avec une précision telle qu'elle sera mortelle pour toutes les cibles visées. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour faire opérer le Sortilège qui, vous assure-j t-il, ne vous prendra pas trop d'énergie : vous ne perdez que 2 points d'**ENDURANCE** chaque fois que vous l'utiliserez. Retournez au 34 après avoir pris note du Sortilège et de son coût en **ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*.



137

La porte mène à un vestibule au bout duquel vous voyez disparaître Leesha par une autre porte. Une idole de bronze en forme de chien se dresse au milieu de ce vestibule. Si vous souhaitez vous arrêter pour examiner l'idole, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez poursuivre Leesha, rendez-vous au [47](#).

138

Vous sortez le télescope de cuivre de votre Sac à Dos et vous l'agitez devant les yeux du Gnome pour le taquiner. Il se frotte les mains et se met à ricaner d'impatience. D'un coup de pied, il repousse un tapis qui dissimulait un anneau de fer fixé sur une dalle de pierre. Il tire sur l'anneau et la dalle se soulève, révélant une cavité bourrée d'objets de toutes sortes accumulés par le Gnome au fil des ans. Vous vous mettez à fouiller et vous avez peine à en croire vos yeux lorsque vous apercevez dans ce bric-à-brac un petit Dragon de cristal. C'est l'une des statuettes que vous recherchez ! Vous la prenez et vous donnez le télescope au Gnome. Après avoir pris congé de lui, vous descendez l'échelle, vous reprenez le corridor et vous dépassez la bifurcation. Rendez-vous au [262](#).

139

Si vous êtes en mesure d'invoquer le Sortilège de Détection des Pièges, rendez-vous au [197](#). Sinon, rendez-vous au [179](#).

140

Alors que vous longez le corridor, on vous donne soudain une petite tape sur l'épaule. Vous faites volte-face et vous voyez une créature terrifiante au corps frêle vêtue de guenilles. Ses yeux creux et sa bouche sont emplis d'une sorte de bave épaisse qui la fait gargouiller lorsqu'elle vous murmure le mot MORT à l'oreille.



140 *La bouche de la créature est remplie d'une bave épaisse qui la fait gargouiller lorsqu'elle vous murmure le mot Mort.*

Le Messenger Fatal disparaît alors, mais vous comprenez ce qui vient de se passer. Le Messenger Fatal est un tueur sadique qui aime à faire de macabres farces à ses victimes. Dorénavant, il vous précédera et inscrira chacune des lettres du mot FATAL en divers lieux. Si vous lisez toutes les lettres qui composent le mot, le Messenger réapparaîtra pour jouir du spectacle de votre vie qui, alors, vous échappera. L'apparition de ce tueur à la solde de Malbordus ne va pas faciliter votre mission! Rendez-vous au [330](#).

141

Vous arrachez un trousseau de clés en cuivre de la ceinture du bourreau et vous trouvez celle qui ouvre les menottes de sa victime. Tout d'abord, l'homme a peur de vous, pensant qu'il s'agit d'une ruse, mais vous arrivez peu(à peu à le persuader que vous ne lui voulez aucun mal. Vous apprenez qu'il s'appelle Thitta, qu'il était un serviteur de la Grande Prêtresse Leesha et qu'il a été fait prisonnier alors qu'il tentait de s'enfuir de Vatos. Il vous demande la raison de votre présence dans les cachots de Vatos, et vous lui racontez l'histoire de Malbordus, des statuettes et du Messenger Fatal. Ses yeux s'agrandissent et il déclare : « J'ai vu une silhouette enveloppée d'un long manteau se matérialiser sous mes yeux dans la Salle du Trésor où je me cachais avant d'être capturé. Je n'ai vu son visage qu'un instant, et il était hideux. L'apparition a mis quelque chose dans un coffret en or, puis elle s'est volatilisée. » Thitta refuse votre proposition de vous accompagner dans votre mission, disant qu'il préfère fuir le plus vite possible de ce heu maudit. Vous lui souhaitez bonne chance et vous quittez ensemble la pièce, mais vous partez chacun de votre côté dans le corridor. Rendez-vous au [66](#).

142

En vous approchant, vous constatez que les arbres se dressent au bord d'une pièce d'eau. Vous avez trouvé une oasis. Si souhaitez boire de l'eau, rendez-vous au [337](#). Si, méfiant, vous préférez poursuivre votre route vers le sud sans boire, rendez-vous au [207](#).

143

Les pierres précieuses sont brûlantes, et vous poussez un hurlement de douleur en les saisissant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [252](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [338](#).

144

Vous avez l'impression de rester suspendu dans les airs pendant des siècles, mais vous finissez par atterrir sur le sol de l'autre côté du puits. Sans perdre de temps, vous vous remettez à marcher droit devant vous. Rendez-vous au [152](#).

145

L'éclair lumineux passe à côté de votre tête et brûle le mur derrière vous. Quel objet allez-vous prendre dans votre Sac à Dos :

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| Une Clochette de cuivre ? | Rendez-vous au 198 |
| Une dent de Ver des Sables ? | Rendez-vous au 331 |
| Un Miroir ? | Rendez-vous au 22 |

146

Vous informez le Commandant que vous ne lui donnerez pas plus de 2 Pièces d'Or. Il rejette votre offre avec mépris mais, après quelques minutes de marchandage, vous vous entendez sur le prix de 3 Pièces d'Or. Vous serrez la main du Commandant, vous le payez et vous quittez sa cabine (rendez-vous au [102](#)).

147

Incapable de déchiffrer les symboles, vous décidez de poursuivre la créature qui a lancé la bouteille sur vous. Rendez-vous au [77](#).

148

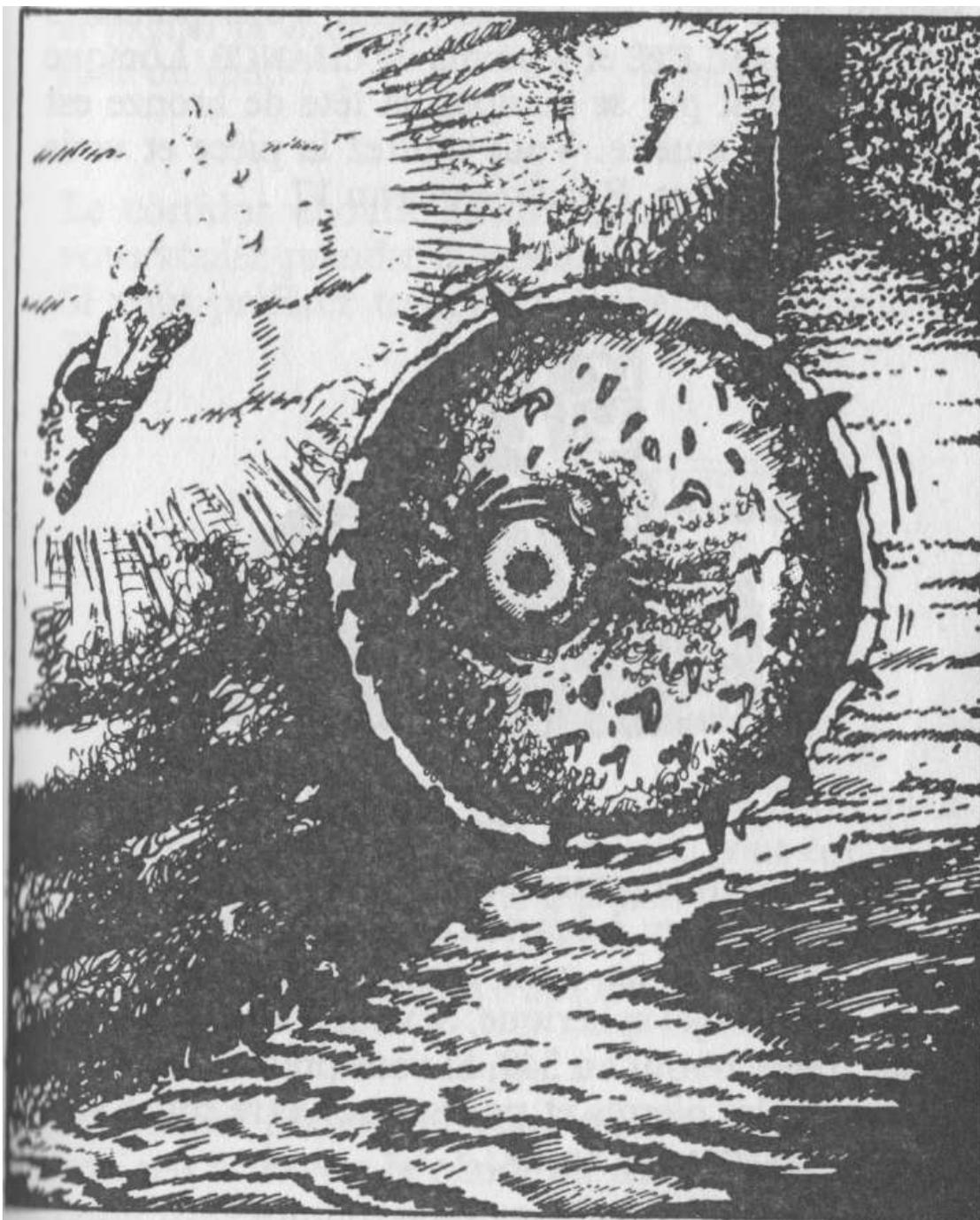
Une frêle silhouette aux vêtements en lambeaux se matérialise soudain devant vous. Une sensation de faiblesse vous envahit et vous tombez à genoux ; vous devinez que le Messenger Fatal se réjouit de votre mort lente. Vous avez perdu toute chance de détruire les statuettes de Dragon, et Malbordus peut déjà savourer son triomphe. Vous avez échoué dans votre mission.

149

Le combat s'achève : vos deux bras sont prisonniers des tentacules du Dévoreur des Sables. Inexorablement, vous êtes entraîné vers l'immonde bouche béante. Et c'est de cette horrible façon que votre aventure se termine.

150

Le plafond descend rapidement et vous êtes obligé de vous courber pour essayer d'introduire la clé de cristal dans la serrure. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [209](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [135](#).



152 *L'Œil Porc-Epic volette vers vous avec légèreté, cherchant à vous paralyser de son regard hypnotique.*

151

Vous avez parcouru quelques pas, lorsque vous remarquez un étrange dessin formé sur le sable par des milliers de Coquillages. Au centre est plantée une lance ornée de plumes d'oiseaux marins. Allez-vous continuer à avancer le long de la plage (rendez-vous au 6), allez-vous obliquer vers l'est et vous enfoncer à l'intérieur des terres (rendez-vous au [327](#)), ou préférez-vous invoquer un Sortilège de Lecture des Symboles (rendez-vous au [94](#) si vous le connaissez) ?

152

Dans le corridor faiblement éclairé par des torches, vous voyez une horrible créature qui plane dans l'air et vous bouche le passage. De forme ronde, elle a un grand œil au milieu de sa peau écailleuse vert foncé couverte d'épines. L'Œil Porc-Epic volette vers vous avec légèreté, cherchant à vous paralyser de son regard hypnotique et à vous piquer de ses épines. Si vous souhaitez combattre la créature, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez chercher dans votre Sac à Dos un objet pour vous défendre, rendez-vous au [387](#).

153

La porte ouvre sur une pièce éclairée par des torches fixées aux murs. Si vous souhaitez traverser la pièce au plancher poussiéreux pour gagner une voûte percée dans le mur opposé, rendez-vous au [261](#). Si vous préférez continuer à avancer dans le corridor en direction des lueurs rougeoyantes, rendez-vous au [339](#).

154

«Vous me décevez, guerrier, poursuit la tête de bronze. Je m'attendais à mieux. » Une fumée verte s'échappe alors de sa bouche et la panique vous gagne. Vous n'avez pas le temps d'atteindre la porte que la fumée vous entoure déjà, ce qui vous fait

perdre tout sens de l'orientation. Vous perdez 3 points d'**HABILETÉ** et 4 points de **CHANCE**. Lorsque la fumée finit par se dissiper, la tête de bronze est immobile et muette. Vous quittez la pièce et vous suivez le corridor. Rendez-vous au [17](#).



155

Vous écrasez le scorpion sous le talon de votre botte et vous continuez à écarter les pierres. Parmi elles, vous découvrez un petit sac de coton blanc qui contient un objet sphérique. Si vous souhaitez ouvrir le sac, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez laisser le sac parmi les pierres et poursuivre votre route vers le sud, rendez-vous au [39](#).

156

Dans la marmite, il y a une patte desséchée, à peu près de la taille de celle d'un singe. Allez-vous :

Prendre la patte ? Rendez-vous au [318](#)

Soulever le couvercle de la marmite blanche ? Rendez-vous au [14](#)

Soulever le couvercle de la marmite rouge ? Rendez-vous au [183](#)

Traverser la salle et gagner la voûte du mur du fond ? Rendez-vous au [20](#)

157

Le corridor aboutit bientôt à une bifurcation. Si vous voulez prendre à gauche, rendez-vous au [175](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [353](#).



158

En grinçant des dents, vous arrachez la flèche plantée dans votre épaule. Péniblement, vous continuez à ramper le long du tunnel qui débouche enfin dans une pièce poussiéreuse, éclairée par des torches fixées aux murs. Rendez-vous au [43](#).

159

Les heures passent, et vous avancez toujours d'un bon pas à travers la plaine en friche. Lorsqu'il fait enfin trop sombre pour continuer à marcher, vous trouvez abri dans un amas de rochers. Lancez un dé. Si vous faites 1, rendez-vous au [398](#). Si vous obtenez un autre chiffre, rendez-vous au [15](#).

160

Il y a une rangée de fenêtres dans le mur du fond, dont l'une est ouverte. Vous entendez un roulement de tonnerre et vous gagnez la fenêtre pour regarder au-dehors. La lumière du jour est éclatante et vous fait mal aux yeux, mais l'éclat du soleil est soudain caché par une forme sombre qui apparaît dans le ciel. Un énorme Dragon noir plane au-dessus de vous et vous voyez qu'il est chevauché par un homme à l'air malfaisant. Le Dragon pousse un rugissement et c'est tout juste si vous entendez le rire satanique de Malbordus. Le

Dragon poursuit son vol vers le nord et vous ne pouvez rien faire pour l'en empêcher. Malbordus, suivi de ses hordes, sèmera le chaos à travers l'Allansia et le monde va bientôt s'écrouler dans l'obscurité. Vous avez échoué dans votre mission.



161

Une fresque s'étend sur une vingtaine de mètres et représente une grande bataille. Une masse de Morts-Vivants, fouettés par d'ignobles Ogres, repoussent une armée d'Hommes et de Nains. A l'exception de son crâne reptilien dépourvu de chair, le chef des Morts Vivants est dissimulé sous les plis d'une robe sombre. Ses yeux verts, au regard froid et méchant, vous fixent d'un air menaçant. Il est chargé d'un coffret qui attire à lui l'esprit du roi des Hommes et des Nains pour qui la bataille semble perdue. Vous êtes fasciné par le luxe de détails qui ornent le coffret dont la richesse vous émerveille. « Mon œuvre vous plaît-il ? » s'enquiert soudain une voix derrière vous. Vous pivotez et vous vous trouvez face à un Homme qui se tient tranquillement debout, un pot de peinture à la main et un pinceau glissé derrière l'oreille. Il sourit et semble satisfait de l'intérêt que vous témoignez à son œuvre. Allez-vous :

L'attaquer ?

Rendez-vous au [123](#)

Répondre à sa question ?

Rendez-vous au [296](#)

Passer devant lui et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [376](#)

162

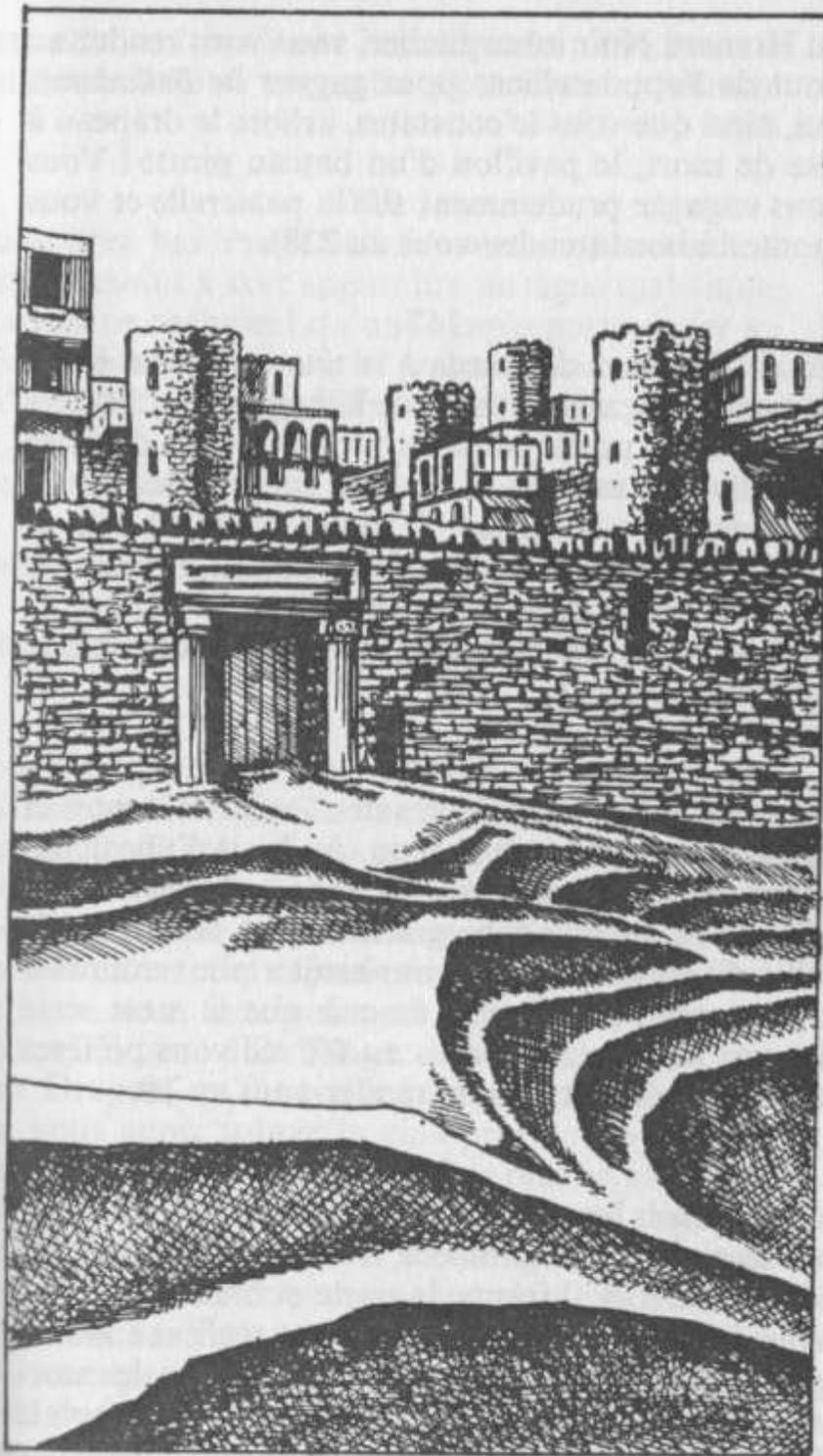
Le corridor tourne brusquement à gauche. Au bout de quinze mètres, vous voyez un gantelet sur le sol de pierre. Si vous souhaitez enfiler le gantelet à la main qui vous sert à manier l'épée, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez l'ignorer et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [56](#).

163

Il n'arrive rien de particulier quand vous vous passez le médaillon autour du cou mais, chose que vous ignorez, le médaillon est destiné à être porté par des victimes sacrificielles. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Ne trouvant rien d'autre d'intéressant, vous revenez dans la dernière pièce dans laquelle vous êtes entré et vous ouvrez l'autre porte. Rendez-vous au [298](#).

164

Perçant du regard la brume miroitante, vous distinguez, à moins de cinq cents mètres de distance, un haut mur de pierre. Dans son enceinte, de nombreuses tours ainsi que des toits se dressent au-dessus de lui. En vous approchant, vous constatez que du sable, entraîné par le vent, s'est accumulé contre ce mur et qu'il n'y a ni sentier ni piste qui mène à la poterne d'entrée en partie obstruée par le sable. *Vatos !* vous crie une voix intérieure. Si vous souhaitez essayer d'ouvrir la porte latérale en bois voisine de la poterne, rendez-vous au [382](#). Si vous voulez et si vous êtes capable d'invoquer un Sortilège de Saut, rendez-vous au [54](#).



164 *Vous constatez que du sable, entraîné par le vent, s'est accumulé contre le mur.*

165

L'eau est maintenant devenue rouge sang. A l'instant même où vous escaladez le rebord de la corniche, elle vire brusquement au noir et une âcre vapeur s'élève de sa surface. Si vous souhaitez rester au bord de l'eau pour voir ce qui va se passer, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin par le tunnel, rendez-vous au [91](#).

166

La foule ne fait rien pour vous empêcher de détacher la bourse en cuir pendue au cou du Pirate mort. Vous laissez là les badauds qui murmurent et vous grimpez l'escalier qui mène à votre chambre, où vous vous enfermez. Vous ouvrez la bourse qui contient 2 Pièces d'Or et une grosse perle. Vous vous installez pour dormir et vous vous éveillez à l'aube après un sommeil agité. Vous vous apercevez alors avec dégoût que vous êtes couvert des morsures enflammées des punaises qui logent dans votre matelas de paille. Sans perdre davantage de temps au Homard Noir inhospitalier, vous vous rendez au bout de l'appontement pour gagner la *Belladonna* qui, ainsi que vous le constatez, arbore le drapeau à tête de mort, le pavillon d'un bateau pirate ! Vous vous engagez prudemment sur la passerelle et vous montez à bord (rendez-vous au [238](#)).

167

Vous frissonnez des pieds à la tête quand un éclair de lumière zigzaguant sort de la baguette et brise la serrure de la porte. Mais l'arme n'était pas destinée à l'usage des mortels et vous en subissez les conséquences. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Vous laissez tomber la baguette par terre et vous franchissez le seuil de la porte ouverte qui donne accès à une autre pièce. Rendez-vous au [2](#).

168

Vous enjambez les cadavres des Guêpes Géantes et vous poursuivez votre chemin. Au bout d'une demi-heure de marche, vous manquez de trébucher sur un homme en longue robe gisant à plat ventre sur le sable. Si vous souhaitez vous arrêter pour examiner le contenu d'une bourse de cuir que le mort serre dans sa main, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez ne pas y prêter attention, rendez-vous au [10](#).

169

Vous pressez lentement l'autre bouton et vous voyez un second éclair lumineux sortir de la baguette. Mais cette fois, il frappe la porte et brise la serrure. Vous frissonnez de nouveau et vous réalisez soudain que cette arme n'était pas destinée à l'usage des mortels. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Vous laissez tomber la baguette par terre et vous franchissez le seuil de la porte ouverte qui donne accès à une autre pièce. Rendez-vous au [2](#).

170

Vous tirez hardiment les rideaux, vous attendant plus ou moins à voir apparaître un signe maléfique. Mais ils ne cachaient qu'une simple porte de fer et, quand vous en tournez la poignée, vous constatez qu'elle n'est pas verrouillée. Allez-vous :

- | | |
|--------------------|------------------------------------|
| Ouvrir la porte ? | Rendez-vous au 365 |
| Tourner à gauche ? | Rendez-vous au 335 |
| Tourner à droite ? | Rendez-vous au 162 |

171

Vous vous précipitez près du Nain et vous apprenez qu'il est un émissaire de Pont-de-Pierre, envoyé par Yaztromo. Il vous a apporté le légendaire marteau « l'armes de Gillibran qui vous servira à réduire en poussière les statuettes de Dragon. Seul un marteau d'armes est en effet capable de détruire les Dragons. I.c Nain vous fait également part d'un renseignement qu'il tient d'un Mage : il est vital que le premier Dragon, qu'il vous faudra détruire, soit celui que vous aurez trouvé le plus près de l'entrée des i atacombes. Le Nain s'exprime de plus en plus diffi-i ilement et il finit par s'écrouler sur le sol. Vous ne l>ouvez rien faire pour aider le courageux Nain, mais vous êtes plus déterminé que jamais à réussir dans votre mission. Vous empoignez le célèbre marteau et vous vous précipitez dans le couloir qui aboutit à la porte de fer par laquelle Leesha a disparu. Rendez-vous au [314](#).

172

Le Golem s'écrase à terre où il se brise en morceaux. Vous enjambez les fragments de pierre et vous vous dirigez vers l'entrée du tunnel. Rendez-vous au [74](#).

173

Le Commandant éclate de rire et dit: «Erreur! Qu'on emmène le pirate pour le fouetter et qu'on le jette par-dessus bord ! » On se saisit immédiatement de vous et il vous faut maintenant affronter votre funeste destin. C'est ici que s'achève votre aventure.

174

Vous vous mettez à hurler à pleine voix pour ne plus entendre la mélodie envoûtante et vous dégainez votre épée pour attaquer les Disciples Noirs. Rendez-vous au [188](#).

175

Vous suivez le corridor qui, au bout d'un moment, tourne brusquement à droite. Vous en franchissez le coin et vous vous trouvez nez à nez avec une créature reptilienne de haute taille, armée d'un cime- j terre et portant une armure. Cet Homme Lézard semble préposé à la garde de sacs qui sont empilés | contre le mur. Si vous savez invoquer le Sortilège du Sommeil de la Créature et si vous souhaitez le faire, rendez-vous au [232](#). Si vous préférez combattre la créature, rendez-vous au [7](#).

176

Une autre motte boueuse tombe du plafond et atterrit sur votre tête. Si vous portez un casque, rendez-vous au [133](#). Sinon, rendez-vous au [30](#).

177

Vous prononcez la formule du Sortilège du Feu et vous suscitez un feu assez vif pour vous tenir chaud toute la nuit. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour avoir usé de ce Sortilège. Au petit jour, vous reprenez votre voyage dans le désert (rendez-vous au [72](#)).

178

Vous ouvrez la porte (si vous avez invoqué le Sortilège, déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE) et vous la franchissez pour pénétrer dans une autre pièce. Vous lancez la baguette d'argent derrière vous par la porte ouverte et vous entendez le bruit grinçant du plafond qui recommence à s'abaisser. Sachant que vous ne risquez pas d'être attaqué par derrière, vous examinez la pièce dans laquelle vous vous trouvez. Rendez-vous au [2](#).

179

Cette porte est un leurre. Il y a un puits devant le mur où vous croyez qu'elle se trouve et vous y tombez. Vous vous écrasez au fond après une chute d'une dizaine de mètres. Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [25](#).

180

Le vieux Magicien vous regarde d'un air solennel et dit : « Chaque minute a une importance vitale : il faut que vous entrepreniez votre voyage immédiatement. Sans nul doute, Malbordus apprendra que vous avez pour mission de le tuer et il risque d'envoyer quelques-unes de ses créatures à vos trousses. Mon corbeau vous conduira jusqu'au Fleuve du Poisson-Chat. De là vous pouvez soit prendre un bateau fluvial pour le Port du Sable Noir et ensuite un voilier pour gagner le Sud, soit vous rendre par voie de terre au Désert des Crânes. Une tâche périlleuse vous attend, mais nos pensées vous accompagneront. » Vous redescendez l'escalier en colimaçon derrière Yaztromo et vous sortez. Soudain, il lance un coup de sifflet strident ; sur-le-champ, un grand Corbeau s'élance du sommet de la tour et vient se poser sur son épaule. « Maintenant, Corbeau, guide notre ami jusqu'au Fleuve du Poisson-Chat et exerce toute ta vigilance. Nous ne tenons pas à le faire tomber dans une embuscade à notre propre porte. » Vous échangez une poignée de main avec Yaztromo et vous lui renouvelez l'assurance que vous détruirez les Dragons de Vatos avant que Malbordus puisse atteindre son but infernal. Il sourit et vous tend une bourse contenant 25 Pièces d'Or. Puis il donne l'ordre à son Corbeau de prendre son vol en direction du sud. Le Corbeau répond par un croassement et s'envole. Vous vous hâtez de le suivre, ne vous retournant qu'une seule fois pour adresser un signe d'adieu au vieux Yaztromo. Tandis que vous avancez dans les herbes hautes, un frisson vous parcourt l'échine à la pensée des créatures de



180 *Une vieille péniche est amarrée sous la passerelle, et plusieurs individus déchargent des sacs.*

Malbordus lancées à votre poursuite. Vous marchez droit vers le sud, ne déviant que deux fois de votre route pour éviter un danger signalé par le Corbeau. Trois heures plus tard, vous arrivez sur les rives du Fleuve du Poisson-Chat, à un endroit où l'enjambe une passerelle soutenue par des cordages. Une vieille péniche est amarée à un appontement sous la passerelle, et vous voyez plusieurs individus à la mine patibulaire qui déchargent des sacs. Si vous souhaitez traverser la passerelle, rendez-vous au 23. Si vous voulez payer votre passage sur la péniche jusqu'au Port du Sable Noir, rendez-vous au [213](#).

181

Le peintre éclate de rire : « Jamais, je ne me serais attendu à un compliment dans ce lieu infernal ! C'est probablement la Grande Prêtresse Leesha qui vous a appâté par la promesse d'une grande fortune. J'ai joué ma vie sur ma renommée. Peut-être ignorez-vous que Leesha est un grand amateur d'art, malgré sa cruauté et ses pratiques terrifiantes ? Tous les ans, elle invite secrètement des artistes à venir exécuter leurs œuvres dans la cité perdue. Plus loin dans le corridor, vous verrez des tapisseries et, ailleurs, il y a des sculptures sur bois et des gravures. Elle seule juge les œuvres et le résultat est définitif, tout à fait définitif. Le gagnant reçoit 300 Pièces d'Or et les perdants sont sacrifiés en l'honneur du Dieu des Ténèbres. Inutile de dire que je pense remporter le prix. Elle nous donne à tous un anneau protecteur à porter pour qu'il ne nous arrive rien de fâcheux pendant que nous travaillons. Je m'appelle Murkegg et je suis enchanté de faire votre connaissance. » Vous lui demandez s'il a entendu parler d'un homme du nom de Malbordus, mais il secoue la tête. Vous insistez sur le fait qu'il est extrêmement important que vous trouviez Malbordus et vous lui demandez s'il sait s'orienter dans les tunnels et les couloirs. Murkegg se frotte le menton et répond : « Je crains de ne pouvoir vous être d'un grand secours, car je passe la majeure partie de mon temps à peindre. Ce que je sais, c'est qu'on ne peut atteindre le

temple secret de Leesha qu'en franchissant le rideau de pluie d'or. Peut-être que celui que vous cherchez jouit de l'hospitalité de Leesha. Tout ce que je peux faire, c'est vous souhaiter bonne chance. » Vous lui serrez la main et vous repartez le long du corridor en pressant le pas. Rendez-vous au [376](#).

182

Vous enfoncez profondément votre épée dans l'oeil de votre redoutable adversaire qui s'écroule sur le sol. Un répugnant fluide jaune suinte de son œil et attaque les pierres du sol tout en émettant des vapeurs toxiques. Vous retenez votre respiration et vous vous éloignez en courant de l'Œil Porc-Epic, encore dangereux même s'il est mort. Rendez-vous au [340](#).

183

La marmite est vide, mais le sort n'est pas de votre côté : le dessous du couvercle porte, en effet, la lettre A écrite au charbon de bois par le Messenger Fatal. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et 1 point de **CHANCE**. Vous jetez le couvercle par terre, mais il est trop tard. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Soulever le couvercle de la marmite blanche ? Rendez-vous au [14](#)

Soulever le couvercle de la marmite noire ? Rendez-vous au [156](#)

Traverser la salle jusqu'à la voûte du mur du fond ? Rendez-vous au [20](#)

184

Vous prononcez la formule du Sortilège que vous a révélée Yaztromo et une fléchette luisante apparaît au bout d'un de vos doigts. La fléchette s'échappe et va s'enfoncer profondément dans la poitrine de la Harpie ailée qui, tuée sur le coup, tombe lourdement sur le sol. Déduisez 2 points de votre total d'**ENDU-**

KANCE pour l'emploi du Sortilège. Tout en guettant l'éventuelle apparition de créatures hostiles, vous poursuivez votre route vers le sud (rendez-vous au [86](#)).

185

Le Fantôme attrape la perle au vol. Vous avez essayé de le tuer mais vous avez pitoyablement échoué. Il se moque de vous et vous empoigne le bras de sa main libre : vous êtes instantanément paralysé. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Lorsque vos membres recouvrent leur sensibilité, il y a longtemps que le Fantôme a disparu. Reprenant votre marche dans le tunnel d'un pas raide, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [190](#).

186

Vous remarquez que la gueule de l'idole est articulée et vous découvrez que sa mâchoire inférieure s'abaisse quand vous tirez sur son oreille gauche. Dans la gueule du chien, vous trouvez ce que vous cherchez : un petit Dragon d'or. Vous le glissez vivement dans votre poche et vous vous remettez à la poursuite de Leesha. Rendez-vous au [47](#).

187

Le navire sombre rapidement, et tous les Servants des Canons se ruent vers l'escalier de bois qui mène au pont supérieur. Dans le sauve-qui-peut qui s'ensuit, vous recevez un coup sur la nuque. Vous tombez évanoui et bientôt vous êtes englouti dans le sombre Océan. Votre aventure se termine, bien entendu, ici.

188

Les Disciples Noirs poussent un hurlement en s'élançant pour vous attaquer. Combattez-les un par un.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|-------------------------|---|---|
| Premier DISCIPLE NOIR | 9 | 5 |
| Deuxième DISCIPLE NOIR | 8 | 6 |
| Troisième DISCIPLE NOIR | 9 | 5 |

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#).

189

Sachant qu'il suffit d'un seul regard des yeux glauques du Basilic pour vous tuer, vous prononcez l'incantation du Sortilège du Feu les paupières closes. Un mur défensif de feu vous entoure soudain de ses flammes et ne s'éteint pas avant que le Basilic, las d'attendre, ne s'en aille. Il vous en coûte 2 points d'**ENDURANCE** pour avoir utilisé le Sortilège. Vous attendez quelques instants, puis vous faites cesser le Sortilège et vous reprenez votre route (rendez-vous au [108](#)).

190

Le tunnel finit par aboutir dans un couloir qui lui est perpendiculaire et est apparemment fréquenté plus souvent. Les murs sont décorés de fresques et de tapisseries et il y a des torches placées à intervalles réguliers qui dispensent la lumière à profusion. Si vous souhaitez tourner à gauche en direction des fresques, rendez-vous au [161](#). Si vous préférez tourner à droite pour aller voir les tapisseries, rendez-vous au [40](#).

191

Lorsque vous arrivez au bout du corridor, vous réalisez que ce n'était pas un rideau chatoyant que vous aperceviez, mais une fine pluie d'or qui tombe d'ouvertures percées dans le plafond pour remplir une sorte de fossé creusé dans le sol. Le corridor tourne à gauche à l'endroit où tombe la pluie d'or et se prolonge dans cette direction à perte de vue. Si vous souhaitez continuer à suivre le corridor, rendez-vous au [249](#). Si vous préférez traverser le rideau de pluie d'or, rendez-vous au [354](#).

192

Au fur et à mesure que vous avancez, votre marche devient de plus en plus pénible en raison de votre faiblesse due à la déshydratation. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Seule votre résolution de vaincre Malbordus vous donne le courage de persévérer (rendez-vous au [377](#)).



193

Vous tirez votre épée et vous en abattez la garde sur le Dragon. Elle rebondit, laissant la statuette intacte. Mais vous avez commis une erreur fatale en utilisant votre épée. Vos articulations se raidissent et vous sentez votre peau se tendre sur vos os. Lentement, tout votre corps se pétrifie et vous n'êtes bientôt plus qu'une rigide statue de pierre. Votre aventure se termine ici.

194

Yaztromo vous explique que le Sortilège du Langage vous permettra de comprendre toute créature avec laquelle vous tenterez de communiquer et ce, quelle que soit la langue qu'elle pourra parler. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour faire opérer le Sortilège et vous signale que l'énergie perdue en ayant recours à lui est insignifiante : 1 point d'**ENDURANCE** seulement à chaque invocation. Retournez au [34](#) après avoir pris note du Sortilège et de son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*.

195

Vous concentrez toute votre attention sur l'invocation du Sortilège en essayant de ne pas prêter attention aux voix qui psalmodient. L'effort est considérable (déduisez 1 point de votre total d'**ENDURANCE**), mais vous réussissez cependant, et les trois êtres tombent à terre, vaincus par le sommeil. Sans perdre de temps, vous vous approchez d'une voûte percée dans le mur, derrière l'autel. Rendez-vous au [341](#).

196

Vous n'êtes pas à plus de dix mètres de la tente quand le rabat en est brusquement soulevé par un gros homme barbu vêtu d'une robe jaune, les doigts ornés d'énormes bagues en or. Il ne cherche pas à vous menacer. Au contraire, d'un geste, il vous invite à entrer dans sa tente en disant : « Etranger, vous paraissez avoir besoin de repos. Je vous prie d'accepter mon hospitalité. Je peux même vous donner la tentation d'acheter quelques-uns de mes articles exotiques. » Ne percevant aucun danger apparent, vous pénétrez sous sa tente et vous vous asseyez en tailleur sur un tapis. Le nomade, qui se nomme Abjul ainsi que vous l'apprenez, vous donne à manger et à boire, ce qui vous permet d'ajouter 4 points à votre total d'**ENDURANCE**. Puis Abjul sourit et dit : « Voyons,



196 *D'un geste, le gros homme barbu vous invite à entrer dans sa tente.*

qu'allez-vous acheter, mon ami?» Et, en vous vantant la qualité de ses marchandises, il vous propose les objets suivants :

| | |
|----------------------------------|---------------|
| Cire à cacheter | 2 Pièces d'Or |
| Œuf en onyx | 3 Pièces d'Or |
| Scarabée Porte-Bonheur en ivoire | 2 Pièces d'Or |
| Bracelet en écailles de Sirène | 3 Pièces d'Or |
| Miroir en argent | 4 Pièces d'Or |
| Clé de cristal | 3 Pièces d'Or |
| Masque d'ébène | 3 Pièces d'Or |
| Flûte en os | 2 Pièces d'Or |

Si vous avez les moyens d'acheter l'un des articles d'Abjul et si vous le désirez, portez les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure*. Abjul vous révèle de plus que, selon lui, Vatos se trouve dans la partie méridionale du Désert des Crânes et vous décidez de suivre son avis. Après l'avoir remercié de son aide, vous partez en direction du sud (rendez-vous au [389](#)).

197

Une voix intérieure vous ordonne de prononcer la formule du Sortilège (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**). Vous constatez soudain que la voûte n'existe absolument pas. Ce n'est qu'une illusion qui cache un puits au pied du mur. Vous devinez que l'autre voûte est réelle celle-là et vous passez dessous. Rendez-vous au [315](#).

198

Vous agitez la cloche et vous voyez avec soulagement l'Entité Nocturne lâcher la baguette pour tenter de se couvrir les oreilles de ses mains déformées. Elle pousse un cri de douleur inaudible pour vous, puis s'effondre sur le sol. Mais votre joie est de courte durée, car vous entendez un son grinçant au-dessus de vous. La baguette d'argent a déclenché par magie un mécanisme caché dans le plafond de pierre I qui commence à descendre sur vous. Vous vous précipitez vers les portes, mais elles sont toutes deux solidement verrouillées et ne peuvent être ouvertes, même par l'invocation du Sortilège de Yaztromo. j Allez-vous ramasser la baguette d'argent (rendez-vous au [290](#)) ; essayer d'introduire une clé de cristal , dans la serrure (rendez-vous au [150](#) si vous en possédez une) ou essayer de pratiquer une ouverture dans : la porte en invoquant le Sortilège du Feu si vous le pouvez (rendez-vous au [239](#)).

199

Pendant que vous cherchez une autre flèche dans I votre Sac à Dos, l'Aigle monte droit dans le ciel pour i parer la manœuvre du Ptérodactyle. Vous l'empoignez par les plumes pour éviter de tomber de son dos et, ce faisant, vous laissez choir votre arc. Vous le regardez descendre en spirale jusqu'au sol et la seule chose que vous puissiez faire à présent, c'est d'attendre l'issue de la bataille qui va s'engager (rendez-vous au [311](#)).

200

Ne trouvant rien que vous estimiez susceptible de détruire l'Œil Porc-Epic, vous décidez de vous en remettre à votre fidèle épée. Rendez-vous au [236](#).

204

Posée sur le sol, la statuette paraît inoffensive, mais vous soupçonnez que sa destruction ne sera pas une tâche facile. Si vous possédez un marteau d'armes, rendez-vous au [9](#). Sinon, rendez-vous au [193](#).

205

Bientôt, vous arrivez près du corps d'un homme gisant à plat ventre sur le sable. Il n'y a pas trace de sang, pas le moindre indice d'une violence quelconque, et pourtant il est mort, bien qu'il ait une gourde encore à moitié pleine d'eau posée à son côté. Le visage du mort est marqué d'une expression d'horreur, comme s'il avait assisté à un spectacle inexplicablement terrifiant. Il n'y a rien qui puisse vous servir dans ce qu'il possédait, excepté la gourde d'eau. Vous la mettez dans votre Sac à Dos et vous repartez en direction du sud (rendez-vous au [303](#)).

206

La porte s'ouvre sur une pièce qui contient toutes sortes d'instruments de torture. Le hurlement est poussé par un homme pendu au plafond par les poignets, et le rire celui de son tortionnaire, un homme en cagoule, torse nu, qui brandit un fer rouge et fumant. Si vous souhaitez secourir le malheureux captif, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez le laisser à la merci du bourreau et continuer à suivre le corridor, rendez-vous au [66](#).

207

Vous arrivez bientôt devant un grand tas de pierres partiellement recouvertes par le sable amené par le vent. Si vous souhaitez examiner les pierres, rendez vous au [375](#). Si vous préférez passer sans vous arrêter, rendez-vous au [39](#).



06 *Un homme est pendu au plafond par les poignets et son tortionnaire, en cagoule et torse nu, brandit un fer rouge et fumant.*

208

Comme vous prononcez la formule du Sortilège (déduisez 1 point de votre total d'**ENDURANCE**), les symboles deviennent compréhensibles. Trop tard, vous vous rendez compte qu'il s'agit d'un anathème, une formule qui voue à la malchance, provenant certainement d'une tombe de Momie. Vous perdez **4** points de **CHANCE**. Fou de rage, vous vous mettez à la recherche de celui qui a lancé la bouteille sur vous. Rendez-vous au [77](#).



209

La clé tourne dans la serrure et vous parvenez à ouvrir la porte à l'instant même où le plafond arrive à la hauteur de la poignée. Vous vous glissez dans l'espace exigu et vous vous retrouvez dans une nouvelle pièce. Rendez-vous au [2](#).

210

Il n'y a pas d'autre solution que d'essayer de forcer la porte en vous servant de votre épée. Comme vous commencez à cogner sur la serrure, une sorte de sifflement se fait entendre de l'autre côté de la porte. Puis le battant s'ouvre à la volée et vous vous trouvez face à une étrange créature qui ressemble à un serpent doté d'un torse humain protégé par une armure. Un Garde Serpent est un tueur pervers et vous n'avez d'autre recours que votre épée pour tenter de sauver votre vie.

GARDE SERPENT HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [42](#).

211

Les Hommes Squelettes sont des fanatiques qui se battent toujours jusqu'à la mort. Ils seront difficiles vaincre.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|-------------------------|---|---|
| Premier HOMME SQUELETTE | 9 | 6 |
|-------------------------|---|---|

| | | |
|--------------------------|---|---|
| Deuxième HOMME SQUELETTE | 9 | 8 |
|--------------------------|---|---|

Combattez-les l'un après l'autre. Si vous triomphez, rendez-vous au [53](#).

212

Dans l'alcove, vous trouvez une petite boîte en argent ; le motif gravé sur son couvercle est un Dragon. Quand vous secouez la boîte, vous entendez quelque chose balloter à l'intérieur. Si vous souhaitez ouvrir la boîte, rendez-vous au [29](#). Si vous préférez remettre la boîte dans l'alcove, puis rebrousser chemin dans le tunnel et prendre l'autre embranchement, à droite, rendez-vous au [59](#).

213

Après avoir regardé le Corbeau s'envoler pour regagner la tour de Yaztromo, vous suivez le sentier qui mène à l'appontement et vous abordez avec assurance le premier homme d'équipage que vous rencontrez. Vous demandez à parler au Commandant. Il vous examine d'un œil soupçonneux et, après un long silence, il vous dit : « Suivez-moi. » Il vous conduit sur la péniche et frappe avec hésitation à la porte d'une des cabines. Une voix bourrue crie : « Entrez ! » L'homme d'équipage ouvre la porte et vous fait signe d'entrer. Vous pénétrez dans la cabine et vous voyez un homme massif dont les vêtements ont connu des jours meilleurs. Il vous demande ce que vous désirez et vous lui répondez que vous vous

voulez qu'il vous emmène jusqu'au Port du Sable Noir. « Quelqu'un qui veut payer pour se rendre dans la cité des voleurs ne peut être qu'aux abois ou alors il est fou, dit-il en riant. Ça vous coûtera 5 Pièces d'Or ! » Si vous souhaitez payer au Commandant le prix qu'il demande, rendez-vous au [67](#). Si vous voulez marchander, rendez-vous au [146](#).



214

A peine avez-vous glissé la pièce dans la fente qu'un panneau de la porte se soulève, révélant, à votre grande horreur, la lettre A gravée de l'autre côté. Le Messenger Fatal a frappé un coup. Bouleversé, vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Vous maudissez ce jeu maléfique et vous passez le seuil de la porte. Rendez-vous au [268](#).



215

Vous prononcez l'invocation du Sortilège (déduisez 3 points de votre total d'**ENDURANCE**) et, d'un bond, vous franchissez facilement le puits. Vous atterrissez en douceur de l'autre côté et vous repartez le long du corridor. Rendez-vous au [152](#).



216 *Un animal cornu et à la musculature puissante surgit brusquement et se met à cracher du feu dans votre direction.*

216

La porte donne sur une resserre remplie de vases, d'urnes, de tapis, de boîtes, de coussins et de coffres. Comme vous faites quelques pas à l'intérieur, la porte se referme en claquant derrière vous et un animal cornu à la musculature puissante et à l'épiderme rouge surgit brusquement de l'une des urnes et se met à cracher du feu dans votre direction. La Bête Diabolique est le gardien de la remise et vous devez le combattre.

BETE DIABOLIQUE HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 8

Sans oublier les attaques de la Bête avec ses griffes et ses dents, lancez un dé chaque fois que vous subissez l'Assaut de son souffle embrasé. Si vous obtenez un 1 ou un 2, le souffle vous atteint et vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** supplémentaire pour les brûlures qu'il vous cause. Si vous obtenez un chiffre de 3 à 6, vous échappez au souffle brûlant. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [233](#).

217

Vous absorbez une longue gorgée d'eau et vous savourez le court moment où votre bouche ne vous paraît plus aussi sèche que le désert de sable qui vous entoure. Le soleil de l'après-midi continue à darder ses rayons implacables, dont l'intensité soulève des vagues de chaleur chatoyantes au-dessus du sable desséché. Vous résistez à la tentation de boire tout ce qui vous reste d'eau et vous reprenez votre route (rendez-vous au [303](#)).

218

Dans la poche de l'un des Hommes Rats, vous découvrez 3 Pièces d'Or et une queue de singe. Dans le mur d'en face, vous apercevez deux voûtes d'où partent des corridors. Si vous passez sous la voûte de gauche, rendez-vous au [315](#). Si vous passez sous celle de droite, rendez-vous au [139](#).

219

L'expression de Leesha change brusquement : son air de supériorité dédaigneuse fait place à une grimace d'horreur. Invulnérable aux armes ordinaires, elle n'a qu'une seule faiblesse : elle ne supporte pas l'attaque d'une dent bien aiguisée du Ver des Sables Géant. A la vue de votre arme, elle s'enfuit du temple par une porte qui s'ouvre dans le mur, derrière le divan. Si vous voulez ouvrir le coffre posé près du divan, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez vous précipiter à la poursuite de Leesha, rendez-vous au [137](#).



220

Quand vous reprenez conscience, vous vous sentez affreusement faible. Mais la pensée que Malbordus vous précède peut-être à présent vous remet vite sur pied. Plein d'une détermination farouche, vous reprenez d'un pas chancelant votre marche vers le sud (rendez-vous au [70](#)).

221

Vous prononcez la formule du Sortilège (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**) et une lumière magique éclaire aussitôt le tunnel. Vous continuez à avancer en rampant et vous apercevez une arbalète fixée au mur, un peu en avant de l'endroit où vous êtes. A deux mètres devant l'arbalète se trouve un fil tendu. Vous passez par-dessus le fil sans en déclencher le mécanisme et vous vous faufilez pour dépasser l'arme. Le tunnel aboutit à une pièce poussiéreuse éclairée par des torches fixées aux murs. Rendez-vous au [43](#).

222

Les griffes s'enfoncent profondément dans votre chair et votre sang ruisselle. La patte de singe est maudite et elle épuise l'énergie de tous ceux qui ne sont pas des Morts Vivants. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ**. Vous arrachez la patte collée à votre main et vous la laissez retomber dans la marmite. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Soulever le couvercle de la marmite blanche ? Rendez-vous au [14](#)

Soulever le couvercle de la marmite rouge ? Rendez-vous au [183](#)

Traverser la salle jusqu'à la voûte du mur d'en face ? Rendez-vous au [20](#)

223

Yaztromo vous explique que le Sortilège de Lumière peut éclairer n'importe quel lieu, pièce ou caverne, et peu importe que l'obscurité soit naturelle ou magique. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour faire opérer le Sortilège et vous déclare que vous ne perdrez pas trop d'énergie en l'invoquant : chaque fois que vous le ferez, vous ne perdez que 2 points d'**ENDURANCE**. Retournez

au [34](#), après avoir pris note du Sortilège et de son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*.

224

Vous prononcez la formule du Sortilège de Lumière (ce qui vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**), mais le Sortilège n'opère pas et la pénombre ne s'éclaire pas. Sans que vous le sachiez, la pluie d'or a épuisé tous vos pouvoirs magiques. Si vous désirez vous enfoncer plus profondément dans la pénombre, rendez-vous au [348](#). Si vous préférez remonter les marches et ouvrir l'autre porte, rendez-vous au [307](#).

225

Vous bondissez sur le Fantôme, mais votre épée ne rencontre aucune résistance. Invulnérable aux armes ordinaires, le Fantôme se rit des pitoyables efforts que vous faites pour le frapper. Il vous empoigne par le bras et vous voilà aussitôt paralysé. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Lorsque vos membres ont recouvré leur sensibilité, il y a longtemps que le Fantôme a disparu. Reprenant votre marche dans le tunnel d'un pas raide, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [190](#).

226

Vous avancez jusqu'à la parcelle de terre noire et vous ramassez le médaillon de bronze. Bien qu'il soit très froid au toucher, vous constatez avec horreur que la chair de votre main grésille sous une intense brûlure. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [127](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [323](#).

227

Debout contre le mur, vous tenez fermement votre épée à la main. Un homme en robe blanche pénètre dans la pièce ; il porte un



227 *Le Prêtre a invoqué un Esprit du Vent
pour vous tuer.*

calice d'or. Il a une coiffe blanche maintenue par une pince d'or en forme de phénix dont les ailes s'appliquent sur son front. Quand le Prêtre aperçoit le Garde Esclave, il tombe à genoux et pose son oreille contre la poitrine du mort. Il lève soudain les yeux, et, à votre vue, lance d'une voix retentissante : « *Patatras Ultra Capatras !* » Une fumée s'élève alors du calice et prend la forme d'un énorme Humanoïde. Le Prêtre a invoqué un Esprit du Vent pour vous tuer. Les joues de l'Esprit se gonflent et le souffle qu'il exhale est si puissant qu'il vous projette violemment contre le mur. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Votre épée ne peut faire aucun mal à l'Esprit du Vent et il vous faut utiliser une autre arme pour le combattre, sinon vous serez déchiqueté par sa force. Si vous voulez et si vous pouvez vous servir d'un Sortilège du Feu, rendez-vous au [32](#). Mais, peut-être, avez-vous dans votre Sac un objet qui pourrait vous être utile ? Rendez-vous au [115](#).

228

Vous n'avez pas même le temps de tirer votre épée : l'éclat qui jaillit des yeux du Basilic vous tue sur le coup.

229

Le Prêtre reconnaît aussitôt la tapisserie et comprend la signification du phénix. Il prononce quelques mots à haute voix et l'Esprit du Vent se recroqueville et rentre dans le calice d'or. Vous vous rendez compte que l'avantage est de votre côté et vous annoncez au Prêtre que le Garde Esclave a été tué parce qu'il projetait d'assassiner Leesha. S'inclinant devant votre supériorité, le Prêtre vous prie de l'excuser pour son agression injustifiable et, retournant sous la pluie d'or, il sort de la salle. Sans perdre de temps, vous tirez les rideaux pour ouvrir la porte. Rendez-vous au [336](#).

230

Vous nagez éperdument en direction du navire de guerre en agitant les bras pour attirer l'attention. On vous lance un bout et vous vous hissez à bord du bâtiment vainqueur. A votre grande surprise, l'équipage est entièrement composé de Nains. Le Commandant vous interroge, ainsi que d'autres membres de l'équipage de la *Belladonna*, également recueillis à bord après le naufrage. Vous répondez au Commandant que vous effectuez une mission importante qui a commencé à Pont-de-Pierre, le village des Nains. Le Commandant vous regarde d'un air soupçonneux et vous accuse d'être tout simplement un pirate en détresse. « Vous prétendez donc que vous venez de Pont-de-Pierre, dit-il. Si c'est vrai, dites-moi le nom de notre roi. » Si vous répondez qu'il s'appelle Gallibrin, rendez-vous au [173](#). Si vous répondez que son nom est Gillibran, rendez-vous au [278](#).

231

Vous brandissez le marteau d'armes et vous l'abattez sur le Dragon. Il rebondit sur la statuette sans lui causer le moindre dommage. Vous n'avez pas choisi un Dragon susceptible d'être détruit. Vous vous sentez soudain très faible car une force maléfique protège la statuette. Vous perdez **1** point d'**HABILETÉ** et **2** points d'**ENDURANCE**. Quel Dragon allez-vous maintenant essayer de détruire ?

- | | |
|------------------------|------------------------------------|
| Le Dragon d'os ? | Rendez-vous au 362 |
| Le Dragon de cristal ? | Rendez-vous au 9 |
| Le Dragon d'or ? | Rendez-vous au 247 |
| Le Dragon d'ébène ? | Rendez-vous au 279 |

232

Vous prononcez la formule du Sortilège et, avec amusement, vous voyez l'Homme Lézard tomber brusquement à terre, pris dans un sommeil profond. Réduisez de 1 point votre total d'**ENDURANCE** puisque vous avez invoqué le sortilège et rendez-vous au [33](#).



233

Il n'y a d'autre issue a-la pièce que la porte par laquelle vous êtes entré. Si vous désirez fouiller la resserre, rendez-vous au 64. Si vous préférez en sortir aussitôt et ouvrir la seconde porte de la pièce où vous étiez précédemment, rendez-vous au [298](#).

234

Vous cognez la boule de verre contre une pierre, et elle s'ouvre comme un œuf. Le Lutin minuscule qui s'en échappe manifeste sa satisfaction d'une voix suraiguë. Il vous remercie mille fois de l'avoir libéré du Sortilège qui le retenait prisonnier. Il répand sur votre tête un peu de poudre étincelante en vous disant que cela vous portera bonheur. Vous ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**. Puis il vous conseille de vous improviser un turban avec le sac de coton et le cordon pour protéger votre tête du soleil car, d'ici à Vatos, la route est encore longue. Vous déchirez le sac pour suivre son conseil, et le Lutin, vous adressant un geste d'adieu, s'envole et disparaît. La tête et la nuque bien protégées, vous marchez à grands pas vers le sud (rendez-vous au [39](#)).

235

La nuit est maintenant bien avancée et les pénibles efforts de la journée vous ont fatigué et assoiffé. Vous avisez un bol plein d'eau sur l'une des tables et vous le videz en quelques secondes. Trop épuisé pour poursuivre votre route, vous vous allongez dans un coin de la pièce, sur les coussins moelleux et tentateurs, pour vous reposer. Si vous vous laissez aller au sommeil, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez rester éveillé, rendez-vous au [131](#).

236

Tout en tâchant éperdument d'éviter le regard fixe de l'Œil Porc-Epic, vous lancez des coups d'épée à l'aveuglette. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [182](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [299](#).

237

Le corridor aboutit à une voûte fermée par un rideau noir. Il y a un crâne sculpté dans la pierre au-dessus de cette voûte. En dépit de son aspect inquiétant, vous tirez le rideau et vous la franchissez. Vous pénétrez dans une petite salle qui, apparemment, est l'annexe d'une salle plus grande située de l'autre côté d'une nouvelle voûte qui s'ouvre dans le mur qui vous fait face. Mais ce qui ne vous rassure pas, ce sont les créatures qui sont postées en sentinelle de chaque côté de l'ouverture. Elles ont des corps humains, mais des têtes de squelette coiffées d'un étrange casque en forme de Sphinx. L'un des Hommes Squelettes vous apostrophe en disant d'une voix râpeuse : « Donnez-moi une bonne raison de vous être introduit dans le domaine de Leesha, sinon vous mourrez. » Tous deux s'approchent à grands pas, leurs lances pointées sur vous.



Les sentinelles ont des corps humains, mais des têtes de squelette coiffées d'un casque en forme de Sphinx.

Allez-vous invoquer le Sortilège du Sommeil de la Créature (rendez-vous au [371](#) si vous le pouvez), allez-vous leur dire que vous apportez à Leesha une dent de Ver des Sables Géants (rendez-vous au [294](#) si vous en avez une) ou préférez-vous les attaquer avec votre épée (rendez-vous au [211](#)) ?

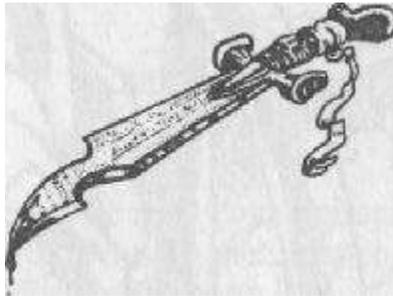
238

Vous arpentez le navire et vous finissez par tomber sur Gargo. Il vous annonce que l'un de ses canon-niers a été tué la veille au soir dans une taverne, au cours d'une bagarre, et qu'il faut que vous le remplaciez. Votre tâche sera de charger les boulets de canon au cours d'un éventuel combat. On vous conduit dans l'entrepont et on vous désigne votre hamac. Bientôt la *Belladonna* déploie ses voiles et vous prenez plaisir à constater que vous vous dirigez enfin vers le sud. Au milieu de l'après-midi, une voix forte se fait soudain entendre du haut de la hune : « Navire à tribord ! » Et, dans l'instant, le bateau s'anime : les hommes d'équipage se hâtent de rejoindre leur poste alors que le Commandant hurle ses ordres. En vous demandant dans quel guépier vous vous êtes fourré et quel ennemi vous allez devoir combattre, vous prenez place à côté de votre canon. Une mauvaise nouvelle vous parvient : l'ennemi est un bateau de guerre et non un navire marchand.

Soudain, un énorme fracas se fait entendre : les boulets du bateau de guerre s'écrasent sur la *Belladonna*. Vous recevez l'ordre de faire feu, mais vous vous rendez vite compte que la *Belladonna* n'est pas de taille à affronter son adversaire. Le combat devient de plus en plus violent, et bientôt vos craintes se confirment : la *Belladonna* s'enfonce lentement dans les flots. Lancez deux dés. Si le total obtenu est égal ou supérieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [187](#). S'il lui est inférieur, rendez-vous au [308](#).

239

Le plafond s'abaisse rapidement et vous vous retrouvez à quatre pattes lorsque vous invoquez le Sortilège (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**). La porte prend brusquement feu et vous vous jetez par le trou ainsi pratiqué. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [90](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [356](#).



240

Lorsque le Gnome s'aperçoit que vous brandisse/ votre épée, il frappe le sol avec sa perche de trois coups rapides. Aussitôt la perche se métamorphose sous vos yeux en un Serpent qui siffle et se met à glisser sur le sol dans votre direction.

SERPENT HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous échouez au cours d'un ou plusieurs Assauts, rendez-vous au [373](#). Si vous êtes vainqueur sans avoir échoué dans un seul Assaut, rendez-vous au [270](#).

241

Vous collez promptement le masque sur votre visage, espérant ainsi repousser l'Esprit du Vent. Mais cela ne produit aucun effet et une bourrasque vous plaque une nouvelle fois contre le mur. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Qu'allez-vous tenter d'utiliser maintenant ?

- | | |
|---|------------------------------------|
| Un Miroir ? | Rendez-vous au 27 |
| Une Tapisserie représentant un Phénix ? | Rendez-vous au 229 |
| Aucun de ces objets ? | Rendez-vous au 312 |

242

Saisissant le Ptérodactyle entre ses serres acérées, l'Aigle s'attaque à son cou de son bec pointu et recourbé. Le croassement d'agonie du Ptérodactyle s'affaiblit lorsque son corp désarticulé tombe comme une pierre. Vous félicitez l'Aigle pour sa vaillance et il poursuit son vol vers le sud. Après avoir survolé le Fleuve des Eaux Blanches, vous constatez que la terre devient de plus en plus aride. Quand vous arrivez enfin à la lisière du désert, l'Aigle descend et se pose. C'est maintenant le crépuscule et l'Aigle ne veut pas voler au-dessus du désert. Vous mettez alors pied à terre et vous cherchez un abri, vous choisissez un creux dans le sable durci. Vous vous éveillez peu après l'aube, mais vous constatez que l'Aigle a disparu. Sans doute a-t-il rebroussé chemin. Votre regard parcourt le paysage désertique et ne voit que du sable aride. Vous demandant quel sort vous attend dans cette contrée sauvage, vous entamez votre longue marche vers le sud. A mesure que le soleil monte, la chaleur devient rapidement insupportable. A midi, votre bouche est desséchée et votre soif intolérable. Si vous pouvez invoquer le Sortilège de la Création d'Eau, rendez-vous au [297](#). Si vous n'avez pas appris la formule de ce Sortilège, rendez-vous au [81](#).

243

La porte s'ouvre sur un corridor étroit qui devient de plus en plus chaud à mesure que vous vous y enfoncez. Vous vous mettez à transpirer abondamment et bientôt le corridor est une telle fournaise que vous ne pouvez plus avancer. Vous faites rapidement demi-tour pour rebrousser chemin, mais des flammes jaillissent maintenant des interstices des pierres du mur et du sol. Vous voilà pris au piège du corridor de feu. Les signes tracés sous le symbole du soleil annonçaient MORT, et cet avertissement s'est malheureusement révélé exact. Votre aventure se termine ici.

244

Espérant trouver un objet qui puisse être efficace contre le Fantôme, vous fouillez dans votre Sac. Qu'allez-vous lancer sur le Fantôme ?

| | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| Une Perle ? | Rendez-vous au 185 |
| Un Bouton d'argent ? | Rendez-vous au 350 |
| Un Scarabée porte-bonheur en ivoire ? | Rendez-vous au 317 |
| Aucun de ces objets ? | Rendez-vous au 260 |

245

Votre épée s'enfonce facilement dans le Monstre Coquille, mais semble ne lui faire aucun mal, alors que lui vous frappe cruellement, vous obligeant à reculer pas à pas. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Vous vous rendez compte que vous ne pouvez rien contre le Monstre. Si vous voulez vous enfuir, rendez-vous au [359](#). Si vous préférez vous jeter à la mer, rendez-vous au [51](#).

246

Si vous pouvez invoquer le Sortilège de la Détection des Pièges, rendez-vous au [388](#). Si vous ne connaissez pas la formule de ce Sortilège, rendez-vous au [109](#).

247

Vous brandissez le marteau d'armes et vous l'abattez sur le Dragon. Il rebondit sur la statuette sans lui causer le moindre dommage. Vous n'avez pas choisi un Dragon susceptible d'être détruit. Vous vous sentez soudain très faible, car une force maléfique protège la statuette. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Quel Dragon allez-vous maintenant essayer de détruire ?

| | |
|------------------------|------------------------------------|
| Le Dragon d'os ? | Rendez-vous au 362 |
| Le Dragon d'argent ? | Rendez-vous au 231 |
| Le Dragon de cristal ? | Rendez-vous au 9 |
| Le Dragon d'ébène ? | Rendez-vous au 279 |

248

Votre bouche desséchée murmure le Sortilège de l'Ouverture des Portes et la porte s'ouvre lentement vers l'intérieur. Déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE** pour avoir utilisé le Sortilège. Vous passez la porte et vous vous retrouvez au milieu d'une place déserte. Rendez-vous au [111](#).



249 *La lumière des torches se reflète sur deux longs coutelas que brandit la silhouette.*

249

Alors que vous marchez dans le corridor, vous vous apercevez soudain que quelque chose bouge dans la demi-obscurité. Une silhouette massive, revêtue d'une armure de cuir, s'avance à grands pas vers vous. La lumière des torches se reflète sur deux longs coutelas que brandit la silhouette. Quand la lumière éclaire sa tête, vous constatez que sa peau est verte et grêlée, que ses yeux sont rouges, ses narines dilatées et que sa large bouche a des dents aussi pointues que des aiguilles. D'une voix grave et gutturale, ce personnage déclare : « Malbordus triomphera et tu mourras. » L'Ogre Mutant est un tueur qui a pour mission de vous abattre. Impossible d'échapper à ce combat.

OGRE MUTANT HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 11

A moins d'être armé d'un poignard en plus de votre épée, vous êtes désavantagé en face de ce guerrier bien entraîné, armé de ses deux longs coutelas. Diminuez votre Force d'Attaque de 2 points à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [5](#).

250

Vous passez devant une porte qui s'ouvre dans le mur de gauche, son encadrement est décoré de sculptures représentant de hideuses créatures dévorées par les flammes. Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [344](#).

253

Grâce à la puissance de son regard, le Fantôme vous paralyse avant de disparaître dans le tunnel. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Lorsque vous recouvrez votre lucidité, vous êtes seul. Avancé d'un pas raide dans le tunnel, vous poursuivez vos recherches. Rendez-vous au [190](#).

254

La flèche manque sa cible et le Ptérodactyle fond sur vous pour attaquer (rendez-vous au [363](#)).

255

Vous prononcez la formule du Sortilège (perdant de ce fait 1 point d'**ENDURANCE**), mais rien ne se produit. Sans que vous le sachiez, la pluie d'or vous a fait perdre tous vos pouvoirs magiques. Il vous faut maintenant choisir quelle porte ouvrir. Si vous souhaitez ouvrir la Porte du Soleil, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez ouvrir la Porte de la Lune, rendez-vous au [273](#).

256

Sur le parchemin sont tracés d'étranges symboles que vous n'arrivez pas à déchiffrer. Si vous êtes en mesure d'invoquer le Sortilège de la Lecture des Symboles, rendez-vous au 208. Sinon, rendez-vous au [147](#).



257

Inopinément, le vent se met à souffler pendant que le ciel s'assombrit. Le vent se transforme vite en une bourrasque hurlante qui soulève des tourbillons de sable et il devient presque impossible d'y voir. Vous voilà pris au beau milieu d'une tempête de sable. Déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE** et *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [129](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [385](#).

258

Le Disciple Noir qui est le plus proche de vous remarque votre médaillon et vous dit : « Avancez. C'est un honneur pour vous d'être sacrifié. Le don de votre vie fera certainement plaisir à Leesha. » Ils brandissent alors tous les trois leurs armes en entonnant une psalmodie, alors que vous vous sentez poussé malgré vous vers l'autel. Bientôt vous êtes allongé sur la dalle de marbre. Si vous pouvez, et si vous souhaitez, invoquer le Sortilège du Sommeil de la Créature, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [392](#).

259

Vous reculez, vous prenez votre élan et vous sautez par-dessus le puit. Lancez deux dés. Si le total que vous obtenez est égal ou inférieur au total de vos points d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [144](#). S'il lui est supérieur, rendez-vous au [122](#).

260

Ne trouvant rien qui, à votre avis, puisse détruire le Fantôme, vous portez la main à votre fidèle épée. Rendez-vous au [225](#).

261

Tandis que vous avancez dans la poussière, votre esprit s'emplit brusquement d'images terrifiantes. Vous hurlez de terreur en croyant voir toute la pièce devenir la proie des flammes. Vous êtes apparemment en train de brûler et la mort semble imminente. Votre cauchemar dure de longues minutes, puis, sous l'effet de la tension, vous perdez connaissance. Quand vous revenez enfin à vous, vous êtes toujours submergé par la peur et vos mains tremblent. Vous avez perdu à jamais une partie de votre courage. Déduisez 3 points de votre total d'**HABILETÉ**. N'osant pas vous aventurer plus loin dans la pièce, vous sortez par la porte de fer. De retour dans le corridor, vous vous dirigez d'un pas chancelant vers les lueurs dansantes. Rendez-vous au [339](#).

262

Le corridor finit par déboucher sur une pièce crasseuse dans laquelle deux Hommes Rats s'occupent activement à dévorer le cadavre d'un Farfadet. En vous voyant, ils se lèvent d'un bond et se jettent sur vous, l'épée à la main.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME RAT 5 4

Deuxième HOMME RAT 5 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [218](#).

263

Le corridor va tout droit et vous le suivez jusqu'à un splendide fauteuil sculpté en forme de Sphinx qui est installé contre le mur de gauche. Si vous souhaitez vous reposer dans le fauteuil, rendez-vous au [55](#). Si vous préférez poursuivre votre route sans vous attarder, rendez-vous au [202](#).



262 *Deux Hommes Rats sont activement occupés à dévorer le cadavre d'un Farfadet.*

264

Yaztromo vous explique que le Sortilège du Feu peut être utilisé soit pour dresser un mur défensif autour de celui qui l'invoque, soit tout simplement pour allumer une torche ou une lanterne du bout des doigts. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour faire opérer le Sortilège et vous avise que la perte d'énergie consécutive à son invocation variera selon l'intensité du feu désiré, mais qu'il n'en coûtera que 1 ou 2 points d'**ENDURANCE** à chaque fois. Après avoir pris note du Sortilège et de son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*, retournez au [34](#).

265

Vous soulevez le couvercle du coffre et vous fermez les yeux le plus vite possible. Mais c'est trop tard : car vous avez déjà vu la lettre F tracée à la poudre d'or sur le fond du coffre. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si maintenant vous avez vu les cinq lettres F, A, T, A et L, rendez-vous au [148](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).

266

Les tentacules abritent les deux nerfs principaux du Dévoreur des Sables qui se trouve maintenant dans l'incapacité de faire le moindre mouvement. Sa gueule hideuse s'ouvre, et il vous est possible d'en retirer votre jambe grièvement blessée. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**. Après vous êtes pansé à l'aide de bandes déchirées dans une chemise, vous prenez la route du sud en boitillant (rendez-vous au [106](#)).

267

Vous vous réveillez en sursaut en entendant quelqu'un marmonner d'une voix de basse dans le corridor situé de l'autre côté de la pluie d'or. Le sommeil vous a ragailardi et vous vous levez d'un bond, sur le qui-vive. Ajoutez 2 points à votre total d'**ENDURANCE**. Il y a une porte derrière les rideaux, mais elle est verrouillée et vous n'avez pas le temps de l'ouvrir. Si vous souhaitez vous dissimuler derrière les rideaux, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez affronter celui qui va entrer dans la salle, rendez-vous au [227](#).

268

Bien que la lumière entre par la porte ouverte, vous ne pouvez rien voir au-delà du seuil. Si vous connaissez la formule du Sortilège de la Lumière et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [383](#). Si vous choisissez d'avancer lentement dans l'obscurité qui est totale, rendez-vous au [326](#).

269

A mesure que le liquide nettoie vos blessures, vous voyez celles-ci se cicatriser sous vos yeux. Mais si la macération d'herbes possède des propriétés curatives magiques très puissantes, elle n'a sur votre faculté de récupération qu'un pouvoir fort limité. Votre total d'**ENDURANCE** n'est donc augmenté que de 4 points. Néanmoins, vous êtes satisfait d'être guéri et vous rebroussez chemin avec assurance dans le corridor. Rendez-vous au [364](#).

270

Le Gnome pousse un hurlement de terreur quand le Serpent qui le protège est tué. D'une voix affolée, il vous supplie de ne pas lui faire de mal. Si vous désirez lui parler, rendez-vous au [83](#). Mais vous pouvez le tuer, si vous le voulez. Rendez-vous au [61](#).

271

Il y a une massive porte de chêne en haut des marches. Vous en tournez la poignée et êtes surpris de constater qu'elle n'est pas verrouillée. Vous êtes encore plus étonné de voir que la porte donne sur le Désert des Crânes au-delà des remparts de la ville. L'éclatante lumière du soleil vous blesse les yeux après la pénombre des catacombes. En baissant la tête, vous voyez des empreintes de pas qui s'éloignent de la porte pour faire le tour des remparts. Si vous souhaitez suivre les empreintes, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez redescendre les marches et prendre la direction opposée dans le corridor, rendez-vous au [358](#).

272

Le troisième jour, vous apercevez enfin la terre et le courant vous porte vers le rivage. Fort heureusement, vous vous échouez sur une plage de sable, mais vous vous rendez compte que vous avez dérivé très loin vers le sud. Il fait chaud et vous avez la bouche sèche. Vous ne voyez rien d'autre que du sable, et le paysage désertique s'étend jusqu'à l'horizon. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [78](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [352](#).

273

La porte s'ouvre sur un étroit corridor en pente qui aboutit dans une nouvelle salle. Les murs sont couverts de hiéroglyphes et il y a trois marmites de terre cuite posées sur une table de pierre. Qu'allez-vous faire?

Soulever le couvercle de la marmite blanche ? Rendez-vous au [14](#)
Soulever le couvercle de la marmite noire ? Rendez-vous au [156](#)
Soulever le couvercle de la marmite rouge ? Rendez-vous au [183](#)
Traverser la salle pour gagner une voûte ouverte dans le mur du fond ? Rendez-vous au [20](#)



*Revêtus d'une armure qui flotte sur leurs os jaunis,
deux Guerriers Squelettes s'avancent vers vous.*

Deux silhouettes apparaissent, et un frisson glacé vous parcourt l'échiné. Revêtus d'une armure qui flotte sur leurs os jaunis, deux Guerriers Squelettes s'avancent d'un pas tressautant vers vous, en brandissant leurs épées.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER SQUELETTE 7 5

Deuxième GUERRIER SQUELETTE 6 6

Les deux Guerriers Squelettes vous attaquent sur-le-champ. Us mèneront leur combat contre vous séparément au cours de chaque Assaut, mais il vous faut choisir celui des deux que vous combattrez à chaque fois. Attaquez le Guerrier Squelette choisi comme dans un combat ordinaire. Contre l'autre, vous utiliserez votre Force d'Attaque de la façon habituelle, mais vous ne le blesserez pas si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne ; vous devrez considérer alors que vous n'avez fait que vous défendre contre le coup qu'il vous portait. Mais, bien entendu, si sa Force d'Attaque est supérieure à la vôtre, il vous blessera. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [310](#).

Vous vous mettez à délirer : vous avez attrapé un coup de soleil, heureusement léger. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Néanmoins, vous continuez à avancer d'un pas régulier en direction du sud (rendez-vous au [164](#)).

276

Vous introduisez la clé dans la serrure et vous la tournez vers la droite. La serrure s'ouvre avec un déclic et vous pouvez pousser le battant. Rendez-vous au [88](#).

277

Il ne se passe rien quand vous glissez la bague à votre doigt et vous décidez de l'y laisser. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Soulever le couvercle de la marmite noire ? Rendez-vous au [156](#)
Soulever le couvercle de la marmite rouge ? Rendez-vous au [183](#)

Traverser la salle pour gagner la voûte ouverte dans le mur du fond ? Rendez-vous au [20](#)

278

Le Commandant se met à rire et déclare : « Etranger, vous dites la vérité, mais je crains que vous n'ayez beaucoup d'explications à fournir. » Ce soir-là, pendant le dîner, vous parlez au Commandant et à son équipage de votre mission et de son importance. Manifestement préoccupé par les malheurs qui s'apprêtent à fondre sur le bon peuple d'Allan-sia, le Commandant propose de faire voile vers le sud, jusqu'au Désert des Crânes. Deux jours plus tard, le bateau de guerre jette l'ancre. Un canot vous conduit au rivage et aborde sur une plage de sable blanc. Muni par les soins du cuisinier du bord de provisions représentant dix Repas, vous agitez la main en signe d'adieu et vous vous éloignez. Vous ne voyez rien d'autre que du sable et le paysage désertique qui s'étend jusqu'à l'horizon. Si vous voulez prendre la direction de l'est par l'intérieur des terres, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez aller vers le sud en longeant la côte, rendez-vous au [151](#).

Vous brandissez le marteau d'armes et vous l'abattez sur le Dragon. Il rebondit sur la statuette sans lui causer le moindre dommage. Vous n'avez pas choisi le Dragon qui peut être détruit. Vous vous sentez soudain très faible car une force maléfique protège la statuette. Vous perdez 1 point d'**HABILITÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**. Quel Dragon allez-vous maintenant essayer de détruire ?

- | | |
|------------------------|------------------------------------|
| Le Dragon d'os ? | Rendez-vous au 362 |
| Le Dragon d'argent ? | Rendez-vous au 231 |
| Le Dragon de cristal ? | Rendez-vous au 9 |
| Le Dragon d'or ? | Rendez-vous au 247 |



Malgré la puissance de son regard, le Fantôme ne réussit pas à annihiler votre volonté. Les bras tendus, il s'approche de vous pour accroître son pouvoir. Si vous souhaitez combattre le Fantôme à l'épée, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez fouiller rapidement dans votre Sac à Dos pour y chercher un objet qui pourrait vous être utile, rendez-vous au [244](#).

Vous improvisez une coupe enjoignant vos mains et vous prononcez la formule du Sortilège de la Création d'Eau. Vos mains s'emplissent instantanément d'eau et vous buvez longuement et goulûment. Ce n'est que lorsque vous écartez les mains que l'eau cesse de couler. Vous sentant ragaillardi, vous reprenez votre marche en direction du soleil de midi (rendez-vous [116](#)).



Vous portez un coup à Leesha, mais votre épée se heurte à une barrière invisible. Le rire satanique de Leesha résonne dans le temple, et vous vous retrouvez cloué au sol. Incapable de remuer un muscle, vous voyez une porte s'ouvrir dans le mur situé derrière le divan et un homme entrer dans le temple. Son visage respire le mal et vous comprenez l'accablante vérité : vous êtes en présence de Malbordus. Il fouille votre Equipement de ses mains osseuses et il s'empare de toutes les statuettes de Dragon que vous possédez. Puis il s'incline devant Leesha et disparaît par la même porte, vous abandonnant à votre sort. Désormais, vous ne pouvez plus rien faire pour sauver le peuple d'Allansia. Malbordus va regagner la Forêt des Ténèbres par la voie des airs avec ses Dragons et le chaos va s'abattre sur le pays. Vous avez échoué dans votre mission.

283

Dans le coffre, vous trouvez un miroir et un pot en terre hermétiquement fermé. Vous rangez le miroir dans votre Sac à Dos et vous devez maintenant décider de ce que vous allez faire du pot. Si vous souhaitez l'ouvrir en le brisant, rendez-vous au [50](#). Si vous préférez le laisser dans le coffre et continuer votre chemin, rendez-vous au [70](#).

284

Les Disciples Noirs croient à votre histoire, mais cependant ils disent qu'ils ne peuvent pas vous permettre de remettre le cadeau à Leesha en main propre. Ce sont eux qui vont le lui porter de votre part. Supprimez un article de votre *Liste d'Équipement*. Tandis qu'ils discutent pour savoir lequel d'entre eux doit porter le cadeau à Leesha, vous vous esquiviez et vous gagnez la voûte qui s'ouvre dans le mur derrière l'autel. Rendez-vous au [341](#).

285

Bien que la terre en friche soit parfaitement aride, vous êtes surpris d'apercevoir une parcelle de terrain entièrement noire. L'odeur de pourriture qui imprègne l'atmosphère semble provenir de ce lieu. En vous bouchant le nez, vous vous en approchez pour l'examiner ; au centre, repose un médaillon en cuivre qui porte la lettre M gravée au burin. Est-il possible que Malbordus ait laissé tomber le médaillon par mégarde ? Si vous souhaitez ramasser le médaillon, rendez-vous au [226](#). Si vous préférez le laisser là où il est et poursuivre votre route vers le sud, rendez-vous au [159](#).

286

Le fauteuil se met à vibrer légèrement et vous vous apprêtez à le quitter en toute hâte lorsque vous ressentez une agréable sensation vous traverser le corps tout entier. Pendant quelques instants, vous vous laissez aller à cette apaisante impression puis, vous vous décidez à reprendre votre chemin. Ajoutez 4 points à votre total d'**ENDURANCE** pour l'effet revigorant du fauteuil. Rendez-vous au [202](#).

287

Vous ouvrez le coffre en forçant le couvercle de votre épée, et vous vous trouvez à l'intérieur un casque de fer poli. Si vous souhaitez coiffer du casque, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez le laisser et suivre le corridor en direction du sud, rendez-vous au [140](#).

288

Une tête d'homme surgit brusquement du puits. Son visage respire le mal. Le sol s'élève lentement sous lui jusqu'à ce que ses pieds arrivent au niveau du plancher de la pièce. Il s'avance sans hâte vers vous en disant : « Donnez-moi les Dragons que je cherche. » Vous reculez pas à pas avec la plus grande prudence, ne sachant pas très bien de quels terribles pouvoirs dispose Malbordus. Soudain, il frappe dans ses mains et un coup de tonnerre assourdissant brise le silence de la pièce. Des lézardes apparaissent sur le plancher et sur les murs. La douleur qui vous vrille les oreilles est intolérable. Si vous portez une bague en cuivre, rendez-vous au [334](#). Sinon, rendez-vous au [351](#).



288 *Un homme surgit brusquement du puits ;
son visage respire le mal.*

289

La chaleur est certes insupportable, mais votre turban improvisé vous protège des coups de soleil et vous avancez d'un pas résolu vers le sud (rendez-vous au [164](#)).

290

Vous empoignez la baguette d'argent et, à votre immense soulagement, le plafond cesse de s'abaisser. Vous vous demandez comment ouvrir la porte située en face de celle par laquelle vous êtes entré. Si vous possédez une Clé de cristal ou si vous êtes en mesure d'invoquer le Sortilège de l'Ouverture des Portes, rendez-vous au [178](#). Si vous n'avez pas de Clé de cristal et si vous ne connaissez pas la formule du Sortilège, rendez-vous au [366](#).

291

Comme vous traversez l'ombre portée de l'énorme idole, celle-ci s'anime subitement. Ses articulations de pierre grincent et craquent lorsqu'elle descend de son piédestal. Le Golem de Pierre s'avance pesamment vers vous en brandissant sa masse d'armes.

GOLEM DE PIERRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous réussissez à vaincre le Golem, rendez-vous au [172](#).



292

Vous parvenez à retirer votre main de la marmite avant que les griffes ne s'enfoncent dans votre chair. Vous refermez brutalement le couvercle et vous décidez de ce que vous allez faire. Allez-vous :

Soulever le couvercle de la marmite blanche ? Rendez-vous au [14](#)

Soulever le couvercle de la marmite noire ? Rendez-vous au [156](#)

Traverser la salle pour gagner la voûte ouverte dans le mur du fond ? Rendez-vous au [20](#)

293

Le spectacle de la bataille s'estompe peu à peu pendant que vous dérivez, agrippé au grand mât. Vous dérivez ainsi durant deux jours et vous devenez très faible. Lancez deux dés et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [272](#).

294

L'Homme Squelette le plus proche tend sa main libre et vous ordonne de lui remettre la dent. Si vous voulez la lui donner, rendez-vous au [346](#). Si vous décidez de ne pas vous fier aux Hommes Squelettes et si vous préférez les combattre, rendez-vous au [211](#)

295

Comme vous tendez la main pour arracher la grille du mur, vous remarquez quelque chose d'anormal. L'un des deux barreaux verticaux a été marqué à la craie blanche jusqu'à sa jointure avec un barreau horizontal, également marqué de blanc, ce qui dessine clairement la lettre L au milieu de la grille. Le Messenger Fatal vous

a, une fois de plus, précédé. Vous perdez **4** points d'**ENDURANCE** et **1** point d'**HABILETÉ**. Vous passez la main dans le renforcement derrière la grille et vous découvrez que ce n'est qu'une espèce de bouche d'aération. Maudissant votre malchance, vous poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [157](#).

296

Si vous souhaitez lui répondre que vous aimez son œuvre, rendez-vous au [181](#). Si vous voulez au contraire lui dire qu'elle ne vous plaît pas du tout, rendez-vous au [105](#).

297

Vous improvisez une coupe en joignant les mains et vous prononcez la formule du Sortilège de la Création d'Eau. Vos mains s'emplissent instantanément d'eau que vous buvez à longues gorgées. Le soleil de l'après-midi continue à darder ses rayons implacables dont l'intensité provoque l'apparition de vagues de chaleur miroitantes qui s'élèvent du sable desséché. Quand vous avez enfin bu tout votre soûl, vous écartez les mains pour faire cesser le Sortilège et vous repartez à travers le désert sans perdre de temps (rendez-vous au [24](#)).

298

La porte s'ouvre sur une pièce absolument vide. Le sol est couvert d'une mosaïque qui dessine un motif abstrait, excepté devant une porte qui vous fait face où elle représente la tête de Méduse. Sur cette porte est fixée une petite boîte munie d'une fente pratiquée sur le dessus. Vous vous dirigez vers la porte, vous en tournez la poignée et vous constatez qu'elle n'est pas verrouillée. Si vous souhaitez glisser une Pièce d'Or dans la boîte avant de passer le seuil, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez le franchir sans faire aucun don, rendez-vous au [268](#).

299

L'Œil Porc-Epic survole l'épée que vous brandissez et vous balaie le visage de ses piquants mortels. Subitement, tous vos muscles se crispent lorsque son poison pétrifiant se met à couler dans vos veines. Plus tard dans la journée, les Gardes Serpents viendront vous chercher et vous irez rejoindre les autres gargouilles sur les remparts de la ville. C'est ici que s'achève votre aventure.

300

« Bien joué ! poursuit la tête parleuse. Vous avez répondu correctement. » Une fumée rougeâtre s'échappe alors de sa bouche et se met à tourbillonner autour de votre visage. Lorsqu'elle finit par se dissiper, la tête de bronze est de nouveau immobile et muette. Quant à vous, l'aventure vous laisse une impression de puissance et le sentiment que le destin est de votre côté. Vous gagnez 2 points d'**HABILETÉ** et 2 points de **CHANCE**. C'est avec un redoublement d'enthousiasme que vous quittez la pièce et reprenez votre marche dans le corridor. Rendez-vous au [17](#).

301

Yaztromo vous explique que le Sortilège du Saut vous permettra de sauter par-dessus les murs ou les puits comme vous le désirerez. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour faire opérer ce Sortilège et vous avise que l'énergie exigée pour son emploi coûte 3 points d'**ENDURANCE** à chaque invocation. Après avoir pris note du Sortilège et de son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*, retournez au [34](#).



302 *Vous regardez les bâtiments et vous remarquez soudain une fente dans le toit de l'un d'eux.*

302

La sculpture fourmille de détails, et il a dû falloir des mois pour l'exécuter. Vous regardez les bâtiments et vous remarquez soudain une fente très mince dans le toit de l'un d'eux. Vous découvrez qu'il se soulève révélant une cavité dans laquelle a été caché un petit Dragon sculpté dans de l'ébène ! Vous gagnez **1** point de **CHANCE** pour cette découverte. Tout en souriant, vous le glissez dans votre poche avant d'aller ouvrir la porte. Rendez-vous au [93](#).

303

Une demi-heure plus tard, vous apercevez une tente basse de couleur marron qui a, selon vous, les caractéristiques de celles qu'utilisent les nomades du désert. Un cheval est attaché par la bride à l'un des piquets de la tente. Si vous souhaitez faire connaissance avec celui qui habite la tente, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez aller vers le sud pour éviter toute rencontre, rendez-vous au [389](#).

304

Vous maudissez le Messenger Fatal, mais vous avez, l'intuition d'avoir survécu à son petit jeu maléfique, Animé d'une brusque résolution, vous franchissez le seuil à la poursuite de Leesha. Rendez-vous au [137](#).

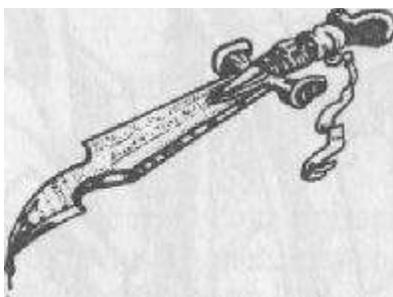


305

Devant vous, haut dans le ciel, vous apercevez quelque chose voler dans votre direction. A mesure que la chose se rapproche, vous constatez qu'il s'agit d'une créature qui a le corps d'un grand oiseau de proie, mais dont le torse est celui d'une femme. Elle pousse un cri strident que vous identifiez aussitôt, Eperdu, vous vous couvrez les oreilles avec des morceaux de tissu arrachés à votre chemise pour ne plus entendre l'appel paralysant de la terrible Harpie. Si vous savez invoquer le Sortilège de la Flèche Magique et si vous le souhaitez, rendez-vous au [184](#). Sinon, il vous faut combattre la Harpie à l'épée (rendez-vous au [75](#)).

306

Vous retournez le mourant et vous comprenez qu'il n'a plus longtemps à vivre. Etant un vaillant guerrier, il a voulu se battre jusqu'au bout. Vous lui demandez pourquoi il se trouve ici, car il a incontestablement l'air d'un étranger. Dans un murmure presque inaudible, il vous répond : « Le squelette d'or... il est quelque part par ici... prenez garde à l'ombre de la pierre qui... » Puis il se raidit dans un dernier soubressaut. Vous lui mettez son épée dans la main, comme il l'aurait souhaité et vous continuez à suivre le corridor. Il vire encore à droite et vous atteignez une porte de fer située à votre droite. Au loin, vous apercevez de vagues lueurs dansantes dans la pénombre du corridor. Si vous souhaitez ouvrir la porte de fer, rendez-vous au [153](#). Si vous préférez en savoir plus sur les lueurs dansantes, rendez-vous au [339](#).



307

La porte s'ouvre et vous pénétrez dans une pièce dans laquelle s'amoncellent plus d'objets précieux et de trésors que vous n'en avez jamais vu. Il y a des calices, des statuette, des coffres remplis de bijoux, des coffrets et une quantité incroyable d'objets d'art fabuleux. Qu'allez-vous faire :

Vous approprier quelques-uns des bijoux ? Rendez-vous au [143](#)

Prendre une statuette de squelette en or ? Rendez-vous au [386](#)

Ouvrir un coffret en or ? Rendez-vous au [82](#)

Quitter la pièce par la porte d'en face ? Rendez-vous au [3](#)

308

Le bateau sombre rapidement maintenant et tous les canoniers se ruent vers l'escalier de bois qui mène au pont supérieur. Vous êtes l'un des premiers à atteindre les marches et vous parvenez à mettre le pied sur le pont au moment même où le bateau disparaît dans les eaux. Si vous voulez vous accrocher au grand mât et dériver en vous éloignant du navire de guerre, rendez-vous au [293](#). Si vous voulez, au contraire, aller vers le navire de guerre à la nage, rendez-vous au [230](#).

309

Comme vous faites glisser votre Sac de vos épaules, un autre éclair lumineux jaillit de la baguette. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [145](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [121](#).

310

Vous prenez le bouclier de l'un des Squelettes brisés et vous le passez à votre bras gauche. Vous gagnez 1 point d'**HABILETÉ**. Le corridor aboutit enfin à une porte de bois solidement verrouillée. Si vous pouvez invoquer le Sortilège de l'Ouverture des Portes, et si vous souhaitez le faire, rendez-vous au [114](#). Si vous êtes en possession d'une Clé de fer, rendez-vous au [276](#). Si vous n'avez aucun moyen d'ouvrir la porte, rendez-vous au [399](#).

311

Vous dégainez votre épée et vous tentez d'aider l'Aigle dans son combat furieux. Mais le Ptérodactyle reste hors d'atteinte et vous êtes dans l'incapacité d'influencer l'issue de la sanglante bataille à coups de bec et de serres. Déterminez le résultat du combat entre l'Aigle et le Ptérodactyle.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|--------------|---|----|
| AIGLE GÉANT | 6 | 11 |
| PTERODACTYLE | 7 | 9 |

Si c'est l'Aigle qui gagne ce combat, rendez-vous au [242](#). Si c'est le Ptérodactyle, rendez-vous au [48](#).

312

Incapable de vous défendre contre les coups incessants que vous porte l'Esprit du Vent, vous voilà mis en charpie. Votre aventure s'achève ici.

313

Vous vous rappelez subitement qu'un seul regard des yeux glauques du Basilic suffirait à vous tuer. Si vous possédez un miroir, rendez-vous au [357](#). Si vous n'avez pas de miroir mais si vous avez la possibilité d'invoquer le Sortilège du Feu, rendez-vous au [189](#). Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [134](#).

314

Vous poussez la porte de fer qui s'ouvre lentement. Vous pénétrez dans une pièce glaciale au haut plafond voûté et qui ne présente que peu d'intérêt. Vous ne voyez Leesha nulle part. Toutefois, il y a un puits au milieu de la pièce. Sentant que le temps vous est compté, vous décidez de faire l'inventaire de vos biens. Si vous avez rassemblé cinq statuettes de Dragon, rendez-vous au [35](#). Si vous en possédez moins de cinq, rendez-vous au [160](#).

315

Vous ne tardez pas à arriver à un embranchement. En regardant à droite, vous constatez que le sol est couvert de verre brisé, de sorte que vous prenez le nouveau corridor à gauche. Rendez-vous au [49](#).

316

Vous découvrez bientôt que la fumée s'élève du toit en flammes d'une hutte de bois. Deux Elfes Noirs, revêtus de la fameuse robe noire à cagoule, lancent des flèches enflammées sur la hutte. Un homme apparaît soudain à la porte, chassé par la fumée. Armé d'une épée et d'un bouclier, il s'élanche vers ses agresseurs. Vous n'avez pas le temps d'intervenir : il tombe percé de deux flèches. Les Elfes Noirs sortent de leur abri et s'avancent vers leur victime morte. Si vous souhaitez attaquer les Elfes Noirs,



316 *Deux Elfes Noirs, revêtus de robe noire à cagoule, lancent des flèches enflammées sur la hutte.*

rendez-vous au [113](#). Si vous préférez ne pas être mêlé à l'affaire et poursuivre votre route vers le sud, rendez-vous au [285](#).

317

Le Fantôme attrape le porte-bonheur au vol et le réduit en poudre. Se riant de l'effort pitoyable que vous faites pour le tuer, il vous empoigne par le bras vous voilà aussitôt paralysé. Vous perdez 4 points **d'ENDURANCE**. Lorsque vos membres ont recouvré leur sensibilité, il y a longtemps que le Fantôme a disparu. Reprenant votre marche dans le tunnel d'un pas raide, vous poursuivez vos recherches. Rendez-vous au [190](#).

318

A peine avez-vous effleuré la patte desséchée qu'elle tressaille et que, de sa propre volonté, elle tente d'agripper votre main. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [292](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [222](#).

319

La perle, que vous lancez sur l'œil immense de la répugnante créature, ne fait que rebondir et tomber dans une fente du sol de pierre. En toute hâte, vous tirez votre épée. Rendez-vous au [236](#).



320

Le corridor aboutit à un escalier. Si vous souhaitez en gravir les marches, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez rebrousser chemin et prendre la direction opposée, rendez-vous au [358](#).

321

Vous dites au Gnome que vous ne possédez pas de télescope. Déçu par votre réponse, il se frotte le menton et dit : « Ma foi, voyez-vous, j'ai vraiment du goût pour le cuivre ; alors, si vous avez n'importe quel objet en cuivre, je vous donnerai volontiers un brassard magique qui procurera de la force à votre bras droit pendant les combats. » Si vous possédez une Clochette de cuivre et si vous souhaitez l'échanger, rendez-vous au [69](#). Sinon, vous ne pouvez faire aucun troc avec le Gnome ; vous devez donc redescendre l'échelle et revenir sur vos pas dans le corridor jusqu'à la bifurcation que vous dépassez. Rendez-vous au [262](#).

322

Après avoir invoqué le Sortilège (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**), vous entendez le déclic de la serrure. La main serrée sur la garde de votre épée, vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [98](#).

323

Vous laissez tomber en hurlant le médaillon brûlant sur le sable et vous voyez une grande lettre M douloureusement imprimée dans la paume de votre main, celle qui vous sert à manier l'épée. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ** et 1 point d'**ENDURANCE**. Vous rendant compte que Malbordus doit vous précéder, vous poursuivez votre route vers le sud du plus vite que vous le pouvez (rendez-vous au [159](#)).

324

Posée sur le sol, la statuette paraît inoffensive, mais vous soupçonnez que sa destruction ne sera pas une tâche facile. Si vous possédez un marteau d'armes, rendez-vous au [279](#). Sinon, rendez-vous au [193](#).

325

Par bonheur, en tâtonnant, vous trouvez des encoches creusées dans la paroi et vous parvenez, non sans peine, à l'escalader pour vous sortir de ce maudit puits. Sans oser prendre de repos, vous continuez à suivre le corridor en pressant le pas. Rendez-vous au [152](#).

326

Vos mains rencontrent de la pierre rugueuse des deux côtés et vous comprenez que vous vous trouvez dans un corridor. Le cœur battant, vous avancez lentement. Mais ce qu'il vous est impossible de voir, c'est une lame aiguisée fixée entre les murs à moins d'un mètre du sol. Elle vous entaille douloureusement le tibia et, en sentant le sang couler le long de votre jambe, vous commencez à vous affoler. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** et 1 point de **CHANCE**. Impatient de sortir du corridor obscur, vous vous mettez à courir et vous vous cognez contre une porte, tout au bout. Rendez-vous au [79](#).

327

Alors que vous marchez d'un pas régulier en direction de l'est, vous entendez tout à coup une sorte de bourdonnement dans les airs. Vous levez les yeux et vous voyez trois insectes géants ressemblant à des guêpes qui tournoient au-dessus de votre tête. Brusquement, l'une de ces trois Guêpes Géantes pique droit sur vous. Si vous désirez invoquer le Sortilège de la Flèche Magique,

rendez-vous au [118](#). Si vous préférez vous battre à l'épée contre ces insectes géants, rendez-vous au [28](#).

328

L'homme vous entend fermer la porte et s'avance à votre rencontre pour vous attaquer avec son fer rouge.

BOURREAU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [141](#).



329

Vous passez la tête par l'ouverture qui s'ouvre dans le plafond et vous voyez une petite pièce encombrée, éclairée par une unique bougie posée sur une table. Accroupi dans un coin de la pièce se trouve un petit homme vigoureux vêtu de toile à sac en lambeaux. En vous apercevant, il arrache une perche de bois piquée dans le sol. Qu'allez-vous faire ?

Lui parler ? Rendez-vous au [83](#)

L'attaquer ? Rendez-vous au [240](#)

Descendre de l'échelle et revenir sur vos pas ? Rendez-vous au [262](#)

330

Le corridor aboutit à une bifurcation. Sur le mur qui vous fait face, des tapisseries descendent du plafond jusqu'à terre. Qu'allez-vous faire ?

Tirer ces tapisseries ? Rendez-vous au [170](#)

Tourner à gauche ? Rendez-vous au [335](#)

Tourner à droite ? Rendez-vous au [162](#)

331

Vous vous précipitez pour frapper l'Entité Nocturne d'un coup de la longue dent, mais celle-ci est dans l'instant brisée en minuscules morceaux par un nouvel éclair jailli de la baguette. Vous n'avez plus qu'une seule ressource : dégainer votre épée. Rendez-vous au [85](#).

332

Le vieil homme vous précède en clopinant dans la rue et s'arrête devant une maison délabrée. Il frappe bruyamment à la porte par trois fois à l'aide de sa canne. La porte s'ouvre à la volée et deux hommes à la mine patibulaire s'élancent dehors en brandissant des gourdins. Vous avez tout juste le temps de tirer votre épée avant d'être attaqué par ces Voleurs. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|----------------|---|---|
| Premier VOLEUR | 8 | 7 |
|----------------|---|---|

| | | |
|-----------------|---|---|
| Deuxième VOLEUR | 7 | 7 |
|-----------------|---|---|

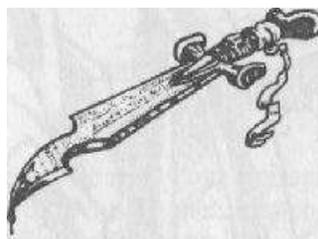
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [89](#).

333

Tandis que vous marchez dans le corridor, vous entendez soudain un bruit de pas venant à votre rencontre. Si vous souhaitez voir celui qui arrive, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez faire demi-tour et filer tout droit en dépassant le dernier croisement, rendez-vous au [250](#).

334

La bague que vous avez trouvée dans la marmite a un pouvoir protecteur. La douleur qui vous déchire les tympans s'estompe rapidement et vous êtes capable de tirer votre fidèle épée pour livrer un dernier et furieux combat. Rendez-vous au [380](#).



335

Le corridor désert fait un brusque virage sur la droite. Au bout de dix mètres, vous voyez une alcôve dans le mur de gauche. Un filet d'eau coule de la bouche d'une statue de bronze dans une coupe qui se trouve à ses pieds. Si vous désirez boire cette eau, rendez-vous au [4](#). Si vous préférez continuer à suivre le corridor, rendez-vous au [370](#).

336

Si vous souhaitez invoquer le Sortilège de l'Ouverture des Portes, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez forcer la serrure à l'aide de votre épée, rendez-vous au [68](#).

337

Si les oiseaux avaient volé un peu plus bas dans le ciel, vous auriez constaté qu'il s'agissait de vautours, attendant qu'une nouvelle victime tombe, morte, au bord du trou d'eau empoisonnée. Une fois de plus, leur patience a été récompensée.

338

La main qui vous sert à manier l'épée est grièvement brûlée et vous serez privé d'une partie de votre adresse au combat. Vous perdez **1** point d'**ENDURANCE** et **2** points d'**HABILETÉ**. Et maintenant, allez-vous :

- | | |
|---|------------------------------------|
| Prendre la Statuette en or ? | Rendez-vous au 386 |
| Ouvrir le Coffret en or ? | Rendez-vous au 82 |
| Quitter la pièce par la porte d'en face ? | Rendez-vous au 3 |



339

En vous approchant des lueurs rougeoyantes, vous réalisez qu'elles se dirigent à présent vers vous. Trois insectes géants et ailés bourdonnent bruyamment tout en s'apprêtant à vous attaquer. Combattez les Lucioles Géantes les unes après les autres.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|--------------------------|---|---|
| Première LUCIOLE GÉANTE | 5 | 4 |
| Deuxième LUCIOLE GÉANTE | 5 | 5 |
| Troisième LUCIOLE GÉANTE | 4 | 6 |

Chaque fois qu'une Luciole gagne un Assaut, lancez un dé. Si le chiffre obtenu est 1, 2 ou 3, la Luciole émettra une décharge électrique et vous perdrez 2 points d'**ENDURANCE** supplémentaires. Si le chiffre obtenu est 4, 5 ou 6, la Luciole n'émettra pas de décharge électrique. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [38](#).



340

En courant le long du corridor, vous arrivez à la hauteur d'une grille de fer haut placée dans le mur de droite. Si vous voulez la forcer à l'aide de votre épée, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [157](#).

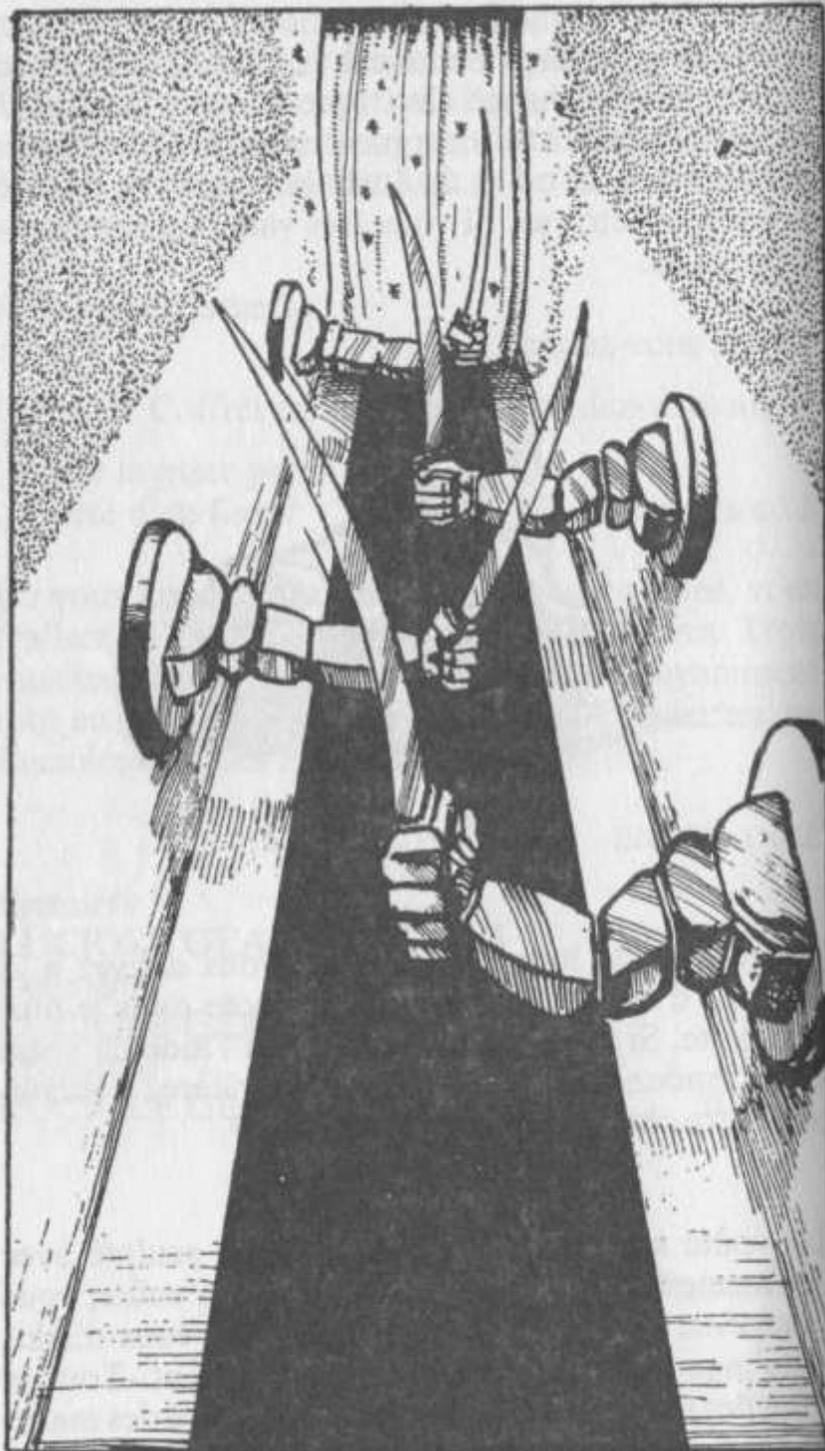
341

La voûte a un encadrement de pierre sculpté avec raffinement. En regardant au-delà de la voûte, vous apercevez un corridor au bout duquel vous distinguez une espèce de rideau d'or miroitant. Tout le long des murs, il y a des épées serrées entre des mains de pierre. Tenant votre propre épée d'une main ferme, vous vous engagez avec une extrême prudence dans le corridor. Lorsque vous arrivez à la hauteur de la première épée, son bras de pierre s'anime et vous attaque, tandis que trois autres armes font des moulinets en attendant leur tour.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|----------------|---|---|
| Première ÉPÉE | 6 | 4 |
| Deuxième ÉPÉE | 6 | 4 |
| Troisième ÉPÉE | 6 | 4 |
| Quatrième ÉPÉE | 6 | 4 |

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [191](#).



341 *Tout le long des murs, il y a des épées serrées entre des mains de pierre.*

342

Yaztromo vous explique que le Sortilège de la Détection des Pièges vous met en garde contre tout piège dangereux dans lequel vous risquez de tomber. Néanmoins, vous devrez encore résoudre le problème ainsi posé en faisant appel à votre initiative. Il vous apprend l'incantation nécessaire à l'invocation de ce Sortilège et vous avise que, chaque fois que vous y aurez recours, il vous fera perdre un peu de votre énergie : il vous en coûtera 2 points d'**ENDURANCE**. Après avoir noté le Sortilège et son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*, retournez au [34](#).

343

Un brusque éclair aveuglant jaillit quand la baguette vous expédie une décharge lumineuse dans le ventre. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous survivez à cette explosion, rendez-vous au [169](#).

344

Le corridor tourne à droite et, immédiatement après, vous voyez un homme étendu à plat ventre sur le sol de pierre. Il porte une armure maculée de sang et son épée traîne à ses côtés. Au bruit de vos pas, il pousse un grognement et cherche à saisir son arme. Qu'allez-vous faire :

Le transpercer de votre épée ? Rendez-vous au [101](#)

Eloigner son épée d'un coup de pied et tenter de lui parler ?
Rendez-vous au [306](#)

L'enjamber et poursuivre votre route ? Rendez-vous au [80](#)

345

Vous joignez les mains et vous prononcez l'incantation. Vos mains s'emplissent d'eau que vous avalez à pleines gorgées. Quand vous avez bu votre content, vous écartez les mains pour faire cesser le Sortilège et vous repartez en direction du sud. Rendez-vous au [377](#).



346

L'Homme Squelette prend la dent et la lance brusquement par terre où elle se brise en mille morceaux. Leurs visages inexpressifs ont l'air quelque peu soulagés et vous vous demandez quelle erreur vous avez pu commettre. Leurs lances parées pour l'attaque, ils s'avancent sur vous.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME SQUELETTE 9 6

Deuxième HOMME SQUELETTE 9 8

Combattez-les l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [96](#).

347

Le tunnel finit par aboutir à un cul-de-sac. Une bougie brûle dans une alcôve et vous distinguez quelque chose qui brille derrière elle. Si vous souhaitez fouiller l'alcôve, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez revenir sur vos pas dans le corridor et tourner à droite pour prendre l'autre embranchement du tunnel, rendez-vous au [59](#).

348

Vous atteignez le bas de l'escalier et vous avancez prudemment, les bras tendus devant vous. Soudain, vous entendez une sorte de *plouf!* qui ressemble au bruit d'une motte de terre mouillée tombant par terre. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [57](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [176](#).

349

Après avoir dénoué le cordon fermant le sac, vous l'ouvrez lentement. Vous y trouvez une boule de verre dans laquelle un homme minuscule, aux oreilles et aux ailes pointues et qui est vêtu d'un bizarre costume vert feuille, sautille frénétiquement. Vous ne pouvez entendre sa voix à travers le verre, mais vous comprenez que le Lutin voudrait sortir de sa prison. Si vous souhaitez libérer le Lutin, rendez-vous au [234](#). Si vous préférez laisser le Lutin dans sa prison de verre et continuer votre route vers le sud, rendez-vous au [39](#).

350

Le Fantôme a un mouvement de recul en voyant l'argent et il tente de fuir. Mais vous avez bien visé et le bouton atteint sa cible. Le Fantôme s'écroule à terre et, en quelques secondes, il n'est plus que poussière répandue dans les plis de sa cape. Vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Avec un courage renouvelé, vous vous remettez en marche dans le tunnel. Rendez-vous au [190](#).



351

Vous vous couvrez les oreilles de vos mains, mais vous ne pouvez rien contre la douleur. Vous titubez, totalement désorienté, et incapable de garder votre équilibre. Vous perdez 3 points d'**HABILETÉ**. Malgré votre handicap, vous tirez votre fidèle épée pour livrer un dernier et furieux combat. Rendez-vous au [103](#)

352

En longeant la plage, vous découvrez un bouquet de palmiers, mais ils ne portent pas la moindre noix de coco. Vous regardez autour de vous et vous décidez de la direction à prendre. Si vous souhaitez aller vers l'est par l'intérieur des terres, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez marcher vers le sud en longeant la côte, rendez-vous au [151](#).

353

Vous suivez le corridor qui tourne peu après brusquement à gauche. En tournant le coin, vous constatez que le sol est couvert de verre brisé. Comme vous avancez avec précaution à travers les débris, une vague silhouette apparaît dans le corridor devant vous. Vous entendez un grand éclat de rire et une bouteille atterrit à vos pieds, où elle se brise sur le sol de pierre. Vous apercevez un morceau de parchemin roulé au milieu des débris de verre. Si vous souhaitez lire ce qui est écrit sur le parchemin, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez vous mettre à la poursuite de la personne qui a lancé la bouteille sur vous, rendez-vous au [77](#).



354 *En vous voyant, l'homme énorme, chauve et le torse nu, s'avance aussitôt pour vous attaquer.*



354

Bien que la pluie d'or vous donne une sensation d'humidité, vous restez absolument sec. Vous pénétrez dans une salle somptueuse, aux murs décorés de fresques et de tableaux. Le sol est de marbre poli et brillant sur lequel sont dispersés plusieurs tables basses et des coussins à profusion. Un homme énorme, chauve et le torse nu, portant un pantalon de soie bouffant, se dresse les jambes écartées à l'autre bout de la salle. Ses mains reposent sur la poignée d'un cimeterre. En vous voyant, il s'avance aussitôt pour vous attaquer. C'est un Garde Esclave du Temple.

GARDE ESCLAVE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [235](#).

355

Privé de vos ressources vitales d'eau, vous vous affaiblissez régulièrement : vous perdez 1 point d'**HABILITÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**. Vous serrez les dents et vous marchez d'un pas chancelant dans la direction du soleil de midi (rendez-vous au [116](#)).

356

Votre plongeon frénétique pour franchir la porte n'est pas assez rapide pour empêcher vos reins d'être écrasés par le "plafond de pierre". Il y a un affreux bruit d'os brisés quand le plafond touche le sol. C'est ici que s'achève votre aventure.

357

Les yeux fermés, vous tenez le miroir à bout de bras. Vous avez découvert sa seule faiblesse : le Basilic périt par la puissance même de son propre reflet. C'est à peine si vous osez jeter un coup d'oeil au Basilic mort avant de filer vers le sud, le plus vite possible (rendez-vous au [108](#)).

358

Vous remarquez une coupe posée sur une colonne de marbre. La coupe est pleine de raisins qui ont l'air frais et juteux. Si vous souhaitez manger les raisins, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [237](#).

359

Vous fuyez la plage de toute la vitesse de vos jambes, mais il vous est impossible d'échapper au Monstre Coquille. Vous vous affalez dans le sable et, vague après vague, des Coquilles volantes viennent lacérer votre corps. Vous perdez lentement connaissance et votre aventure s'achève ici, à la lisière du Désert des Crânes.

360

Vous poussez un hurlement de douleur : vous venez de vous asseoir sur de la pierre chauffée au rouge ! Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours vivant, vous bondissez de ce siège maléfique et vous repartez d'un pas chancelant dans le corridor. Rendez-vous au [202](#).

361

Dès que vous exhibez l'Œuf d'Onyx, l'Œil Porc-Epic s'immobilise et ferme les paupières. Vous en profitez pour vous éloigner de l'Œil Porc-Epic à toutes jambes en brandissant l'Œuf d'Onyx pour vous protéger. Rendez-vous au [340](#).

362

Vous levez très haut le marteau d'armes, puis vous l'abattez sur le Dragon d'os qui se brise en mille morceaux. En poussant un cri de victoire, vous brandissez le marteau d'armes une seconde fois mais, soudain, un coup de tonnerre gronde, provenant des profondeurs du puits. Rendez-vous au [288](#).

363

Vous tirez votre épée et vous vous apprêtez à porter un coup à l'effrayant agresseur de l'Aigle. Mais le Ptérodactyle reste hors de portée et il vous est impossible d'intervenir dans le combat entre les deux créatures ailées. Déterminez le résultat du combat entre l'Aigle et le Ptérodactyle.

HABILETÉ ENDURANCE

| | | |
|--------------|---|----|
| AIGLE GEANT | 6 | 11 |
| PTERODACTYLE | 8 | 9 |

Si c'est l'Aigle qui gagne le combat, rendez-vous au [242](#). Si c'est le Ptérodactyle, rendez-vous au [48](#).

364

Vous passez devant le fauteuil en forme de Sphinx et devant les tapisseries. Vous continuez tout droit dans le corridor en dépassant la bifurcation pour voir les fresques. Rendez-vous au [161](#).

365

Vous entrez dans une pièce poussiéreuse dont les murs sont constellés de taches de sang séché. Il y a un seau suspendu au plafond par une corde juste au-dessus de votre tête. Dans le mur d'en face s'ouvre une autre porte et dans le mur de gauche est



365 *La tête d'un énorme insecte noir surgit de la voûte, suivie d'un corps fourmillant d'une multitude de pattes.*

percée une voûte basse d'où vous parvient un bruit de grattamento. La tête d'un énorme insecte noir surgit alors de la voûte, suivie d'un long corps fourmillant d'une multitude de pattes. Le Mille-Pattes Géant se précipite hors de son gîte pour vous attaquer.

MILLE-PATTES GEANT HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [393](#).

366

Vous examinez la baguette d'argent, espérant découvrir comment vous y prendre pour lui faire produire son éclair lumineux. Vous remarquez deux minuscules boutons sur la surface de la baguette et vous comprenez que l'un d'eux, en le prenant, doit apporter la solution à votre problème. Vous pointez la baguette vers la porte et vous devez décider maintenant sur lequel des boutons vous devez appuyer. Si vous appuyez sur le bouton placé sur la gauche de la baguette, rendez-vous au [343](#). Si vous appuyez sur le bouton de droite, rendez-vous au [167](#).

367

Yaztromo vous explique que le Sortilège de la Création d'Eau emplira vos mains d'eau potable chaque fois que vous improviserez une coupe en les joignant. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour faire opérer le Sortilège et vous informe que, curieusement, il n'exige pas la moindre énergie pour agir. Après avoir pris note du Sortilège sur votre *Feuille d'Aventure*, retournez au [34](#).

368

La flèche s'enfonce profondément dans votre gorge. Vous essayez de respirer en hoquetant, mais vos violents efforts restent sans effet. C'est ici que s'achève votre aventure.

369

Vous prononcez la formule du Sortilège (ce qui vous coûte 2 points d'**ENDURANCE**), mais rien ne se produit. A votre insu, la pluie d'or vous a privé de tous vos pouvoirs magiques. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. La seule solution, c'est de forcer la serrure à l'aide de votre épée. Rendez-vous au [68](#).

370

Le corridor fait encore un brusque virage à droite et bientôt vous arrivez à la hauteur d'un nouveau corridor qui s'ouvre sur votre gauche. Le corridor qui se trouve devant vous semble désert et sans intérêt, de sorte que vous décidez de tourner à gauche. Rendez-vous au [46](#).

371

Vous prononcez la formule du Sortilège (ce qui vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**), mais rien ne se produit. A votre insu, la pluie d'or vous a privé de tous vos pouvoirs magiques. L'Homme Squelette le plus proche bondit sur vous armé de sa lance et vous n'avez pas le choix : il faut vous battre. Rendez-vous au [211](#).

372

Vous improvisez une coupe en joignant les mains et vous prononcez l'incantation du Sortilège de la Création d'Eau. Vos mains s'emplissent subitement d'eau et vous en buvez de longues et délicieuses gorgées. Le soleil de l'après-midi continue à darder ses rayons implacables dont l'intensité provoque l'apparition de vagues de chaleur miroitantes qui s'élèvent du sable desséché. Vous écartez les mains pour que l'eau cesse de couler et vous reprenez sans tarder votre route à travers le désert (rendez-vous au [303](#)).

373

Le poison sécrété par le Serpent est mortel. Une seule morsure vous tue. Vos yeux se ferment définitivement tandis que le Serpent se raidit pour reprendre son apparence de bâton.

374

La mélodie semble s'amplifier et vous vous sentez contraint de marcher lentement vers l'autel. Vous vous couchez sur la dalle de marbre froid, vous rendant compte que les Disciples Noirs vous entourent. Vous entendez l'un d'entre eux dire qu'il est minuit, puis vous remarquez vaguement qu'un autre Disciple sort un poignard de sa ceinture. La dernière chose que vous voyez, c'est le poignard qui s'enfonce dans votre poitrine. Votre aventure se termine ici.

375

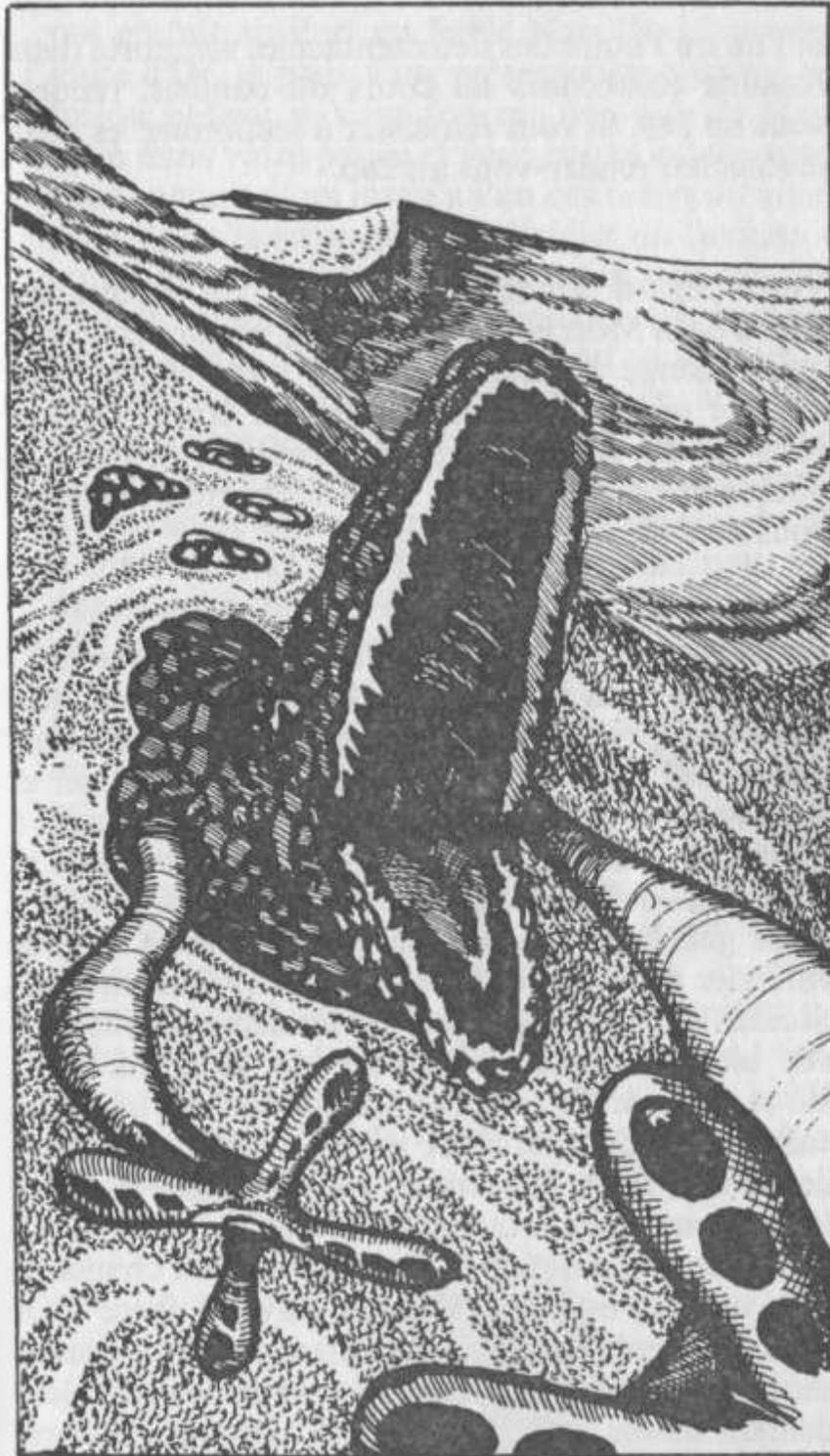
Vous soulevez une pierre. Un Scorpion surgit d'un interstice obscur et vous pique le dos de la main. Vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore vivant, rendez-vous au [155](#).

376

Le corridor tourne à droite et, en le suivant, vous parvenez devant une porte fermée. De la pièce qu'elle dessert vous parviennent des cris déchirants et un petit rire sardonique. Si vous voulez tourner la poignée pour ouvrir la porte, rendez-vous au [206](#). Si vous préférez vous éloigner en ignorant ces cris, rendez-vous au [66](#).

377

Vous marchez imperturbablement vers le sud, ignorant du danger invisible qui vous attend. Votre pied droit s'enfonce dans le sable et vous ressentez une atroce douleur : quelque chose arrache la chair de votre jambe. Vous plongez vivement votre épée dans le sable : car un Dévoreur des Sables est en train de vous ronger. Il



377 *La gueule grande ouverte du Dévoreur des Sables apparaît, garnie d'une multitude de dents acérées.*

tressaille, et cette secousse le fait surgir du sable qui recouvrait son abominable corps brunâtre. Sa gueule grande ouverte apparaît, garnie d'une multitude de dents acérées. Il est impossible de percer les épaisses écailles dont sa peau est couverte. Plusieurs de ces écailles s'écartent brusquement, et deux longs tentacules fouettent maintenant l'air et tentent de vous saisir pour vous fourrer dans la gueule du Dévoreur des Sables. Sans vous soucier de votre jambe douloureuse, vous vous mettez à assener des coups d'épée sur les coriaces tentacules.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TENTACULE 7 7

Second TENTACULE 7 7

Si l'un ou l'autre des deux tentacules remporte deux Assauts consécutifs au cours du combat, rendez-vous au [149](#). Si vous réussissez à sectionner les deux tentacules, rendez-vous au [266](#).

378

Votre regard sonde la pénombre du repaire du Chien de la Mort et vous apercevez un tunnel obscur qui s'allonge à perte de vue. Si vous voulez vous avancer en rampant dans le tunnel étroit, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez sortir de la pièce et poursuivre votre chemin dans le corridor, rendez-vous au [344](#).

379

En levant les yeux, vous apercevez une plaque indiquant que vous vous trouvez dans la rue du Sabot. Vous la suivez jusqu'au carrefour de la rue du Port qui est parallèle au rivage. Vous observez la mer et vous voyez le soleil couchant disparaître lentement à l'horizon. L'obscurité vous cerne de toutes parts et vous vous demandez où aller. Au bout de la rue, à votre gauche, il y a des fenêtres illuminées et vous entendez des bruits de voix qui

en proviennent. Vous décidez de vous diriger vers ces lumières et vous arrivez bientôt devant la taverne du Homard Noir. Vous en passez le seuil et vous entrez dans une salle enfumée où des individus, installés coude à coude à des tables, rient, plaisantent grossièrement et chantent. Vous allez trouver le tavernier et vous lui demandez s'il a des chambres à louer. Par chance, il en a une qui est libre. Vous lui payez 1 Pièce d'Or pour la chambre et vous lui demandez s'il a connaissance d'un navire qui ferait route vers le sud le lendemain matin. « Ça se pourrait, répond-il en prenant un air finaud, mais les renseignements, ce n'est pas gratuit au Port du Sable Noir. Pour une autre Pièce d'Or, je peux vous présenter au quartier-maître du bateau. » Vous fourrez une fois de plus la main dans votre poche et vous payez le tavernier. Il vous conduit alors jusqu'à l'un des boxes du mur du fond de la taverne et vous désigne un homme qui porte un foulard de soie noué autour de son crâne chauve; une bien vilaine cicatrice lui balafre le visage depuis l'oreille gauche jusqu'au menton. « Il s'appelle Gargo », précise le tavernier. Vous vous installez près de Gargo et, après vous être présenté à lui, vous lui demandez s'il y a moyen de vous embarquer comme passager payant à destination du Sud. « Dix Pièces d'Or, et il faudra travailler pour votre nourriture », répond-il sèchement. Gargo ne semble pas du genre à marchander, et vous acceptez donc son prix. « Nous mettons les voiles une heure après le lever du soleil. Le bateau s'appelle la *Belladonna* et vous le trouverez au bout de l'appontement qui est en face de la taverne. A demain matin», dit Gargo. Vous décidez de ne pas vous mêler aux individus rassemblés dans la taverne et de vous retirer dans votre chambre. Vous vous levez et vous vous dirigez vers l'escalier, mais ce faisant, vous vous heurtez à un homme de haute stature portant trois chopes de bière. Le choc répand la boisson à terre. Si vous voulez lui proposer de lui rembourser la bière, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez lui reprocher sa maladresse, rendez-vous au [203](#).

380

Malbordus se rend compte que vous êtes invulnérable à ses pouvoirs magiques et il tire son épée maudite pour s'attaquer à vous.

HABILETÉ ENDURANCE

MALBORDUS 10 18

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).

381

Vous passez sous la masse d'armes brandie de l'idole et vous vous dirigez vers l'entrée du tunnel (rendez-vous au [74](#)).

382

La porte est solidement fermée et elle ne s'ouvre pas malgré vos efforts. Si vous pouvez et si vous voulez invoquer un Sortilège de l'Ouverture des Portes, rendez-vous au [248](#). Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas invoquer ce Sortilège, rendez-vous au [210](#).

383

Aussitôt que vous avez prononcé l'invocation du Sortilège (déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**), le corridor situé au-delà du seuil s'éclaire soudain brillamment. Mais vous êtes tombé entre les mains du Messenger Fatal. La lettre T est inscrite sur la porte au bout du corridor et il vous est impossible de ne pas la voir. Horrifié, vous perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Votre seule consolation, c'est d'apercevoir une lame fixée entre les murs à hauteur de genou et de pouvoir l'enjamber sans être blessé. Maudissant votre malchance, vous ouvrez la porte au bout du couloir. Rendez-vous au [79](#).

387

Quel objet allez-vous utiliser :

Un Miroir ?

Rendez-vous au [65](#)

Une Perle ?

Rendez-vous au [319](#)

Un Œuf d'Onyx ?

Rendez-vous au [361](#)

Aucun de ces objets ?

Rendez-vous au [200](#)

388

Sentant soudain qu'un danger vous menace, vous prononcez l'incantation du Sortilège (retranchez 2 points de votre total d'**ENDURANCE**). Un aura magique éclaire brillamment une arbalète fixée au mur et un fil permettant d'en déclencher le mécanisme disposé à deux mètres d'elle. Vous enjambez le fil sans le toucher et vous vous faites tout petit pour passer devant l'arbalète. Le tunnel finit par s'ouvrir sur une pièce poussiéreuse éclairée par des torches murales. Rendez-vous au [43](#).

389

Vous marchez quelque temps et, soudain, vous éprouvez l'impression que le sol se met à trembler légèrement sous vos pieds. Brusquement, le sable commence à remuer fortement devant vous. Il s'élève en un jet qui retombe en cascade et vous révèle le long corps d'un énorme ver. Horrifié, vous vous rendez compte que la bouche ovale et hérissée de crocs d'un Ver des Sables Géant va vous avaler. Il fait au moins vingt mètres de long et vous devez vous battre avec lui.



389 *La bouche ovale et hérissée de crocs d'un Ver des Sables Géant va vous avaler.*

VER DES SABLES GÉANT

HABILETÉ : 10 **ENDURANCE** : 20

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [18](#).

390

L'Entité Nocturne s'écroule sur le sol et elle lâche la baguette d'argent. Vous entendez soudain un grincement au-dessus de votre tête. Ayant échappé aux mains de la créature, la baguette a mystérieusement déclenché un mécanisme dans le plafond de pierre qui s'abaisse vers vous. Vous vous ruez pour ouvrir l'une ou l'autre des portes, mais toutes deux sont solidement bloquées par quelque puissante magie et même le sortilège de Yaztromo ne pourrait les ouvrir. Allez-vous ramasser la baguette d'argent (rendez-vous au [290](#)), Allez-vous essayer d'ouvrir une porte avec une clé de cristal (rendez-vous au [150](#) si vous en avez une) ou préférez-vous essayer de percer un trou dans la porte à l'aide d'un Sortilège du Feu (rendez-vous au [239](#) si vous le pouvez) ?

391

Yaztromo vous explique que le sortilège de la Lecture des Symboles permet à celui qui l'invoque de déchiffrer toutes sortes de caractères secrets ou de symboles magiques. Il vous apprend l'incantation nécessaire pour invoquer le Sortilège et vous déclare que, pour cela, aucune énergie n'est pratiquement pas exigée : on ne perd que 1 point d'**ENDURANCE** à chaque fois qu'on l'utilise. Après avoir pris note du Sortilège et de son coût d'**ENDURANCE** sur votre *Feuille d'Aventure*, retournez au [34](#).

392

Ne tenant pas à être la victime d'un sacrifice, vous vous efforcez de vous concentrer pour ne plus entendre ces voix psalmodiantes. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [174](#). Si le chiffre est supérieur à ce même total, rendez-vous au [374](#).

393

Si vous voulez couper la corde par laquelle le seau est suspendu au plafond, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez ouvrir la porte de fer du mur du fond, rendez-vous au [21](#).

394

La porte se ferme en claquant derrière vous et vous constatez qu'elle est maintenant solidement ver-rouillée. Vous suivez les traces de pas qui font le tour des remparts de la ville pendant une quinzaine de minutes et vous finissez par découvrir l'homme qui les a faites. Il est couché sur le ventre dans le sable et sa mort paraît dater d'au moins une journée. Il a l'allure d'un domestique et ce n'est certainement pas Malbordus. Vous ne trouvez rien sur lui qui puisse vous être utile et vous regagnez donc la porte de chêne au pas de course. Comme vous avez traversé la pluie d'or, vos pouvoirs magiques eux-mêmes ne peuvent rien contre elle, il vous faut donc essayer de l'ouvrir en y assenant de furieux coups d'épée. Soudain, une ombre passe au-dessus de votre tête. Vous levez les yeux pour voir d'où elle provient. Chevauchant un énorme Dragon noir, voici l'homme que vous étiez venu vaincre: Malbordus. Le Dragon rugit et c'est à peine si vous pouvez entendre le rire pervers de Malbordus. Le Dragon vole en direction du nord et vous ne pouvez rien faire pour l'en empêcher. A la tête de ses hordes, Malbordus répandra le chaos dans toute l'Allansià et le monde tombera bientôt dans les ténèbres. Vous avez échoué dans votre mission.

395

Il fait si froid qu'il vous est à peine possible de dormir de toute la nuit/vous perdez 3 points d'**ENDU-RANCE**. Vous êtes parfaitement réveillé lorsque vous regardez avec reconnaissance le soleil de l'aube apparaître à l'horizon pour réchauffer l'air du désert. Dès qu'il fait assez clair pour vous permettre de voir où vous vous dirigez, vous reprenez votre trajet vers le sud (rendez-vous au [72](#)).

396

Vous plongez votre épée dans l'eau, qui submerge un instant votre bracelet. Eprouvant une répulsion immédiate, l'Horreur Tentaculaire s'éloigne du plus vite qu'elle le peut et s'enfonce au plus profond des eaux. Vous en profitez pour gagner rapidement le tunnel, dans lequel vous vous engouffrez. Rendez-vous au [91](#).

397

Au-dessous de la trappe, un escalier s'enfonce dans l'obscurité, d'où monte une forte odeur de moisi, tandis qu'un courant d'air vous rafraîchit le visage. L'escalier est raide et vous le descendez jusqu'à ce que vous ne puissiez plus rien voir. Qu'allez-vous faire :

Invoquer le Sortilège de la Lumière (si vous le pouvez) ? Rendez-vous au [224](#)

Vous enfoncer dans l'obscurité ? Rendez-vous au [348](#)

Remonter l'escalier et ouvrir l'autre porte ? Rendez-vous au [307](#)

398

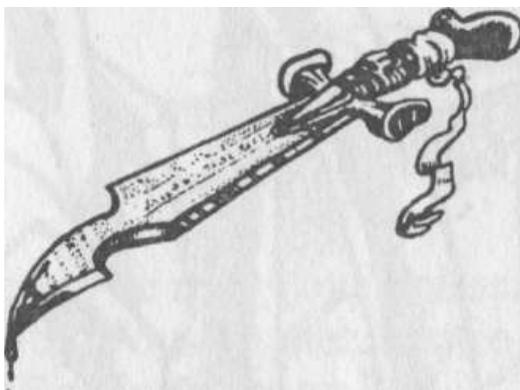
Au milieu de la nuit, vous êtes réveillé par un lourd bruit-de pas. C'est presque la pleine lune et vous y voyez assez clair pour distinguer une imposante silhouette qui s'avance vers vous et qui se précise peu à peu à vos yeux. Empoignant votre épée, vous vous levez d'un bond pour vous défendre contre le Génie de la Caverne qui vous a aperçu au cours de sa chasse nocturne.

GÉNIE DE LA CAVERNE HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 9

Si vous êtes vainqueur, vous vous efforcez de vous rendormir, mais vous ne cessez de vous agiter et de vous retourner pendant le restant de la nuit. Au matin, vous repartez. Rendez-vous au [305](#).

399

Ne pouvant ouvrir la porte, vous faites volte-face et vous rebroussez chemin dans le corridor en dépassant la bifurcation. Rendez-vous au [250](#).



Malbordus est mort et les dernières statuettes de Dragon attendent par terre qu'on les détruise. Vous les frappez de votre marteau d'armes à coups redoublés pour que nulle créature, humaine ou autre, ne puisse jamais plus avoir l'occasion d'utiliser leur pouvoir. Les Elfes Noirs de la Forêt des Ténèbres apprendront la défaite de leur chef et se renfonceront dans les ombres de la forêt. Les terribles épreuves que vous avez subies dans le Temple de la Terreur ont sauvé l'Allansia. Vous pouvez maintenant reprendre fièrement le chemin de Pont-de-Pierre et rendre son marteau au Roi Gillibran. Sans aucun doute, Yaztromo vous révélera-t-il quelques autres de ses secrets magiques et, peut-être, aurez-vous maintenant l'occasion de dépenser une partie des richesses que vous avez acquises ?... Peut-être !