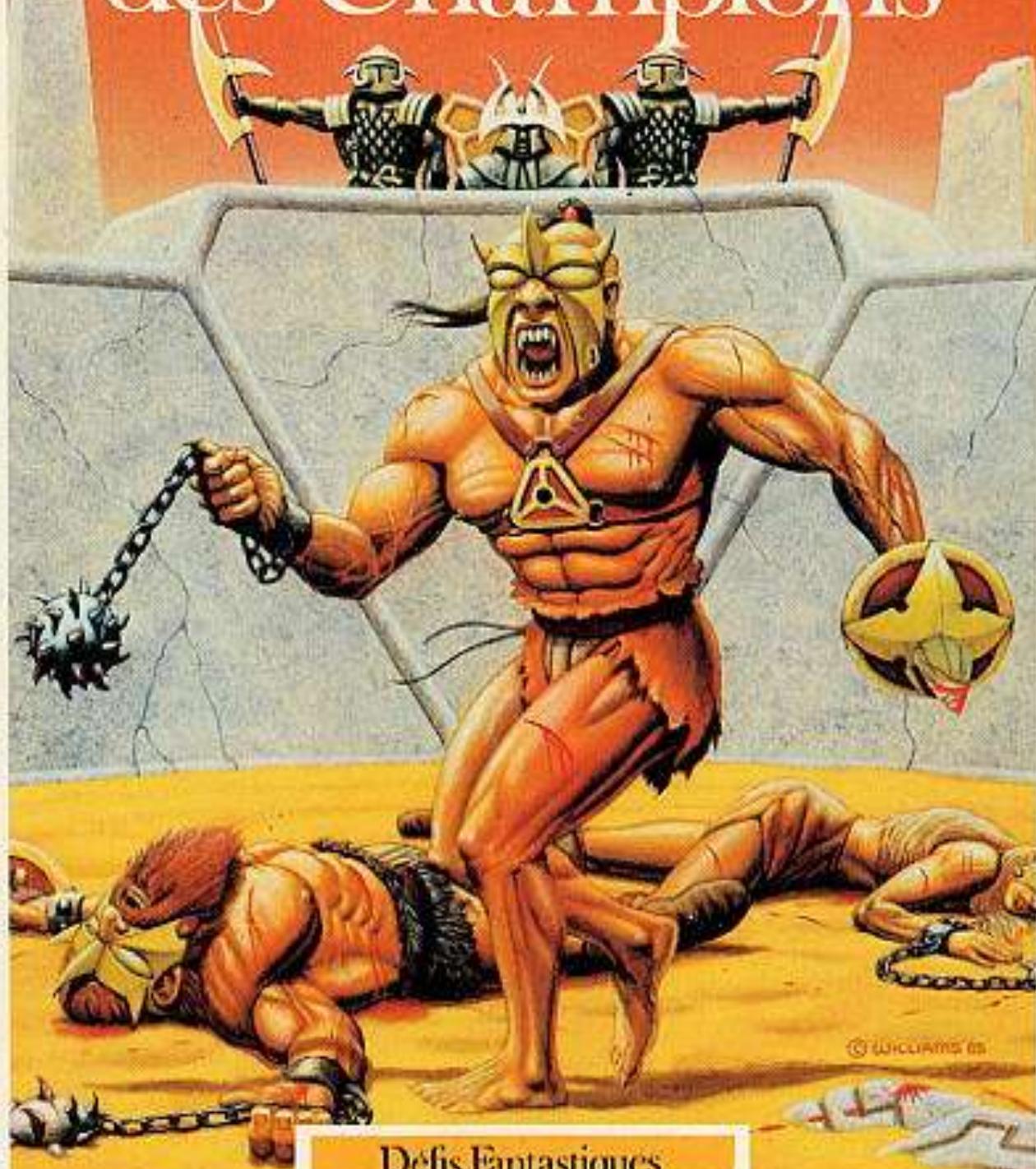


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Livingstone

L'Epreuve des Champions



Défis Fantastiques



folio
junior

Ian Livingstone

L'Épreuve des Champions

Défis Fantastiques/21

Traduit de l'anglais par Pascale Jusforgues et Alain Vaulont

Illustrations de Brian Williams

Gallimard

Comment combattre les créatures du Labyrinthe

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 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'**HABILITÉ** 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'**HABILITÉ** 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.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case HABILITÉ 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'HABILITÉ, 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'HABILITÉ, 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'HABILITÉ 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 deux points son ENDURANCE. Vous pouvez également vous servir de votre CHANCE pour lui faire plus de mal encore (voire page 19).
5. La créature vous a blessé, vous ôtez alors les deux points à votre ENDURANCE. Vous pouvez également faire usage de votre CHANCE (voir page 19).
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 19.)
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).

Fuite

À certaines pages, vous aurez la possibilité de fuir un combat s'il vous semble devoir mal se terminer pour vous. Si vous prenez la fuite, cependant, la créature vous aura automatiquement infligé une blessure tandis que vous vous échappez. (Vous ôterez alors deux points à votre ENDURANCE.) C'est le prix de la couardise. Pour cette blessure, vous pourrez toutefois vous servir de votre CHANCE selon les règles habituelles (voir page 20). La *Fuite* n'est possible que si elle est spécifiée à la page où vous vous trouverez.

Combat avec plus d'une Créature

Si vous croisez plus d'une créature, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de mener la bataille. Parfois, vous les affronterez comme si elles n'étaient qu'un seul monstre ; parfois, vous les combattrez une par une.

Chance

À 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 des 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 « Tentez votre Chance », il vous faudra ôter un point à votre total de CHANCE. Ainsi, vous vous rendrez bientôt compte que plus vous vous fiez à votre chance, plus vous courrez de risques. À 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 deux 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 un point au score d'ENDURANCE de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever les deux points correspondant à la blessure, vous n'aurez ôté qu'un 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 un point d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de deux points ôtés à cause de la blessure, vous n'aurez qu'un point en moins). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez pris était plus grave. Dans ce cas, enlevez encore un point à votre ENDURANCE.

Rappelez-vous que vous devez soustraire un 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. À 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 deux bonus d'HABILETÉ sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos point 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 pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment excepté lorsque vous êtes engagé dans un combat. 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'ENDURANCE 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 d'un point votre *chance de départ*.

A bord d'une galère ...

La chaleur au fond de la cale devient insupportable, et l'atmosphère épaisse et poisseuse a des relents âcres de corps en sueur. Il est interdit de parler et, dans l'obscurité, vous n'entendez que les craquements de la coque du navire, et le claquement sec et régulier du fouet « Souquez, souquez ferme, bande de chiens ! hurle d'une voix rauque le garde-chiourme borgne. Et profitez bien de cet agréable voyage, car après un ou deux jours passés là où nous vous emmenons, vous regretterez cette cale ! » Enchaîné à un banc avec deux autres galériens, vous tirez péniblement sur une longue et lourde rame, tout en pensant au jour funeste où vous avez été capturé, voilà bientôt une semaine. Vous aviez quitté le port de Sablenoir et vous vous dirigiez vers la Baie aux Huîtres à bord d'une petite embarcation lorsque, soudain, et pour votre plus grand malheur, une galère surgit à l'horizon. Elle se rapprocha rapidement et enfonça avec son étrave la coque de votre bateau, dont il ne resta bientôt plus que quelques épaves flottant à la dérive. Une fois à l'eau, impossible de ne pas accepter la corde que l'on vous tendait Ce que vous avez — presque — regretté lorsque, une fois hissé à bord de la galère, vous vous êtes vu entouré par une vingtaine de féroces coupe-jarret Toute résistance aurait été inutile. Une voix bourrue ordonna aux pirates de s'écarter, et un homme au visage affreusement balafre apparut devant vous. Une odeur épouvantable se dégageait de ses vêtements crasseux ; après avoir craché son jus de chique entre ses dents noires et pourries, il s'adressa à vous avec un large sourire. « Le capitaine Bartella livre toujours sa marchandise. Un de mes esclaves est mort hier sous le fouet. Tu le remplaceras. Cela m'évitera d'aller à terre pour en capturer un autre. Aujourd'hui, la chance semble me sourire, l'ami. On ne peut pas en dire autant de toi ! » Le capitaine se mit à rire d'une voix sifflante bientôt coupée par une toux rauque, puis il aboya à son garde-chiourme : « Emmenez ce rat dans la cale, qu'il fasse connaissance avec le reste de la vermine ! » C'est depuis ce

jour maudit que vous êtes enchaîné à votre banc de nage, et vous ramez, au bord de l'évanouissement vers une destination inconnue. Tout à coup, vous entendez la vigie crier : « Terre, terre ! » et vous vous demandez avec inquiétude quels nouveaux malheurs vous attendent. Une heure plus tard, la galère accoste, et vous entendez les membres de l'équipage qui s'activent sur le pont. Quand le bateau est amarré et ancré, on vous débarque à terre avec les autres esclaves. Une fois vos yeux habitués à l'éclatante lumière du jour, vous regardez autour de vous et vous constatez que vous vous trouvez sur une petite île. Un château d'aspect lugubre se dresse au sommet d'une colline et, juste à côté, se trouve un amphithéâtre à moitié en ruine. Un homme vêtu d'une cotte de mailles noire tend au capitaine Bartella une bourse bien garnie. Satisfait de la somme, ce dernier ordonne à ses hommes de remonter à bord, et vous regardez la galère appareiller. L'homme à la cotte de mailles s'avance, puis il s'adresse aux esclaves ; « Désormais, vous appartenez à lord Carnuss. Sachez que c'est un honneur de mourir pour son plaisir, ici, dans l'Arène de la Mort de l'Île Sanglante. Une seule personne parmi vous survivra, et cet homme ou cette femme représentera lord Carnuss à Fang pour la prochaine Épreuve des Champions. Le baron Sukumvit a imaginé un nouveau Labyrinthe de la Mort, et il offre une récompense de 20 000 Pièces d'Or à quiconque réussira à le traverser. Il est bien évident que lord Carnuss gardera cette récompense si son représentant y parvient, mais ce dernier aura la vie sauve et il sera libre. La réputation du baron a beaucoup souffert depuis que quelqu'un a triomphé de son premier labyrinthe l'an dernier, mais il affirme aujourd'hui que personne ne peut affronter avec succès les périls de son nouveau labyrinthe. Lord Carnuss veut que l'un d'entre vous lui prouve le contraire afin qu'il fasse ravalier ses paroles au baron. Vous devez en effet savoir que lord Carnuss hait la renommée de son frère... A présent, suivez-moi ! » On vous conduit en haut de la colline jusqu'au château, puis on vous enferme dans les profondeurs du sous-sol. Quatre autres personnes partagent avec vous un sombre cachot : un gros nain robuste, un homme-orque, un guerrier

oriental sec et noueux, et un homme chauve aux muscles saillants. Dans la cellule, l'ambiance est sinistre et peu de mots sont échangés, car chacun redoute les futurs combats. Sur les quarante-deux esclaves qui sont arrivés par bateau, un seul survivra et, comme récompense, il devra affronter les pièges mortels du labyrinthe !

Et maintenant, tournez la page.

1

Le jour suivant, vous êtes réveillé à l'aube par des bruits de pas dans le couloir. Vous entendez peu après le cliquetis d'une clé dans la serrure, et deux gardes revêtus d'une cotte de mailles noire entrent dans la cellule avec des plateaux. « Bon appétit, messieurs ! dit l'un d'eux. Vous aurez besoin de toutes vos forces si vous voulez vivre jusqu'à demain. » Il se tourne ensuite vers vous et vous tend un morceau de pain et un bol de soupe. Si vous souhaitez prendre cette nourriture, rendez-vous au [49](#). Si vous préférez essayer de neutraliser le garde pour vous enfuir, rendez-vous au [292](#).

2

Vous enjambez l'énorme corps de la Scolopendre Géante et vous regardez à l'intérieur de la grotte. Les parois suintent d'humidité, et vous y voyez mal dans l'obscurité qui règne. Si vous voulez entrer dans cette grotte, rendez-vous au [89](#). Si vous préférez continuer à avancer le long du tunnel, rendez-vous au [161](#).

3

Un gros homme chauve, apparemment oriental, est assis en tailleur au milieu de la pièce. Il est immobile et tient un bâton de bambou dans les mains. Une demi-douzaine de cubes en bois coloré flottent dans l'air autour de lui, tandis qu'il regarde fixement devant lui avec des yeux gris et vides : cet homme est aveugle. La pièce est simplement meublée : un lit en lattes de bois, une armoire et un coffre en chêne, bien en évidence au centre de la pièce. « Bienvenue, concurrent numéro 2. Je vous attendais. Je m'appelle Noy et je suis l'un des Maîtres de l'Épreuve, au service du baron Sukum-vit Je dois vous faire passer trois épreuves avant de vous laisser continuer. Êtes-vous prêt? » Si vous souhaitez lui obéir, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez l'attaquer avec votre épée, rendez-vous au [200](#).



3 *Un gros homme chauve est assis en tailleur au milieu de la pièce et il tient un bâton de bambou dans les mains.*

4

Le liquide contenu dans la cruche est un breuvage magique aux propriétés constamment changeantes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [135](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [273](#).

5

Devant vous, le tunnel oblique brusquement sur la droite, mais vous ne remarquez pas qu'il y a une arbalète fixée au mur, bien dissimulée dans l'obscurité. Sa flèche est pointée dans votre direction. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au [128](#). Si vous faites 5 ou 6, rendez-vous au [313](#).

6

L'Être du Chaos se précipite sur vous sans craindre le poignard que vous tenez à la main. Vous visez rapidement et vous le lancez de toutes vos forces. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [383](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [121](#).

7

Vous arrivez bientôt à une autre porte qu'on a condamnée avec des planches. Si vous souhaitez déclouer les planches à l'aide de votre épée, rendez-vous au [336](#). Si vous préférez continuer à avancer rapidement le long du tunnel, rendez-vous au [45](#).

8

Alors que vous passez de nouveau à l'attaque, l'Elfe cesse brusquement de crier et de se débattre. La Langue le relâche aussitôt et se rétracte à l'intérieur de la gorge caverneuse. Vous tirez l'Elfe hors de la gueule — bien que vous ne puissiez plus rien pour lui — et vous réfléchissez à ce que vous allez faire lorsque,

soudain, les yeux de l'Elfe s'ouvrent lentement Il murmure avec difficulté : « Merci ! Vous avez essayé de me sauver et vous n'aviez pas à le faire, car nous savons tous deux qu'une seule personne sortira vivante d'ici. Ce ne sera plus moi maintenant.. Prenez ce que je possède et pénétrez dans la gueule pour essayer d'anéantir l'horrible chose qui m'a étouffé, car je pense que c'est là le bon chemin.» Puis ses yeux se referment et il exhale un dernier soupir. Dans un sac accroché à sa ceinture, vous trouvez un petit pot contenant une pâte grise qui dégage une forte odeur aromatisée. Connaissant les mœurs des Elfes, vous êtes certain que cette pâte a des vertus curatives et vous appliquez la pommade grise sur vos blessures. Comme vous l'escomptiez, la pâte a les effets désirés, et vous regagnez 6 points d'ENDURANCE. Vous trouvez également au fond du sac une bouteille bleue que vous glissez dans votre propre sac. Puis vous repensez à ce que l'Elfe vous a dit. Si vous souhaitez rentrer dans la gueule, comme il vient de vous le conseiller, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez quitter la pièce et continuer le long du tunnel, rendez-vous au [138](#).



9

Vous avancez lentement vers la droite et, presque aussitôt, vous entendez sur votre gauche un cri de douleur suivi du bruit sourd d'un corps qui s'effondre. Vous continuez à marcher sans faire de bruit, boucher en avant, mais vous vous arrêtez brusquement, tremblant de peur : vous venez de heurter quelque chose ! Fort heureusement, il ne s'agit que du mur de l'arène. Tournant les talons, vous rebroussez chemin vers le centre. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [166](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [73](#).

10

Vous frappez l'armure avec acharnement, mais vos coups n'ont aucun effet. Vous commencez à fatiguer et vous baissez votre garde un instant ; aussitôt, l'armure vous assène un violent coup de masse dans les côtes. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Comprenez qu'il est inutile de continuer le combat, vous courez vers la porte qui se trouve au fond de la pièce. Rendez-vous au [281](#).

11

Le vieux magicien vous dévisage d'un air énigmatique, puis il vous déclare : « A présent, dites-moi combien d'anneaux d'or vous possédez. »

Si vous possédez un ou trois anneaux Rendez-vous au [278](#)

Si vous en possédez cinq ou sept Rendez-vous au [92](#)

Si vous en possédez neuf ou onze Rendez-vous au [345](#)

12

A peine avez-vous pressé le bouton que, dans un sinistre grincement, une lourde dalle de pierre pivote dans le mur gauche du tunnel. Tous vos sens en alerte, vous vous approchez de l'ouverture ainsi découverte. Un nouveau passage s'offre à vous. Sans hésiter, vous vous y engagez, et vous le suivez jusqu'à ce que vous arriviez à la hauteur d'une porte encastrée dans le mur droit, sur laquelle est cloué un vieux balai. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au [246](#). Si vous préférez continuer à suivre le tunnel, rendez-vous au [346](#).

13

Vous ouvrez la porte et vous pénétrez dans une petite pièce où, apparemment, personne n'est entré depuis des années. Des toiles



13 Deux squelettes à la mâchoire pendante sont adossés contre le mur du fond.

d'araignée pendent au plafond comme des lambeaux de vieux rideaux sales. Deux squelettes à la mâchoire pendante sont adossés contre le mur du fond, à moitié ensevelis sous l'épaisse couche de poussière qui recouvre le sol. La porte se referme en claquant derrière vous. Soudain, vous frissonnez en voyant l'un des squelettes montrer l'autre du doigt et déclarer d'une voix sépulcrale : « Frères et sœurs, je n'en ai point, mais le père de cet homme est le fils de mon père. Qui est-ce? » Qu'allez-vous faire?

- | | |
|---|------------------------------------|
| Courir vers la porte ? | Rendez-vous au 207 |
| Répondre qu'il s'agit de son grand-père ? | Rendez-vous au 84 |
| Répondre qu'il s'agit de son père ? | Rendez-vous au 302 |
| Répondre qu'il s'agit de son fils ? | Rendez-vous au 371 |

14

Vous ramassez rapidement une petite lance et vous vous hissez hors du trou avant que le reste de la colonie ne vienne voir ce qui se passe. Rendez-vous au [155](#).

15

Avec beaucoup de courage et de détermination, vous parvenez à surmonter l'illusion de la douleur. Vous vous effondrez sur le sol, exténué, et, au bout de quelques instants, vous ne ressentez plus aucune douleur. Mais cet effort vous a mentalement et physiquement épuisé ; vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez et vous jetez le gantelet maudit loin de vous. Sans dire un mot, la Reine des Sépulcres enlève alors un anneau d'or de son doigt et le jette devant vous. Vous le ramassez sans la questionner sur les raisons de son geste, puis vous quittez la pièce en courant pour regagner le tunnel. Si vous souhaitez vous diriger vers la droite, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez aller vers la gauche et continuer au-delà du croisement, rendez-vous au [227](#).

16

La chaleur produite par les flammes est très intense, mais vous êtes parfaitement protégé par votre manteau ignifugé. Après avoir traversé l'arche, vous débouchez dans un long tunnel. Vous regardez à droite, mais vous ne remarquez rien d'intéressant ; à gauche, en revanche, vous apercevez quelque chose qui pend au plafond. Vous décidez d'examiner cela de plus près. Rendez-vous au [88](#).

17

Votre tactique se révèle efficace : le boulet clouté de votre fléau atteint votre adversaire aux jambes et le déséquilibre. Il reste au sol en gémissant, mais vous devez vous éloigner rapidement avant qu'un autre concurrent ne devine où vous êtes. Le plus silencieusement possible, vous vous dirigez vers la gauche. Rendez-vous au [120](#).

18

Vous comprenez maintenant pourquoi la pièce où vous vous trouvez était pleine de rats : c'est un entrepôt. Des piles de caisses, de tonneaux et de sacs s'élèvent jusqu'au plafond; les murs sont tapissés d'étagères où s'entassent de nombreuses jarres et bouteilles. Les rats ont pratiquement tout dévoré, et les seules choses d'à peu près comestibles que vous trouvez sont une miche de pain et un morceau de bœuf salé, à moitié avarié. Qu'allez-vous faire ? Manger le pain ? Rendez-vous au [57](#) Manger le bœuf salé ? Rendez-vous au [184](#) Ne rien manger du tout et remonter les marches ? Rendez-vous au [305](#)

19

Le Faucheur ne possède aucun objet excepté un médaillon en os autour du cou. Si vous souhaitez prendre ce médaillon et l'accrocher à votre cou, rendez-vous au [70](#). Si vous préférez remonter en grim pant à la corde, rendez-vous au [328](#).

20

Tout à coup, vous entendez des bruits à quelques mètres devant vous. Vous apercevez alors un petit humanoïde qui regarde derrière lui avant de s'enfuir en courant. Intrigué par cette créature, vous décidez de vous lancer à sa poursuite. Rendez-vous au [258](#).

21

Le tunnel grimpe de plus en plus et la température baisse rapidement. Heureusement, peu après, des marches en pierre rendent votre progression plus facile. Vous remarquez qu'un peu plus haut trois d'entre elles sont peintes en rouge. Si vous souhaitez continuer à monter en gravissant les marches une par une, rendez-vous au [372](#). Si vous préférez enjamber les trois marches rouges, rendez-vous au [50](#).

22

Vous voici au milieu de la procession des quarante-deux esclaves qui s'acheminent vers l'amphithéâtre le long d'immenses couloirs. Le soleil est déjà haut dans le ciel, et le sable de l'Arène est si chaud qu'il vous brûle la plante des pieds. En haut des gradins, vous remarquez une silhouette noire encapuchonnée, assise au milieu du groupe des gardes : lord Carnuss. L'homme se met debout et lève les bras pour demander le silence : « Vous savez pourquoi vous êtes ici, dit-il. Je veux être représenté dans l'Épreuve des Champions. Certains d'entre vous mourront aujourd'hui, d'autres demain, puis d'autres encore après-demain,

jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul. Ceux qui vont mourir, je vous salue ! » Sur ces mots, lord Carnuss se rassied puis, d'un signe de tête, il indique que les épreuves peuvent commencer. Les esclaves sont répartis en sept groupes de six. Vous êtes en compagnie d'un Elfe, de deux Barbares du Nord, d'un Nain et d'un Ogre. Votre groupe est choisi pour commencer la première épreuve : une compétition de force et d'endurance. On vous met sur le dos un sac de grosse toile rempli de lourdes pierres, puis on dépose des charbons ardents sur la piste de fortune aménagée autour de l'Arène. Vous vous alignez tous les six sur la ligne de départ avec votre fardeau. Vous devrez courir autour de la piste jusqu'à ce que l'un d'entre vous s'effondre ou soit distancé. Bientôt, le signal du départ est donné, et chacun s'efforce d'atteindre le premier la piste de feu, pensant qu'il la franchira sans trop de dommage s'il n'est pas pris dans une quelconque bousculade. Si vous souhaitez mener le train, rendez-vous au [310](#). Si vous préférez fermer la marche, rendez-vous au [107](#).

23

Le tunnel continue tout droit pendant une centaine de mètres, et vous ne remarquez rien de particulier. Vous continuez à avancer lorsque vous apercevez, sur votre gauche, une arche en pierre en haut de laquelle sont fixées des têtes de dragon en fer. De longues flammes s'échappent de leur gueule, formant un véritable rideau de feu à l'entrée du passage. Un peu plus loin dans le tunnel, vous apercevez quelque chose qui pend au plafond. Si vous souhaitez passer rapidement à travers le rideau de feu, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez aller examiner ce qui pend au plafond, rendez-vous au [88](#).

24

Aucun autre concurrent ne pénètre dans la pièce de la sorcière après vous. Lorsque cette dernière réapparaît, elle éclate de rire en apercevant votre visage sous le couvercle du coffret. Il n'y aura plus de visiteurs avant un an au moins, et vous voilà emprisonné à tout jamais dans le vide.

25

Le Maître de l'Épreuve reste silencieux pendant un instant, puis il vous dit lentement : « Vous avez réussi la deuxième épreuve. Passons maintenant à l'épreuve finale : nous allons nous battre ensemble ! Nous lutterons avec des bâtons de bambou. Ce n'est pas un combat à mort, mais nous nous battons comme s'il s'agissait d'un combat à l'épée. Chaque coup porté à la tête ou à la poitrine sera considéré comme un coup mortel. Ma cécité n'est pas un handicap, car je saurai vous localiser grâce à mon ouïe particulièrement fine. Maintenant, prenez votre bâton dans l'armoire, je suis prêt. » Tandis que vous vous dirigez vers l'armoire, les cubes en bois tombent sur le sol, et le Maître de l'Épreuve se lève lentement. Il avance pieds nus et en silence dans votre direction, la tête penchée sur le côté pour mieux vous entendre. Si vous souhaitez passer immédiatement à l'attaque pour tenter de le déséquilibrer d'un coup rapide, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez lui laisser l'initiative de l'attaque et vous préparer à parer ses coups, rendez-vous au [204](#).

26

Vous tournez la poignée et, aussitôt, des grognements et des aboiements rauques retentissent de l'autre côté. Vous poussez la porte et vous pénétrez dans une petite pièce où un épouvantable Chien noir à Deux Têtes tire de toutes ses forces sur une laisse fixée à un crochet dans le mur du fond. Ses yeux sont rouges et des flots de bave dégoulinent de ses deux gueules. La pièce est dans un



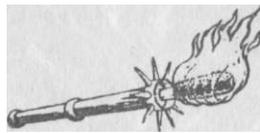
26 Un Chien Noir à Deux Têtes tire sur une laisse fixée dans le mur.

désordre indescriptible : le Chien a renversé tous les meubles qui étaient à sa portée, puis il les a broyés avec rage. Vous remarquez cependant, sur une étagère juste au-dessus de l'horrible créature, une petite boîte en fer qui a échappé au carnage. Qu'allez-vous faire ?

Attaquer le Chien ? Rendez-vous au [294](#)

Souffler dans votre sifflet en bois (si vous en possédez un) ? Rendez-vous au [67](#)

Fermer la porte et poursuivre votre chemin ? Rendez-vous au [379](#)



27

Vous mettez l'anneau d'or dans la boîte et vous avancez avec précaution sur le pont de corde. Il semble assez solide pour supporter votre poids et vous le traversez sans incident. Rendez-vous au [117](#).

28

Alors que vous avancez sous le passage voûté, vous percevez un bruit de gouttes d'eau qui tombent du plafond. Vous tendez la main et vous poussez un cri de douleur : ce n'est pas de l'eau comme vous le pensiez, mais une sorte d'acide très corrosif! Si vous avez un bouclier, rendez-vous au [71](#). Si vous n'en possédez pas, vous pouvez soit continuer à avancer au risque d'être brûlé (rendez-vous au [335](#)), soit revenir sur vos pas et vous engager dans l'autre passage voûté (rendez-vous au [291](#)).

29

Vous concentrez toute votre énergie mentale et vous parvenez à libérer votre esprit de l'emprise des Os du Diable. Aussitôt après, vous avancez en tenant fermement votre épée à deux mains pour détruire ce terrible adversaire.

OS DU DIABLE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 8

Avant chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous n'êtes pas en mesure de résister à la nouvelle attaque mentale des Os du Diable et vous êtes de nouveau paralysé par la peur. Rendez-vous au [265](#). Si le résultat obtenu est supérieur à 2, vous parvenez à résister à l'attaque psychique de votre adversaire et vous continuez à combattre. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [326](#).

30

La flèche vous atteint à l'épaule, et vous perdez 1 point d'HABILITÉ et 1 point d'ENDURANCE. Le simple fait de toucher la flèche vous arrache des cris de douleur, mais, serrant les dents, vous l'arrachez d'un geste sec. En grimaçant vous vous remettez en route vous jurant de prêter, désormais, une plus grande attention à votre environnement Rendez-vous au [398](#).

31

Le Broyeur d'Os renifle bruyamment à plusieurs reprises puis, vous ayant localisé grâce à son odorat, il se déplace prestement sur la gauche. Votre filet ne ramasse que du sable, et vous perdez 1 point de CHANCE. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [66](#). Si ce chiffre est supérieur à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [334](#)

32

Le Maître de l'Épreuve essaie, dans un large mouvement circulaire, de vous atteindre au côté, mais vous avez anticipé son attaque ; vous parrez facilement son coup, et son bâton s'abat brutalement sur le vôtre. Si vous souhaitez reprendre l'initiative et contre-attaquer, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez continuer à vous défendre, rendez-vous au [267](#).

33

Les fleurs et les herbes séchées abritent une araignée rouge très venimeuse. Elle est en train de grimper le long d'une tige de coquelicot, et vous la frôlez par inadvertance. L'araignée vous mord aussitôt la main, et le venin produit rapidement son effet. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette morsure, reprenez votre chemin le long du tunnel et rendez-vous au [69](#).

34

Le coffre contient divers objets appartenant aux Orques mais il s'agit pour la plupart, de débris. Vous trouvez, entre autres, un pot contenant des queues de rat, l'os iliaque d'un ogre, du pain moisi, une paire de bottes éculées, une flèche brisée, un vieux pantalon, trois piquets en bois et une cruche à eau ébréchée. Mais, sous tout ce bric-à-brac, vous trouvez une cuirasse. Si vous souhaitez l'essayer, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez quitter la pièce sans l'emporter et continuer le long du tunnel, rendez-vous au [133](#).

35

Vous obéissez aux instructions du Maître de l'Épreuve et vous l'observez compter les anneaux. « Jusqu'ici, tout va bien, dit-il. A présent, veuillez me suivre, nous allons passer à l'étape suivante. » Il ramasse les anneaux, puis il vous conduit jusqu'au trône où il

était assis. Il vous rend ensuite les anneaux et vous demande de vous asseoir. Dans le bras du fauteuil se trouve un petit panneau divisé en neuf carrés disposés trois par trois et numérotés de 1 à 9. « Maintenant, reprend-il, placez dans le bon ordre trois anneaux sur trois des cases numérotées. » Si vous savez sur quels carrés placer les anneaux, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à la bonne combinaison. Si vous ne le savez pas, rendez-vous au [286](#).



36

Sous la paille, vous trouvez un anneau d'or reposant sur le sol en pierre. Vous le glissez dans votre sac, puis vous quittez la pièce. Vous reprenez ensuite votre route le long du tunnel. Rendez-vous au [82](#).

37

Vous entrez rapidement dans la grotte et, lorsque vos yeux sont accoutumés à l'obscurité, vous apercevez la personne qui appelait à l'aide : c'est le petit humanoïde que vous avez vu il y a peu de temps. Il est emprisonné dans les fils d'une énorme toile tissée par une Araignée Géante. Incapable de se dégager du réseau de fibres poisseuses, le petit homme vous implore de couper la toile afin de le libérer. Mais, soudain, l'Araignée se laisse tomber du plafond et se précipite sur sa proie ! Si vous souhaitez attaquer l'Araignée Géante, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez abandonner l'humanoïde à son triste sort et poursuivre votre chemin, rendez-vous au [397](#).



37 *Le petit humanoïde est emprisonné dans les fils d'une toile tissée par une Araignée Géante.*

38

Vous vous recevez si maladroitement sur les marches que vous vous foulez le poignet Vous perdez 1 point d'HABILETÉ, mais votre blessure ne vous empêche pas de vous relever rapidement et de repasser à l'attaque. Rendez-vous au [8](#).

39

La force d'impact du projectile vous fait trébucher en arrière. Vous ressentez une vive douleur à la cuisse, là où s'est enfoncée la flèche. Serrant les dents, vous la retirez, puis vous pansez votre blessure du mieux possible. Cela fait, vous tournez au coin du tunnel et vous avancez pendant une cinquantaine de mètres en boitant douloureusement. Vous apercevez alors une porte dans le mur de droite. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez continuer sans vous arrêter, rendez-vous au [20](#).

40

Le vieil homme effectue un saut périlleux arrière. Il se reçoit souplement sur ses pieds en souriant Vous décidez de lui laisser l'initiative et vous attendez sa prochaine attaque. Rendez-vous au [204](#).

41

A peine avez-vous retiré la hache du billot qu'elle se met à se tortiller à un point tel que vous vous trouvez dans l'impossibilité de contrôler ses mouvements. Vous n'arrivez pas à lâcher le manche, et la hache fend l'air en décrivant de grandes courbes. La lame jette des éclairs et se rapproche dangereusement de vos jambes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [296](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [269](#).

42

Le fléau vous atteint à l'épaule, mais après avoir été dévié de sa trajectoire. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous continuez à faire tourner votre arme mais, cette fois-ci, votre coup porte et le boulet vient frapper votre adversaire aux jambes. Il perd l'équilibre, tombe et reste étendu sur le sable en gémissant. Vous vous déplacez alors rapidement sur la gauche, le plus silencieusement possible, avant que quelqu'un n'entende les cris de votre victime. Rendez-vous au [120](#).

43

Vous pénétrez dans une petite pièce où se trouve une armure surmontée d'un casque ailé. L'armure est debout entre deux chaises à haut dossier. Vous remarquez aussi un bouclier posé contre l'une des chaises. Il y a une autre porte dans le mur du fond, couverte également de runes et de symboles. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|---------------------------------------|------------------------------------|
| Prendre le casque ailé ? | Rendez-vous au 126 |
| Prendre le bouclier ? | Rendez-vous au 187 |
| Essayer de déchiffrer les runes ? | Rendez-vous au 157 |
| Ouvrir la porte et quitter la pièce ? | Rendez-vous au 221 |

44

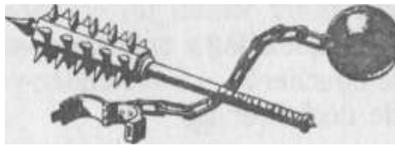
Dans le mur gauche du tunnel, vous apercevez un trou de cinquante centimètres de diamètre. De l'intérieur vous parvient une espèce de bourdonnement accompagné de claquements secs. Si vous souhaitez vous glisser par le trou, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin dans le tunnel, rendez-vous au [155](#).

45

Vous arrivez bientôt à une autre porte encastrée dans le mur gauche du tunnel. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [235](#). Si vous préférez continuer sans vous arrêter, rendez-vous au [177](#).

46

Vous montez à l'échelle le plus silencieusement possible, puis vous regardez par le trou aménagé dans le plafond. Vous apercevez le corps inanimé d'un Gobelin serrant dans une main une boîte en argent dont le couvercle est resté ouvert. Il manque une pierre dans le mur du fond : la boîte devait probablement être cachée derrière. Si vous souhaitez prendre la boîte en argent, rendez-vous au [224](#). Si vous préférez redescendre l'échelle et poursuivre votre route, rendez-vous au [361](#).



47

Vous avancez avec prudence le long du tunnel lorsque, tout à coup, vous entendez d'étranges grincements. Peu après, un monstre de trois mètres de long, pourvu de nombreuses petites pattes, surgit à l'entrée d'une grotte sombre creusée dans la paroi du tunnel. Le bruit métallique provient du frottement des plaques noires et osseuses de sa carapace chitineuse. La bête avance rapidement dans votre direction, puis s'arrête brusquement et se dresse sur ses pattes arrière. La Scolopendre Géante s'apprête à se jeter sur vous dans l'intention évidente de vous broyer de ses puissantes mandibules ! Mais, pendant un court instant, son ventre, non protégé par la carapace, est dangereusement exposé. Si vous



16 Vous apercevez le corps inanimé d'un Gobelin serrant dans une main une boîte en argent.

51

D'un mouvement habile, vous changez votre garde en abaissant votre bâton pour vous protéger les côtes. Le bâton du Maître de l'Épreuve s'abat sur le vôtre dans un craquement sonore. Si vous souhaitez prendre maintenant l'initiative et riposter, rendez-vous au [239](#). Si vous préférez continuer à vous défendre, rendez-vous au [267](#).

52

Il n'y a qu'une botte de paille et un amas de vieux os au fond de la pièce. Si vous souhaitez fouiller dans la paille, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez sortir de la pièce et continuer à avancer le long du tunnel, rendez-vous au [82](#).

53

Le manteau est fait d'un tissu spécial résistant au feu. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. A présent, si vous souhaitez examiner la quatrième et la cinquième urne, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [69](#).

54

Vous tombez sur la pointe aiguisée d'un pieu fiché au fond du puits de la mort est instantanée.

55

L'idole n'est pas blessée, bien que votre épée l'ait transpercée : elle est immunisée contre les armes dépourvues de propriétés magiques. Les lames recourbées de la déesse fendent l'air en jetant des éclairs. Vous n'avez aucune possibilité de fuir et vous vous défendez vaillamment pendant plusieurs minutes jusqu'à ce que l'une des épées perce votre garde. L'épreuve est terminée pour vous.

56

Vous maudissez le choix que vous avez fait car vous savez que les épées sont peu efficaces pour transpercer la peau cuirassée d'un Broyeur d'Os. Il n'existe qu'un seul moyen de le détruire : le déséquilibrer pour le faire tomber à terre : une fois au sol, il sera incapable de se relever. Vous devez donc essayer de concentrer votre attaque sur ses jambes tout en évitant qu'il ne vous attrape au passage.

BROYEUR D'OS HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Dès que vous aurez perdu un Assaut, rendez-vous au [343](#). Si vous sortez vainqueur sans avoir perdu un seul Assaut, rendez-vous au [268](#).

57

Vous coupez la miche de pain en deux, et un objet lourd tombe sur vos genoux : c'est une lime en fer qui pourrait se révéler utile plus tard. Vous la glissez dans votre ceinture et vous mangez le pain. Vous regagnez 2 points d'ENDURANCE. Si vous n'avez pas encore mangé le bœuf salé, vous pouvez le faire maintenant ; rendez-vous dans ce cas au [184](#). Si vous avez fini de manger, remontez l'escalier (rendez-vous au [305](#)).

58

Vous continuez à avancer dans le tunnel lorsque vous marchez soudain sur une pierre qui commande le déclenchement d'un piège : des barres de fer glissent du plafond et s'abattent devant et derrière vous ; vous voilà prisonnier ! Vous essayez désespérément d'arracher et de tordre les épais barreaux, mais sans succès. Si vous possédez une lime dans votre sac, rendez-vous au [106](#). Si vous n'avez pas de lime, rendez-vous au [396](#).

59

La porte est verrouillée. Si vous voulez tenter de l'enfoncer à grands coups d'épaule, rendez-vous au [91](#). Si vous préférez vous épargner cet effort et poursuivre votre chemin dans le tunnel, rendez-vous au [150](#).

60

Comme prévu, le compartiment s'ouvre lorsque vous levez la trompe de l'éléphant. Un anneau d'or tombe par terre. Vous le ramassez et vous le rangez dans votre sac. Puis vous quittez la pièce et vous vous dirigez rapidement vers le passage ; rendez-vous au [263](#).

61

Une bruyante ovation s'élève des gradins au moment où votre adversaire tombe au sol. Vous entendez des gardes pénétrer dans l'Arène. Ils vous enlèvent votre bandeau et vous délient de la chaîne de votre fléau. On vous reconduit ensuite à votre cellule, et vous réalisez qu'il ne reste plus entre vous et la victoire finale que l'Homme du Sud. Vous faites un bon repas, et l'on panse vos blessures. Cela vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, le rituel de la conduite à l'Arène se reproduit mais, cette fois-ci, il n'y a plus que deux concurrents en piste. On vous remet à chacun un poignard et un gant clouté. Au commandement de lord Carnuss, la bataille commence.

HOMME DU SUD HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [261](#).

62

Vous n'avez pas encore entièrement tiré votre épée de son fourreau que vous recevez un violent coup sur la tempe. Pour vous, l'épreuve est hélas terminée.

63

Les attaques psychiques des Os du Diable paralysent de peur leurs adversaires. Heureusement, vous portez sur vous un talisman qui vous protège contre ce maléfice.

OS DU DIABLE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 8

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [326](#).

64

Tandis que vous luttez avec acharnement pour essayer de vous libérer des fils de la toile, l'Araignée Géante vous mord profondément à la jambe. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [108](#). S'il est supérieur à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [254](#).

65

Vous trouvez un peu de nourriture sous les peaux de bêtes en loques du Troll des Collines. Les aliments sentent horriblement mauvais et sont fort peu ragoûtants. Si vous souhaitez malgré tout les manger, rendez-vous au [201](#). Si vous préférez continuer votre route sans y toucher, rendez-vous au [211](#).

66

Grâce à votre dextérité, vous parvenez à ramener votre filet tout en évitant les moulinets que fait le Broyeur d'Os avec ses bras. Vous visez à nouveau puis vous lancez le filet. Jetez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [255](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [189](#).

67

La note aiguë émise par le sifflet a un effet tranquillisant sur le chien. Il cesse bientôt d'aboyer et ferme lentement les yeux. Puis il s'affaisse et s'endort rapidement. Rendez-vous au [217](#).

68

Vous arrivez bientôt à la porte encastrée dans le mur droit du tunnel. En collant l'oreille contre le lourd panneau de fer, vous entendez des incantations scandées par une voix féminine. Si vous souhaitez ouvrir la porte, rendez-vous au [318](#). Sinon, vous pouvez soit continuer à avancer le long du tunnel (rendez-vous au [285](#)), soit revenir sur vos pas vers la bifurcation et emprunter l'autre branche du tunnel (rendez-vous au [227](#)).

69

Vingt mètres plus loin, vous arrivez à une autre porte. Elle est peinte en noir, et un grand anneau en cuivre sert de poignée. Si vous souhaitez ouvrir la porte, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez continuer à marcher, rendez-vous au [109](#).

70

Depuis que vous portez le médaillon, rien de particulier ni de fâcheux ne vous est arrivé. Vous regardez autour de vous et vous décidez que la meilleure chose à faire est de regrimper à la corde. Rendez-vous au [328](#).

71

Vous avancez en tenant le bouclier au-dessus de votre tête afin de vous protéger contre les gouttes acides. Vous apercevez enfin la lumière du jour et vous pressez le pas vers le bout du tunnel. Rendez-vous au [188](#).

72

Le Maître de l'Épreuve reste silencieux un instant, puis il vous dit doucement : « Vous avez échoué. Désormais, vous serez mon serviteur et vous remplacerez l'Homme des Cavernes pour les futures épreuves de tir à la corde. » Vous savez qu'il vous est impossible de lutter contre les pouvoirs magiques du Maître de l'Épreuve et vous vous résignez à une vie de servitude éternelle. Mais un jour viendra, peut-être, où vous aurez votre revanche contre lord Carnuss...

73

Un corps est allongé devant vous sur le sable. Vous trébuchez dessus et vous tombez. Vous entendez alors le sifflement d'un fléau d'armes à quelques mètres de vous. Votre adversaire a perçu votre chute et il s'approche rapidement en faisant tournoyer son arme. Mais lui aussi trébuche sur le corps et s'affale sur vous. Il pèse très lourd et est tout trempé de sueur. Vous tentez de le repousser en lui assenant des coups de bouclier, tout en essayant de dégager votre autre bras afin d'utiliser votre fléau d'armes.

ESCLAVE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur du combat, rendez-vous au [196](#).

74

Alors que vous soulevez la grille, elle est brusquement poussée par en dessous par une hideuse et puissante créature. Un long corps



74 *La créature ressemble à une gigantesque sangsue.*

segmenté apparaît, surmonté d'une tête immonde dépourvue d'yeux, en fait, une abominable bouche en forme de ventouse, et cernée de crochets acérés. La créature ressemble à une gigantesque sangsue. Attiré par la chaleur de votre corps, le Sanguisuga étire son corps pour harponner votre chair. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [325](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [234](#).

75

Vous donnez un petit coup sur le cochon avec la garde de votre épée. L'animal en argile se brise en mille morceaux et, parmi les débris, vous apercevez une petite amulette en corail noir. Hélas ! cette amulette est maudite et vous portera malheur. Vous perdez 2 points de CHANCE. AU fond de la grotte, vous découvrez un petit passage qui s'enfonce en serpentant dans l'obscurité. Si vous souhaitez l'emprunter, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez revenir sur vos pas vers l'étroit tunnel, rendez-vous au [230](#).

76

Vous entendez tout à coup dans le couloir des bruits de pas précipités. Quelqu'un arrive, alerté par le bruit ! Vous vous retournez en tenant fermement votre épée et vous apercevez alors l'Orque Mutant qui s'avance, puissamment cuirassé, en brandissant sa hache.

ORQUE MUTANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous l'emportez, rendez-vous au [341](#).



77

Vous grimpez en courant les marches de pierre et vous attaquez la Langue Géante avec votre épée. Vous lui infligez une profonde blessure d'où s'échappent aussitôt des flots de sang violet qui vous éclaboussent et rendent les marches dangereusement glissantes. La Langue augmente sa pression, et l'Elfe redouble ses cris de douleur. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [245](#). Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [132](#).

78

Vous apercevez juste à temps la jambe de l'Ogre. Vous parvenez à sauter par-dessus et vous vous portez en tête. Vous ralentissez ensuite le train et menez la course à l'allure qui vous convient. Vous continuez à courir ainsi autour de l'Arène, serrant les dents un peu plus à chaque fois que vous enjambez les charbons ardents. Vingt minutes plus tard, personne n'a encore été distancé et le Barbare du Nord se décide à prendre la tête. Tout le monde accélère alors pour pouvoir le suivre. Lancez deux ilés. Ajoutez 3 au résultat obtenu si vous avez été fouetté par les gardes. Si ce nouveau résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [360](#). S'il est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [250](#).

79

Le Troll des Collines vous aperçoit du coin de l'œil et il fait volte-face pour vous affronter. Il semble encore plus en colère qu'auparavant et il se jette sur vous en brandissant sa hache avec une rage frénétique.

TROLL DES COLLINES HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [65](#).

80

Vous luttez contre l'illusion, mais vous ressentez la douleur comme si elle était réelle. Elle devient même si violente, que vous vous effondrez sur le sol. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. La Reine I des Sépulcres quitte alors lentement son trône puis s'avance pour vous assener un coup fatal avec son poignard en os. Vous vous relevez péniblement afin de l'affronter.

REINE DES SÉPULCRES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Réduisez votre total d'HABILITÉ de 3 points pour toute la durée du combat Si vous l'emportez, rendez-vous au [277](#).

81

Vous prenez les aiguilles en cuivre que vous aviez rangées dans votre sac, puis vous les placez sur le cadran. L'horloge indique alors précisément trois heures. Vous vous approchez ensuite des leviers et vous réfléchissez à celui que vous allez abaisser. Rendez-vous au [48](#).

82

Le tunnel arrive bientôt à un croisement. Si vous souhaitez vous diriger vers la gauche, rendez-vous au [229](#). Si vous désirez aller vers la droite, rendez-vous au [304](#).

83

La flèche vous atteint en plein milieu du dos et vous transperce le cœur. Une fois encore, le Labyrinthe de la Mort prouve que sa réputation n'est pas usurpée...

84

« Votre ignorance vous coûtera la vie ! » dit la voix du squelette. Un éclair d'énergie jaillit de son doigt et vient vous frapper en pleine poitrine. Vous êtes tué sur le coup.

85

Après avoir enjambé la Langue, vous apercevez des marches qui s'enfoncent profondément dans le sol. Vous entendez au loin une faible voix de femme en train de chanter. Si vous souhaitez descendre les marches, rendez-vous au [364](#). Si vous préférez retourner vers le tunnel, rendez-vous au [138](#).

86

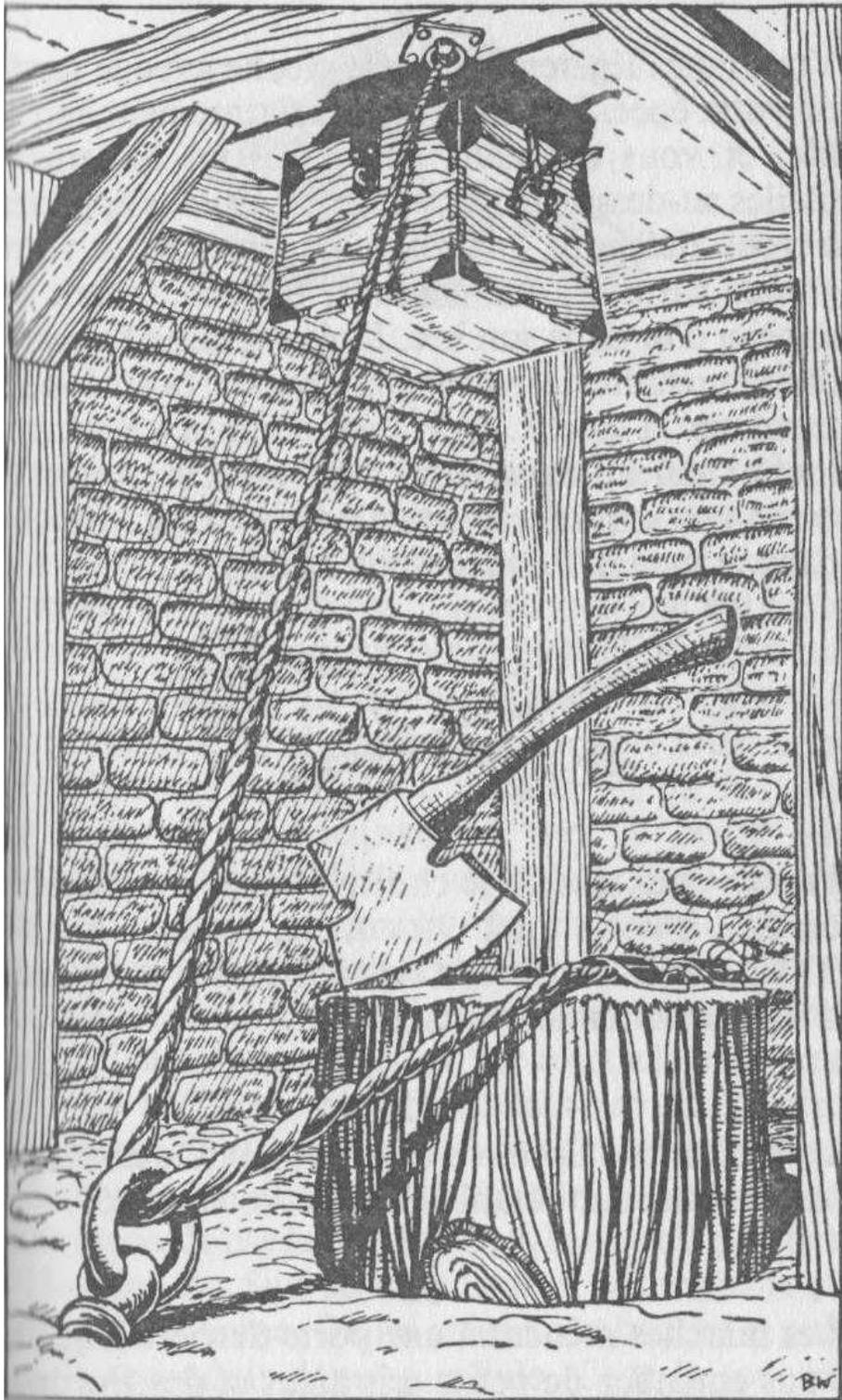
Vous avez une entorse à la cheville et vous êtes incapable de courir. Le Barbare du Nord continue courir autour de l'Arène et vous dépasse rapidement : la course est terminée. Les cinq autres coureurs sont reconduits à leur cellule, et vous êtes mis à mort avant que ne débute l'épreuve suivante.

87

Dans l'obscurité totale, vous cherchez d'une main tremblante la fiole qui se trouve dans votre sac. Si vous avez plus d'une fiole dans votre sac, rendez-vous au [365](#). Si vous n'avez que la fiole d'antidote, rendez-vous au [331](#).

88

Vous vous rapprochez et vous voyez une caisse en bois suspendue au plafond par une corde fixée à un anneau. L'autre extrémité de la corde passe dans un autre anneau scellé au sol, jusqu'au billot où elle est maintenue par de gros rivets en fer. Une hache est enfoncée dans le billot, et vous pouvez lire sur la lame: «Voulez-vous couper la corde?» Qu'allez-vous faire ?



18 *Une caisse en bois est suspendue par une corde fixée à un anneau dans le plafond.*

Couper la corde avec la hache ?

Rendez-vous au [41](#)

Couper la corde avec votre épée ?

Rendez-vous au [149](#)

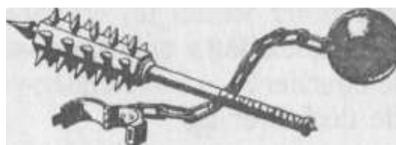
Laisser la corde telle qu'elle est et continuer votre chemin ?
Rendez-vous au [388](#)

89

Au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans la grotte, le bruit des gouttes d'eau tombant sur le sol s'amplifie. Mais, dans cette obscurité, vous ne décelez pas la présence d'un serpent venimeux qui rampe juste devant vous ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [105](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [137](#).

90

Vous tapez légèrement sur la cloche avec la garde! de votre épée. La cloche émet un tintement agréable, et vous entendez peu après un battement: d'ailes au-dessus de votre tête. Vous vous apprêtez à vous défendre, mais vous apercevez, à votre grande surprise, une colombe blanche tenant un anneau d'or dans son bec. L'oiseau lâche l'anneau dans la paume de votre main, puis se pose doucement sur la cloche. Après avoir rangé soigneusement l'anneau dans votre sac, vous empruntez le couloir en sens inverse, puis vous tournez à gauche dans le tunnel. Rendez-vous au [333](#).



91

Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [332](#). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [357](#).

92

Le Maître de l'Épreuve vous commande de placer les anneaux sur l'établi. Rendez-vous au [367](#).

93

Les marches mènent à une porte derrière laquelle vous entendez de petits cris aigus et des trottements. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [146](#). Si vous préférez remonter l'escalier, rendez-vous au [305](#).

94

Vous vous baissez et vous sautez à un rythme régulier. Le poteau tourne de plus en plus lentement et finit par s'immobiliser. Vous avez survécu à cette terrible épreuve ! La compétition suivante débute immédiatement Vous êtes divisés en deux groupes de cinq. Le premier groupe est composé d'un Nain, d'un Homme-Orque, d'une Guerrière, d'un Barbare du Nord et d'un Homme du Sud, qui se dirigent silencieusement vers le centre de l'Arène, où des gardes les attendent pour leur tendre, à chacun, un bouclier et un fléau d'armes. Après quoi, ils leur bandent les yeux et leur ordonnent de commencer à se battre entre eux jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un. Le spectacle est d'une cruauté barbare. Les combattants s'avancent prudemment dans l'Arène en faisant tourner leurs Il eaux autour d'eux. Le Nain tombe le premier, suivi bientôt par la Guerrière. A l'issue du combat, l'Homme du Sud se tient seul et triomphant au m dieu de l'Arène. On lui enlève son bandeau, puis on le reconduit dans sa cellule. C'est le tour de votre groupe. Chaque membre est équipé de semblable manière. Votre cœur bat à tout rompre dans votre poitrine quand on donne le signal du combat Pieds nus dans le sable, vos quatre adversaires invisibles ne font aucun bruit. Si vous souhaitez I avancer vers la gauche, rendez-vous au [297](#). Si vous préférez avancer vers la droite, rendez-vous au [9](#).

95

L'eau de la fontaine est très rafraîchissante, mais elle produit un terrible effet secondaire. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE, mais vous perdez 2 points d'HABILITÉ, car l'eau accélère le processus de vieillissement, et en moins d'une minute, vous avez vieilli de dix ans ! Cependant, vous n'avez pas réalisé ce qui vient de vous arriver, et vous continuez à avancer résolument le long du tunnel. Rendez-vous au [329](#).



96

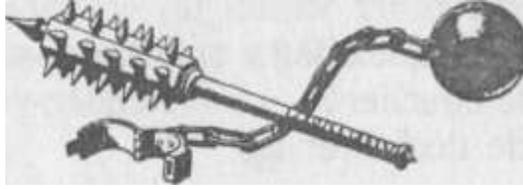
Vous déplacez quelques pierres du tas et derrière vous découvrez une porte. Si vous souhaitez prendre le temps de dégager toutes les pierres pour pouvoir ouvrir cette porte en fer, rendez-vous [215](#). Si vous préférez vous diriger vers la porte située de l'autre côté du croisement rendez-vous au [375](#).

97

Les fruits sont délicieux et très nourrissants. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous avez fini de manger, vous ouvrez l'unique porte de la pièce. Rendez-vous au [163](#).

98

La porte s'ouvre sur une pièce meublée d'une unique table en bois sur laquelle on a posé une cruche et une coupe. La cruche contient un liquide inodore, clair et pétillant. Si vous voulez en boire, versez un peu de liquide dans la coupe et rendez-vous au [4](#). Si vous préférez quitter la pièce et revenir à l'embranchement, rendez-vous au [232](#).



99

l'Homme des Cavernes est bien trop fort pour vous. Il tire violemment sur la corde et vous entraîne en avant Vous tombez dans le puits la tête la première. Votre chute est mortelle.



100

Seuls vos réflexes extraordinairement rapides vous empêchent d'être précipité dans la rivière. Vous vacillez sur la corniche, mais vous retrouvez vite votre équilibre. Tirant aussitôt votre arme, vous attendez de pied ferme votre agresseur : une créature, surgie de l'obscurité baignant les marches supérieures de la grotte, un homme affamé qui, le dos voûté, s'avance vers vous en traînant de longs bras osseux. Il est terriblement décharné, et sa peau sombre paraît tannée comme du vieux cuir. Aucun doute n'est permis : c'est un Faucheur, un redoutable tueur. Il est armé d'une longue barre de fer munie à chaque extrémité d'une lame aiguisée — arme très dangereuse dans les mains d'un adversaire de cet acabit.

FAUCHEUR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous remportez le combat rendez-vous au [19](#).



100 *Un homme, le dos voûté, s'avance vers vous en traînant de longs bras osseux.*

101

La chaleur dégagée par les flammes est si intense que vous vous effondrez sur le sol, mortellement brûlé. Le Labyrinthe de la Mort vient de faire une nouvelle victime.

102

Malheureusement pour vous, votre manœuvre échoue. Votre adversaire change lui aussi de tactique et il fait tourner son fléau vers le bas au lieu de le brandir au-dessus de sa tête. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [42](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [283](#).

103

Le chant de la Sirène produit son effet avant même | que vous ne pensiez à vous boucher les oreilles. Irrésistiblement attiré par la mélodie, vous plongez dans les eaux chaudes et vous nagez vers le rocher. Mais un monstre habite le lac : un Tentallus, une espèce de calmar géant dont les tentacules atteignent jusqu'à cinq mètres ! Il vous aperçoit des profondeurs troubles où il se cache et il se dirige silencieusement vers vous pour vous prendre au piège. Vous sentez tout à coup quelque chose vous tirer par le pied et vous voyez alors le monstre géant faire surface. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [191](#). Si le chiffre obtenu est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [356](#).

104

La pièce ne contient qu'un socle en marbre sur lequel repose une grande coupe remplie de fruits exotiques. Si vous souhaitez manger quelques-uns de ces fruits, rendez-vous au [395](#). Si vous préférez quitter la pièce sans y toucher et continuer le long du tunnel, rendez-vous au [20](#).

105

Heureusement, vous ne marchez pas sur le serpent, qui disparaît au loin. Vous passez cinq minutes à fouiller la grotte, mais vous ne découvrez rien d'intéressant et aucune autre issue. Il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas et à reprendre votre chemin le long du tunnel. Rendez-vous au [161](#).

106

Vous prenez votre lime et vous vous mettez à limer deux barreaux. C'est un travail long et fastidieux mais, une heure plus tard, vous êtes enfin libre. Vous sortez de la cage et vous avancez rapidement le long du tunnel. Un peu plus loin, vous découvrez, non sans surprise, un portrait du baron Sukumvit accroché au mur. Si vous souhaitez décrocher le tableau pour l'examiner de plus près, rendez-vous au [314](#). Si vous préférez continuer votre chemin sans vous arrêter, rendez-vous au [228](#).

107

Un des Barbares du Nord prend la tête et impose une allure rapide. Vous faites plusieurs tours de piste, serrant les dents un peu plus chaque fois que vous sautez au-dessus des charbons ardents. Vingt minutes après, personne n'a encore été distancé et l'homme en tête allonge sa foulée. Lancez deux dés et ajoutez 3 au chiffre obtenu si vous avez été fouetté par les gardes. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [360](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [250](#).

108

Vous parvenez à vous dégager de la toile d'araignée et vous pouvez reprendre le combat. Si vous réussissez à tuer l'Araignée Géante, rendez-vous au [348](#).

109

Finalement, le tunnel aboutit à une bifurcation. A droite, vous apercevez une lumière qui brille au loin ; à gauche, le tunnel est fermé par une porte. Si vous voulez vous diriger vers la lumière, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez ouvrir la porte située il votre gauche, rendez-vous au [386](#).

110

Vous vous hissez sur la pointe des pieds et, d'un coup sec, vous parvenez à décrocher une lance ; les autres restent scellées dans le plafond. Satisfait de votre acquisition, vous reprenez votre chemin le long du tunnel. Rendez-vous au [5](#).

111

Le bâton du Maître de l'Épreuve décrit un grand arc de cercle sur le côté, et vous êtes obligé de changer votre garde pour parer son coup. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [51](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [169](#).

112

Vous tentez désespérément de nouer une alliance avec l'Être du Chaos, mais ce dernier éclate de rire à votre proposition et, pour toute réponse, il exige que vous lui donniez votre or. Si vous voulez lui obéir, rendez-vous au [323](#). Si vous n'avez pas d'or ou que vous ne vouliez pas le lui remettre, rendez-vous au [178](#).

113

A la fin de la journée, vous n'êtes plus que deux à rejoindre votre cellule : vous-même et le Guerrier Oriental au regard féroce, un homme terrible qui semble prêt à vous tuer à la première occasion. La cellule est bientôt plongée dans l'obscurité, et vous entendez un



113 *Le Guerrier Oriental se précipite sur vous en brandissant une longue aiguille effilée.*

garde crier un ordre auquel vous ne vous attendiez pas : « Vous n'êtes plus que deux prisonniers par cellule. Demain matin, je veux qu'il n'en reste qu'un seul dans chacune pour disputer les prochains combats. » Le garde vous souhaite ensuite une bonne nuit et éclate de rire. Avant même que les sarcasmes ne s'éteignent, le Guerrier Oriental se précipite sur vous en brandissant une longue aiguille affilée qu'il avait dissimulée dans son serre-tête. C'est une lutte à mort qui s'engage, et vous devez vous battre sans arme.

GUERRIER ORIENTAL HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 8

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [237](#).



114

Votre saut est bien trop court, mais au lieu de vous écraser au fond du puits, vous flottez dans le vide, puis vous volez vers l'autre côté, porté par les ailes magiques de votre casque. Vous regardez derrière vous et vous apercevez le groupe des zombies agglutiné au bord du gouffre. Vous poussez un profond soupir de soulagement et vous avancez dans le tunnel. Rendez-vous au [251](#).

115

Vous entendez un sifflement à l'intérieur du pot en argile. Vous le jetez par terre mais, au lieu de se briser en mille morceaux, il se fendille légèrement et un gaz de couleur verte s'en échappe lentement, qui infeste peu à peu la pièce. Qu'allez-vous faire ?

Rester dans la pièce ?

Rendez-vous au [173](#)

Courir vers la grotte ?

Rendez-vous au [307](#)

Retourner vers le tunnel ?

Rendez-vous au [150](#)

116

Vous abaissez le levier mais les murs continuent à se rapprocher régulièrement Vous essayez alors d'actionner les autres leviers ; hélas, ils sont tous bloqués ! En désespoir de cause, vous coincez votre épée en travers, mais elle ne résiste pas à la pression et vous êtes écrasé entre les deux murs.

117

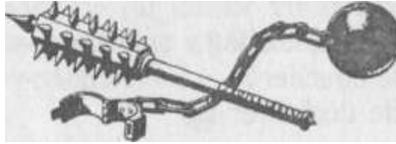
C'est en maugréant que vous constatez que le tunnel se termine en cul-de-sac. Dans le mur qui le ferme, est encastrée une petite tablette en pierre l>rcrée en son milieu. Autour de l'orifice sont gravés les mots suivants: «Un, continue; deux, sors ! » Si vous souhaitez passer la main dans ce trou, rendez-vous au [179](#). Si vous préférez revenir sur vos pas, repasser le pont et retourner au croisement, rendez-vous au [229](#).

118

Vous tirez votre épée et vous vous précipitez sur l'Araignée Géante.

ARAIGNÉE GÉANTE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous ne l'emportez pas en moins de cinq Assauts, vous deviendrez vous aussi prisonnier de la toile. Dans ce cas, notez le total d'HABiLETÉ et d'ENDURANCE de l'Araignée Géante au moment où cela se produit et rendez-vous au [64](#). Si vous parvenez à tuer l'Araignée Géante en cinq Assauts, ou moins, rendez-vous au [348](#).



119

Les noix et les fruits secs sont délicieux. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous êtes rassasié, vous rangez ce qu'il en reste dans votre sac et vous vous remettez en route. Rendez-vous au [288](#).

120

Vous marchez très lentement car vous savez qu'il y a des corps étendus sur le sable. Vous vous arrêtez un instant et vous écoutez attentivement, mais vous ne percevez aucun bruit. Vous décidez alors de faire demi-tour et vous vous dirigez dans la direction opposée. Vous entendez soudain une voix bourrue crier : « S'il reste encore quelqu'un, je suis ici ! » Vous acceptez ce dangereux défi et vous marchez vers cet adversaire en agitant votre fléau. Une lutte aveugle commence.

ESCLAVE GUERRIER HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

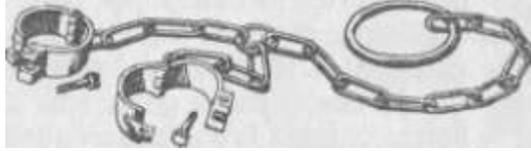
Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [61](#).

121

Votre poignard rebondit sur la cuirasse de l'Être du Chaos. Cela suffit à déchaîner sa fureur, et vous allez en subir les conséquences... Rendez-vous au [247](#).

122

Malgré tout le bruit que vous faites, cela n'attire aucune espèce de créature. Vous enlevez la dernière planche et vous pouvez, maintenant, ouvrir la porte. Rendez-vous au [13](#).



123

Vous scrutez l'ancre infect du Sanguisuga, en dessous de la grille, mais vous ne voyez rien. Le sol est couvert de boue, et l'odeur fétide qui s'en dégage vous donne la nausée. Si vous souhaitez descendre au fond de son repaire, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez continuer à avancer dans le tunnel, rendez-vous au [174](#).

124

Dès que vous ouvrez le coffret, votre corps tout entier semble s'étirer comme si vous étiez aspiré à travers un trou de serrure. Vous réalisez avec horreur que vous vous trouvez dans un espace vide et noir. Vous ne voyez ni ne sentez rien autour de vous : ni mur, ni plafond, ni plancher. Vous voici prisonnier du coffret-piège ! Le nain qui l'avait ouvert avant vous retrouve, quant à lui, la liberté. C'est votre visage qui est sculpté à présent sur le couvercle de la boîte, et vous ne pourrez vous échapper, à moins que quelqu'un d'aussi insensé que vous ne l'ouvre à son tour. *Tentez votre Chance* et ajoutez 3 au chiffre obtenu. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [399](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [24](#).

125

Vous enfoncez sans difficulté la clé en fer dans la serrure, et la porte s'ouvre dans un grincement sonore. Vous poussez un soupir de soulagement et vous pénétrez dans une pièce somptueusement meublée. Un homme barbu, vêtu d'un long habit rouge, est en train de lire, assis sur un trône doré finement sculpté. Une petite créature ailée de couleur rouge se tient sur son épaule, l'air menaçant. A sa droite, sur un établi en bois, se trouvent des cornues en verre



125 Un homme barbu est en train de lire, assis sur un trône doré finement sculpté.

contenant des liquides multicolores en ébullition. Les cornues sont reliées entre elles par un enchevêtrement de tubes, et un bocal en cristal brillant recueille le liquide distillé qui s'écoule lentement. L'homme lève la tête de son livre et vous adresse la parole d'une voix monocorde : « Entrez, entrez... Je dois avouer que je suis très surpris de vous voir ici. Apparemment les pièges du Labyrinthe ne sont pas encore assez dangereux pour des concurrents tels que vous. Permettez-moi de me présenter : mon nom est Lexus. Je suis grand-sorcier et j'ai été engagé par le baron Sukumvit comme Maître de l'Épreuve pour l'Épreuve des Champions de cette année. Vous êtes arrivé à l'étape finale de votre épreuve, et il n'y a plus que moi entre vous et la victoire ou l'échec. Vous avez sûrement découvert des anneaux d'or cachés dans le Labyrinthe : la quantité d'anneaux que vous avez ramassés est la clé de votre succès. Mais, tout d'abord, le nombre d'anneaux que vous possédez est-il pair ou impair ?

S'il est impair

Rendez-vous au [11](#)

S'il est pair

Rendez-vous au [367](#)

126

Vous prenez le magnifique casque et vous le posez sur votre tête. Quelques secondes plus tard, l'armure commence à bouger, puis, tout en brandissant sa masse, elle s'avance dans votre direction à petits pas saccadés. Si vous souhaitez vous battre avec l'armure animée, rendez-vous au [10](#). Si vous préférez courir vers la porte du fond, rendez-vous au [281](#).

127

Avant même que vous n'ayez pu reprendre votre souffle, le corps du Démon du Feu se métamorphose sous vos yeux. Une grande créature aux longues ailes tannées comme du cuir se tient maintenant devant vous, chaussée de sabots fourchus, Des flammes

jaillissent de ses narines ; il tient un fouet dans une main et une épée flamboyante dans l'autre. A présent, battez-vous contre le Démon du Feu.

DÉMON DU FEU HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Le Démon du Feu ne vous attaque pas uniquement avec son épée. A chaque Assaut, lancez un dé supplémentaire. Si vous obtenez 1 ou 2, les flammes s'échappant de ses narines vous brûleront et vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 3 ou 4, vous recevrez un coup de fouet qui vous infligera une perte de 1 point d'ENDURANCE. Si vous obtenez 5 ou 6, ni les flammes ni le fouet ne vous atteindront. Si vous remportez le combat, rendez-vous au [303](#).

128

Vous marchez sur une dalle qui actionne automatiquement l'arbalète. Le carreau fuse dans l'étroit tunnel et se plante dans votre chair. Jetez un dé. Si vous obtenez le chiffre 1, rendez-vous au [382](#). Si vous obtenez 2 ou 3, rendez-vous au [145](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [39](#).

129

Le tunnel continue pendant une vingtaine de mètres avant de se terminer au bord d'un puits sombre. Vous y jetez une pierre que vous entendez loucher le fond quelques secondes plus tard. Les parois sont bien trop lisses pour que vous puissiez descendre, et il serait absurde de sauter. Si vous portez une corde enroulée autour de l'épaule, vous pouvez l'utiliser pour descendre dans le puits; si c'est le cas, rendez-vous au [264](#). Mais si vous ne le souhaitez pas ou si vous ne le pouvez pas, rendez-vous au [351](#).

130

Vous tombez en bas des marches et, dans la chute, voire poignard vous érafle le dos. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez en gémissant et vous massez vos membres endoloris avant de remonter l'escalier. Vous enjambez à nouveau les marches rouges, mais, cette fois-ci, avec encore plus de difficulté. Enfin, vous parvenez, hors d'haleine, en haut de l'escalier. Rendez-vous au [141](#).

131

Au moment où vous commencez à faire tourner votre fléau, un autre combattant s'approche de vous par-derrière en balançant son arme. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [148](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [210](#).

132

En essayant d'éviter les redoutables coups de langue, vous glissez sur les marches mouillées et vous tombez à la renverse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [271](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [38](#).

133

En regardant devant vous, vous apercevez un embranchement sur la gauche. Soudain, une petite tête apparaît à l'angle et, à en juger par la hauteur où elle se trouve, il doit encore s'agir du petit humanoïde. Vous l'appellez, mais il disparaît, et vous vous lancez à sa poursuite. Lorsque vous arrivez à l'embranchement, il n'y a plus personne en vue. Vous décidez cependant d'avancer dans cette nouvelle branche du tunnel, espérant bien rattraper l'humanoïde. Rendez-vous au [287](#).

134

Votre mouvement est trop précipité ; le Maître de l'Épreuve l'a anticipé, et il pare facilement votre coup. Puis, faisant un saut de côté, il lève son bâton dans l'intention évidente de vous frapper au cou. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [181](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [308](#).

135

Pour le moment, la potion possède des vertus hautement curatives. Vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Cependant, la pièce n'a pas d'autre issue, et vous revenez sur vos pas jusqu'au précédent croisement Rendez-vous au [232](#).

136

Lorsque toutes les épreuves de la journée sont achevées, les survivants sont reconduits à leurs cellules. Vous n'êtes plus que trois dans la vôtre (l'homme chauve n'est pas revenu). Vous êtes extrêmement fatigué, mais vous avez du mal à vous endormir car vous ne cessez de penser aux c-preuves qui vous attendent encore. Le lendemain matin, on vous sert un repas, puis on vous reconduit tous, un par un, dans l'Arène. Votre tour arrive bientôt et avant d'entrer en piste, on vous demande de choisir entre l'épée et le bouclier, ou bien le trident et le filet Choisissez vos armes et rendez-vous au [275](#).

137

Vous marchez sur la queue du serpent, qui réagit aussitôt en vous enfonçant profondément ses crochets dans le mollet Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Avec votre épée, vous incisez immédiatement la plaie pour faire couler le sang empoisonné. Si le

venin ne vous a pas tué, vous quittez la grotte en boitillant puis vous revenez dans le tunnel éclairé. Rendez-vous au [161](#).

138

Juste devant vous, vous apercevez une échelle qui monte jusqu'à un trou dans le plafond. Si vous voulez grimper à l'échelle, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez continuer sans vous arrêter, rendez-vous au [361](#).

139

Les Orques viennent de lancer leur dernier poignard sur le rat Ils se retournent et poussent des grognements de colère en vous apercevant Ils saisissent aussitôt leurs épées et passent à l'attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	6	6

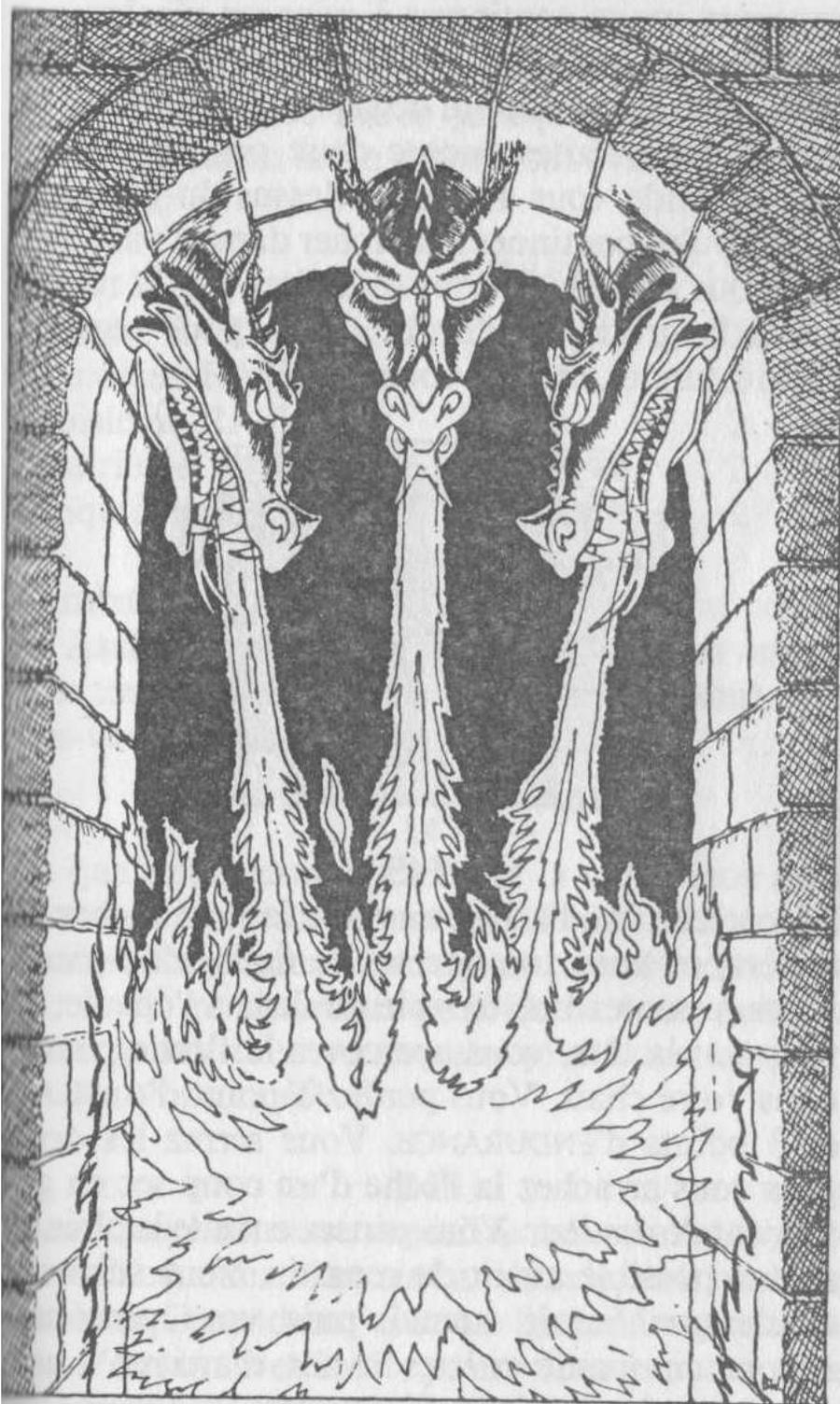
Combattez-les un par un dans cette petite pièce. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement rendez-vous au [295](#).

140

Le Maître de l'Épreuve essaie de contrer votre attaque avec les pieds, mais vous faites un saut de côté et vous lui donnez un coup dans les côtes au moment où il retombe. Vous poussez un cri de victoire, heureux d'avoir triomphé dans ce combat rituel où vous ne partiez pas gagnant. Rendez-vous au [362](#).

141

Vous passez sous une arche en pierre et vous débouchez dans un tunnel surélevé. Vous avez parcouru une trentaine de mètres lorsque vous apercevez des urnes en argile, de taille et de forme



43 *Des flammes s'échappent sans discontinuer de gueules grandes ouvertes des têtes de dragon.*

en courant, rendez-vous au [370](#). Si vous préférez revenir sur vos pas pour ouvrir la porte située de l'autre côté du croisement, rendez-vous au [386](#).

144

Le passage vire brusquement, et le coude se prolonge pendant un temps qui vous paraît interminable. Aucune torche n'éclaire votre chemin, et vous devez avancer à tâtons dans une obscurité totale, les bras tendus en avant. Tout à coup, vous entendez des petits cris aigus et des bruits de pas précipités, et vous sentez à plusieurs reprises quelque chose vous frôler les jambes. Mais il vous en faut plus pour vous effrayer ! Négligeant ces misérables rongeurs, vous continuez à avancer résolument. Un peu plus loin, vous pataugez soudain dans une sorte de vase chaude qui dégage une forte odeur de soufre. Vous faites encore deux pas, et la boue nauséabonde vous arrive au-dessus du genou. Si vous voulez continuer à marcher dans la vase, rendez-vous au [359](#). Si vous souhaitez plutôt retourner à la grotte de l'Embroyeur pour regagner l'étroit tunnel, rendez-vous au [230](#).

145

Le carreau de l'arbalète vous fait trébucher en arrière, et vous tombez sur le dallage de pierre. Vous ressentez une terrible douleur à l'épaule. En tournant la tête, vous apercevez la flèche plantée dans votre chair. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 3 points d'ENDURANCE. Vous serrez les dents puis vous arrachez la flèche d'un coup sec en grimaçant de douleur. Vous pansez ensuite la plaie du mieux possible avant de repartir. Vous suivez le coude qui fait le tunnel, puis vous parcourez encore cinquante mètres avant d'arriver à une porte dans le mur droit. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [104](#). Si vous ne souhaitez pas vous y arrêter, rendez-vous au [20](#).



146

Vous tournez la poignée et vous poussez la porte. Aussitôt, un gros rat se précipite sur vous. Les autres attendent la fin du combat avant d'intervenir.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier RAT	3	2
Deuxième RAT	2	2
Troisième RAT	3	2
Quatrième RAT	3	2
Cinquième RAT	4	2

Combattez les rats un par un. Dès que vous perdez un Assaut, rendez-vous au [165](#). Si vous parvenez à tuer tous les rats sans perdre un seul Assaut, rendez-vous au [18](#).

147

La quatrième urne est vide et la cinquième est à moitié remplie de fleurs et d'herbes séchées. Si vous souhaitez renverser le contenu de cette urne par terre, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez vous remettre en route sans plus vous attarder, rendez-vous au [69](#).

148

Vous touchez votre invisible adversaire le premier. Votre fléau l'atteint à l'épaule, et il hurle de douleur. Cependant, vous ne l'entendez pas tomber. Vous tournez la tête pour mieux écouter, mais l'homme se mord la lèvre et ne pousse plus aucun gémissement Si vous souhaitez rester sur place et continuer à faire tourner votre fléau, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez avancer sur la gauche, rendez-vous au [120](#).

149

D'un coup d'épée, vous sectionnez la corde. La caisse en bois s'écrase au sol et vole en éclats. A l'intérieur, vous trouvez deux aiguilles de pendule en cuivre. Vous les rangez dans votre sac, espérant qu'elles vous serviront au cours de votre aventure. Rendez-vous au [388](#).

150

Le tunnel continue pendant trente mètres encore avant d'obliquer brusquement sur la gauche. Après le tournant, vous remarquez un autre passage sur la droite. A votre grande surprise, la tête d'un petit humanoïde surgit tout à coup à l'angle des deux tunnels. Lorsqu'il vous aperçoit, l'humanoïde se retire rapidement Vous l'appellez tout en vous lançant à sa poursuite mais, lorsque vous arrivez au croisement il a disparu. Vous décidez alors de vous engager à votre tour dans ce tunnel, dans l'espoir de retrouver le petit être. Rendez-vous au [287](#).

151

Après avoir débouché la fiole avec vos dents, vous en avalez le contenu d'un trait Vous vous mettez f aussitôt à tousser en recrachant la poussière rouge que vous venez d'avaler ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Comprenant votre erreur, vous

jetez la fiole. Vous fouillez dans votre sac et cette fois-ci, vous prenez la bonne fiole. Rendez-vous au [260](#).

152

Vous vous assurez de la solidité du pont de corde ; celui-ci semble pouvoir supporter votre poids et vous avancez prudemment Il n'y a personne aux alentours, et vous traversez rapidement le pont sans être inquiété. Rendez-vous au [117](#).

153

Vous enjambez bien les marches rouges, mais vous manquez celle que vous vouliez atteindre. Vous tombez lourdement et vous dégringolez jusqu'en bas de l'escalier. Vous perdez 2 points D'ENDURANCE. Si vous possédez un poignard dans votre ceinture, rendez-vous au [130](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [284](#).

154

Malgré la taille et la proximité de la cible, votre lance passe à côté de la Scolopendre Géante. Vous jurez entre vos dents et vous tirez votre épée pour attaquer le monstre.

SCOLOPENDRE GÉANTE HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 7

Si vous sortez vainqueur de ce combat, rendez-vous au [2](#).

155

Dans le mur de droite, vous apercevez une petite niche où brûlent deux bougies de chaque côté d'un plat en étain. Le plat est rempli d'un appétissant mélange de noisettes et de fruits secs. Si vous souhaitez vous arrêter pour en manger, rendez-vous au [119](#). Sinon, continuez votre chemin et rendez-vous au [288](#).



56 *Un petit homme est enfermé à l'intérieur de la cloche de verre.*

156

La porte s'ouvre sur un couloir sombre et étroit. Tout au bout, vous apercevez un socle en pierre sur lequel repose une cloche en verre vivement éclairée par quatre cierges noirs. Vous vous en approchez et vous remarquez alors un petit homme enfermé à l'intérieur de la cloche qui essaie d'attirer votre attention en gesticulant. Il est vêtu d'un habit noir moulant et ne mesure pas plus de cinquante centimètres. Vous constatez également qu'il a les oreilles pointues et qu'il porte une longue barbe grise très fine. Vous comprenez à ses gestes qu'il désire que vous souleviez la cloche en verre. Si vous acceptez de faire ce que le petit être vous demande, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez ne pas vous en occuper et revenir sur vos pas pour regagner le tunnel, rendez-vous au [222](#).

157

Il semble que certaines runes aient une signification particulière, aussi essayez-vous de décrypter le message. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre compris entre 1 et 4, rendez-vous au [312](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [344](#).

158

Vous abaissez le levier, mais les murs continuent à se rapprocher inexorablement. Vous essayez alors d'actionner les autres leviers, mais ils sont tous bloqués. En désespoir de cause, vous coincez votre épée entre les murs, mais elle ne résiste pas longtemps, et quelques instants plus tard, vous êtes mortellement broyé.

159

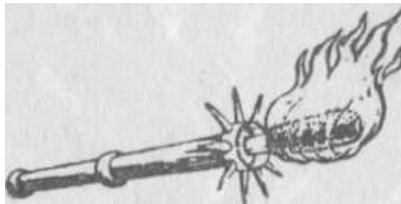
Vous vous baissez en espérant que le fléau de votre adversaire passera au-dessus de votre tête et vous faites simultanément tournoyer le vôtre à la hauteur de ses jambes. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [17](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [102](#).

160

La tornade fait rage et arrache tout sur son passage. Vous parvenez toutefois à rester collé contre la paroi, et lorsque la trombe s'éloigne enfin, vous êtes indemne. Vous vous remettez alors en route. Rendez-vous au 195.

161

Après une trentaine de mètres, le tunnel tourne à droite, et vous arrivez bientôt à une porte encastrée dans le mur de gauche. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez continuer à avancer, rendez-vous au [378](#).



162

Vous arrivez bientôt au bord d'un puits qui semble bien trop large pour que vous le franchissiez d'un bond. Si vous souhaitez, malgré tout, prendre votre élan pour essayer de sauter, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez revenir jusqu'au croisement et emprunter l'autre branche du tunnel, rendez-vous au [251](#).

163

La porte s'ouvre sur un tunnel. Vous regardez à gauche, mais vous ne voyez rien. Vous tournez alors la tête vers la droite et vous apercevez un minuscule humanoïde qui s'enfuit au loin. Intrigué par ce petit être, vous décidez de vous lancer à sa poursuite. Rendez-vous au [258](#).

164

Vous passez au-dessus du fil de détente et vous continuez à avancer en ignorant complètement ce à quoi vous venez d'échapper ! Rendez-vous au [398](#).

165

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [389](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [322](#).

166

Le corps est étendu sur le sable, juste devant vous. Mais, heureusement, vous ne trébuchez pas dessus. Vous restez immobile un instant pour mieux écouter. Peu après, vous entendez, à quelques mètres de vous, le sifflement d'un fléau tournoyant dans l'air. Qu'allez-vous faire ?

Rester où vous êtes et balancer à votre tour votre fléau ? Rendez-vous au [183](#)

Reculer ? Rendez-vous au [349](#)

Essayer de faire tomber votre adversaire en vous allongeant sur le sable ? Rendez-vous au [316](#)

167

Au fond de la grotte, vous découvrez un petit pas- J sage qui s'enfonce en tournant dans l'obscurité. Si vous souhaitez suivre ce passage, rendez-vous au [144](#). Si vous préférez revenir vers l'étroit tunnel, rendez-vous au [230](#).

168

La porte s'ouvre sur une grande pièce au fond de laquelle est sculpté dans le roc un énorme visage. Des marches en pierre mènent jusqu'à son immense et béante bouche, et vous apercevez alors, à l'intérieur, un des autres concurrents qui se tord de douleur. Une grande langue violette est enroulée, tel un serpent géant, autour du Prince des Elfes qui essaie désespérément de la frapper avec son poignard. Si vous souhaitez lui porter secours, rendez-vous au [77](#). Si vous préférez quitter la pièce et poursuivre votre chemin le long du tunnel, rendez-vous au [138](#).

169

Votre nouvelle tactique de défense se révèle totalement inutile, car le Maître de l'Épreuve vous attaque à une vitesse fulgurante. Son bâton vous atteint à la poitrine, et vous comprenez que tout est perdu. Rendez-vous au [72](#).

170

Les claquements frénétiques du Xoroa ont certainement dû avertir les autres membres de la colonie. Néanmoins, si vous souhaitez rester po fouiller la pièce, rendez-vous au [213](#). Si vous préférez repasser par le trou pour rejoindre le tunnel rendez-vous au [155](#).



168 *Une langue violette est enroulée, tel un serpent géant, autour du Prince des Elfes.*

171

Imitant le geste de la petite vieille, vous répandez un peu de poussière rouge sur le sol. Aussitôt, de la fumée s'élève lentement et envahit la pièce. Vous avez bientôt l'impression de tourner dans un espace vide et noir. Quelques secondes plus tard, vous vous retrouvez dans une petite pièce nue. Il y a une porte en fer, mais elle est fermée à clé et n'a pas de poignée. Vous voici prisonnier, sans aucune possibilité de fuite... Vous n'avez plus qu'un seul espoir : que les serviteurs du baron Sukumvit vous retrouvent avant que vous ne soyez mort de faim. Hélas ! personne ne vient.

172

Votre jambe saigne abondamment et vous fait terriblement souffrir, mais, au moins, elle n'est pas cassée... La hache s'élève à nouveau, puis s'abaisse. Rendez-vous au [296](#).

173

Fort heureusement, le nuage de gaz n'est pas toxique et il s'éloigne rapidement. Vous ramassez le pot en argile et vous le jetez contre le mur. Cette fois-ci, il se brise, et un objet brillant tombe par terre au milieu des morceaux d'argile. Vous vous baissez et vous remarquez qu'il s'agit d'un anneau d'or que vous rangez aussitôt dans votre sac. Vous ne trouvez rien d'autre d'intéressant dans cette pièce glaciale. Qu'allez-vous faire ?

Entrer dans la grotte ?

Rendez-vous au [307](#)

Retourner dans le tunnel ?

Rendez-vous au [15](#)

174

Le tunnel tourne brusquement à gauche, puis il repart en sens inverse. Vous marchez pendant une cinquantaine de mètres avant d'arriver à une porte en bois, au-dessus de laquelle est clouée la mâchoire inférieure d'un chien. Si vous souhaitez ouvrir cette porte, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin, rendez-vous au [379](#).

175

Vous esquissez un sourire car il est évident que vous avez choisi la bonne arme pour combattre votre adversaire. En effet, les armes tranchantes sont peu efficaces sur une peau dure et cuirassée comme celle d'un Broyeur d'Os. Il n'y a qu'un seul moyen de tuer un spécimen de cet acabit : le faire tomber, car son sens précaire de l'équilibre sera alors totalement perturbé, et il sera incapable de se relever. Vous avancez prudemment pour essayer d'attraper votre adversaire avec votre filet lesté. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre compris entre 1 et 3, rendez-vous au [31](#). Si vous obtenez un chiffre compris entre 4 et 6, rendez-vous au [189](#).

176

« Incroyable ! s'écrie le vieux sorcier. Qui aurait pu penser que cela fut possible ? Quoi qu'il en soit, levez-vous et suivez-moi. » Il vous conduit dans une autre pièce aux murs nus, entièrement vide à l'exception d'une grande horloge adossée à l'une des parois. Vous remarquez qu'il n'y a pas d'aiguilles sur le cadran. Dans le mur du fond, vous découvrez également quatre leviers portant les numéros suivants : 3, 6, 9 et 12. Le sorcier grommelle alors quelques mots inintelligibles à son compagnon qui quitte son épaule et se met à tourner au-dessus de votre tête. La créature grandit progressivement jusqu'à ce que ses ailes atteignent deux mètres d'envergure ! « A présent, débrouillez-vous tout seul... » dit Lexus qui sort de la pièce en fermant la porte à clé derrière lui. A peine

est-il parti que le Démon du Feu fond sur vous en crachant des flammes. Le combat commence :

DÉMON DU FEU HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 4

Si vous l'emportez, rendez-vous au [127](#).

177

Le tunnel se termine par un croisement Vous regardez à droite, puis à gauche, mais vous ne voyez rien d'intéressant, si ce n'est une porte, un peu plus loin sur la gauche. Si vous souhaitez vous diriger vers la gauche, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez vous diriger vers la droite, rendez-vous au [227](#).



178

Comme vous pouviez vous y attendre, votre refus d'obtempérer décuple la rage de l'Être du Chaos. L'air menaçant et les jambes écartées, il se met à faire tournoyer son fléau. Rendez-vous au [247](#).

179

Vous enfoncez lentement la main dans le trou jusqu'à ce que vos doigts rencontrent deux boutons. Sur l'un est inscrit en relief le chiffre 1, sur l'autre le chiffre 2. Si vous souhaitez appuyer sur le bouton numéro 1, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez appuyer sur le bouton numéro 2, rendez-vous au [214](#).

180

L'Être du Chaos possède un sac en cuir accroché à la ceinture. A l'intérieur, vous trouvez un morceau de papier sur lequel est griffonné à l'encre noire : « Combinaison 2: 358. » Vous trouvez également une petite boîte en ivoire avec une tête de mort peinte sur le couvercle. Si vous souhaitez ouvrir cette boîte, rendez-vous au [282](#). Si vous préférez la remettre dans le sac de l'Être du Chaos et continuer à avancer le long du tunnel, rendez-vous au [44](#).

181

Vous réagissez rapidement et vous bloquez le bâton de votre adversaire. Vous sautez tous deux en arrière, puis vous tournez l'un autour de l'autre en vous surveillant attentivement. Si vous souhaitez feindre un mouvement sur la gauche, puis vous baisser brusquement pour faire trébucher le Maître de l'Épreuve, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez attendre qu'il attaque le premier, rendez-vous au [204](#).

182

La pièce est vide, excepté une grande statue en bronze représentant une femme à six bras. Elle est érigée sur un socle en marbre et revêtue d'une robe de soie brodée. L'idole tient une lanterne en cuivre dans une main et des sabres à lame recourbée dans les autres. Par ailleurs, une fumée blanche s'échappe par quatre tuyaux en argent placés à chaque coin du socle. Si vous désirez prendre la lanterne, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez reprendre votre chemin à travers le Labyrinthe, rendez-vous au [109](#).



182 *Une grande statue représentant une femme à six bras est érigée sur un socle en marbre.*

183

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [218](#).
Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [387](#).

184

Le bœuf salé est assez dur, mais il a bon goût. Vous avez très faim et vous en mangez de grosses tranches que vous mastiquez avec délectation. Vous êtes bientôt rassasié et vous gagnez 4 points d'ENDURANCE. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez aussi goûter à la miche de pain (rendez-vous au [57](#)). Sinon, il ne vous reste plus qu'à j remonter les marches (rendez-vous au [305](#)).

185

Vous avancez hardiment vers les Zombies en | tenant votre épée d'une main ferme. Vous réussissez à en faire tomber deux, mais vous vous heurtez I bientôt au solide barrage des bras aux mains crispées qui tentent de vous harponner. Vous vous défendez vaillamment, mais vous cédez rapidement devant un ennemi tellement supérieur en nombre. Vous êtes soudain violemment agrippé, et votre corps est aussitôt piétiné et mis en pièces. Pour vous, l'Épreuve est terminée.



186

La vieille femme lève la tête puis éclate d'un rire j sardonique. Elle jette ensuite un peu de poussière sur le sol puis disparaît dans un nuage de fumée. Aussitôt après, vous sentez quelque chose bouger au-dessus de votre tête et vous avez juste le temps de dégainer

pas que quelqu'un sorte vivant de son mortel dédale. Vous apercevez lord Carnuss, debout dans la foule au milieu de ses gardes, le visage impassible. Vous sentez aussitôt la haine monter en vous, mais vous êtes bien trop fatigué pour le moment pour songer à venger les esclaves de l'Ile Sanglante. Deux hommes accourent vers vous et, après vous avoir juché sur leurs épaules, ils vous emmènent vers la grande place où doit avoir lieu la cérémonie en l'honneur du vainqueur. Ils vous déposent ensuite sur une estrade, et vous vous asseyez dans un confortable fauteuil. De nombreux serviteurs s'empressent autour de vous ; ils pansent vos blessures et vous font avaler plusieurs potions médicinales. Vous regagnez 2 points d'HABILETÉ et 6 points d'ENDURANCE. In fin, le baron Sukumvit apparaît pour vous remettre les 20 000 Pièces d'Or. Vous vous levez pour recevoir la récompense, mais lord Carnuss gravit prestement les marches qui mènent à l'estrade pour intervenir. Surpris, le baron Sukumvit lui demande ce qu'il est venu faire à Fang. Carnuss rétorque alors d'une voix pleine de mépris : « Tout simplement parce que le guerrier qui se tient devant vous est mon esclave et qu'il me représente. Si cela ne vous fait rien, je vais donc prendre cette récompense ! » Le baron Sukumvit se tourne alors vers vous en disant : « Cette année, il y a un cadeau supplémentaire pour le vainqueur. Faites un vœu et il sera satisfait. Alors, guerrier, quel est votre souhait ? » Profitant de l'occasion qui vous est donnée, vous répondez que vous souhaitez vous battre avec lord Carnuss afin de venger les esclaves morts à cause de lui sur l'Ile Sanglante. Carnuss tente de refuser le défi, mais la foule se met à le huer, bien décidée à ne pas le laisser descendre de l'estrade tant qu'il n'aura pas accepté. Carnuss s'avance alors vers vous et tire son épée : « Puisqu'il en est ainsi, battons-nous ! »

LORD CARNUSS HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [400](#).

189

Vous atteignez votre cible et vous tenez le Broyei d'Os myope dans votre filet. Votre proie hurle rage tout en essayant de se libérer ; mais plus elle se débat, plus elle s'empêtre. Sans perdre un instant, vous tirez violemment sur le filet et le Broyei d'Os tombe sur le sable, où il reste étendu, impuissant et vaincu. Vous poussez un profond soupir de soulagement, et on vous reconduit à votre cellule. Rendez-vous au [113](#).

190

Vous entendez des grognements provenant d'une grotte sur votre gauche. L'entrée en est très basse, et vous devez vous baisser pour y pénétrer. Si vous souhaitez entrer dans cette grotte, rendez-vous au [279](#). Si vous préférez continuer à avancer dans l'étroit tunnel, rendez-vous au [230](#).

191

Vous parvenez à dégager votre pied et vous nagez le plus vite possible vers le rocher, irrésistiblement attiré par le chant magique. Mais vous nagez vers votre perte ! Les bras pendant le long du corps dans une attitude de soumission aveugle, vous souriez béatement tandis que le long couteau de la Sirène s'enfonce dans votre poitrine.

192

L'un des Orques se retourne et vous lance son poignard à bout portant. Vous êtes grièvement blessé et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Mais vous retirez sans faiblir le poignard de votre chair et vous vous avancez pour affronter vos adversaires qui brandissent à présent leurs épées.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	6	6

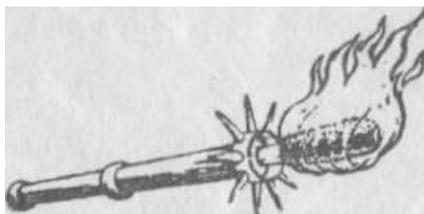
Vous les combattez l'un après l'autre. Si vous l'emportez, rendez-vous au [295](#).

193

Vous vous boucher le nez, puis vous vous élancez dans le tunnel le plus vite possible. Vous vous attendez à entendre du gaz s'échapper en sifflant, mais il ne se passe rien et vous continuez à avancer sans encombre. Rendez-vous au [23](#).

194

Vous soulevez prudemment le couvercle du coffre avec votre épée. A l'intérieur, vous trouvez du riz et des petits légumes enveloppés dans des feuilles de palmier. Vous êtes affamé et terriblement tenté par cette nourriture. Si vous vous voulez y goûter, rendez-vous au [366](#). Si vous préférez continuer à avancer sans manger, rendez-vous au [47](#).



195

Vous apercevez devant vous une silhouette qui se retourne, puis se dirige lentement dans votre direction. Elle passe près d'une torche et vous reconnaissez alors l'armure noire et hérissée de pointes d'un autre concurrent : l'Être du Chaos qui continue à avancer en brandissant une masse d'armes. Qu'allez-vous faire ?



195 *Vous reconnaissez l'armure noire et hérissée de pointes de l'Être du Chaos.*

Noir qui vient de s'enfuir avec tout le contenu de votre sac. Faites les modifications nécessaires sur votre *Feuille d'Aventure* et déduisez 1 point de votre total de CHANCE. Quand vous reprenez connaissance, le petit Diable Noir a disparu. Vous retournez dans le tunnel et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [222](#).

200

Le Maître de l'Épreuve pressent votre attaque et il utilise aussitôt ses pouvoirs magiques pour vous bombarder avec les cubes de bois. Les six projectiles fendent l'air et viennent vous frapper de plein fouet tandis que vous tentez désespérément de vous protéger avec les mains. Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette attaque, vous décidez de vous en remettre à Noy et vous l'informez que vous êtes prêt à lui obéir. Les blocs de bois cessent immédiatement de s'acharner sur vous et retournent à leur place initiale, flottant à nouveau autour du Maître de l'Épreuve. Rendez-vous au [369](#).

201

A peine avez-vous avalé quelques cuillerées que vous commencez à vous sentir passablement malade. Non seulement la nourriture est pourrie, mais elle est également infestée d'œufs d'asticots. Ceux-ci ne tarderont pas à éclore et à sortir de votre estomac en perforant votre chair. Vous comprenez à présent pourquoi le Troll des Collines tapait contre le mur : c'était à cause de la douleur, et non par colère, comme vous l'aviez cru ! Vous savez qu'une lente et douloureuse agonie vous attend, et votre moral tombe au plus bas. En effet, même si vous parvenez à sortir du Labyrinthe, vous n'échapperez pas, tôt ou tard, à une mort certaine. Vous perdez 2 points d'HABILITÉ 2 points de CHANCE. Par ailleurs, vous devrez déduire 1 point de votre total d'ENDURANCE à chaque paragraphe où vous vous rendrez désormais car les asticots ont déjà commencé leur épouvantable besogne... Maudissant votre

sort, vous reprenez votre chemin en vous tenant le ventre à de mains. Rendez-vous au [211](#).

202

Heureusement, votre cheville n'est que légèrement foulée et, ignorant la douleur, vous vous mettez à courir de toutes vos forces. Il vous semble que vous n'arriverez jamais à rattraper les autres concurrents quand, soudain, l'un d'entre eux s'effondre sur le sol. Il s'agit du Nain : il ne se relèvera plus jamais. La course est interrompue à l'on vous reconduit tous à vos cellules tandis qu'on emporte le corps du Nain avant que la prochaine épreuve ne commence. Rendez-vous au [136](#).

203

Vous vous bouches les oreilles et vous hurlez de toutes vos forces afin de couvrir le chant de Sirène. Puis vous vous élancez à travers la grotte vous vous engagez dans le tunnel Rendez-vous au [21](#).

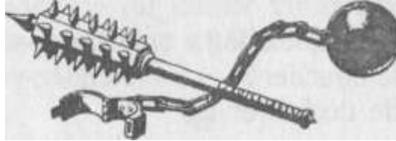
204

Faisant preuve d'une agilité et d'une assurance déconcertantes, le vieil homme avance à grands pas vers vous en tenant son bâton de bambou à la main. Vous ne sauriez dire s'il va s'en servir pour vous frapper à la tête ou, au contraire, vous l'enfoncer dans les côtes. Si vous voulez anticiper un coup à la tête, rendez-vous au [111](#). Si vous préférez vous protéger les côtes, rendez-vous au [32](#).

205

Au moment où vous soulevez le dessus de la boîte crânienne, vous êtes violemment projeté en arrière par un puissant souffle d'air glacé. Puis il se forme une traînée brumeuse qui se met à tourner dans la grotte à une vitesse étourdissante. Soudain, les ossements éparpillés sur le sol s'agitent, certains d'entre eux se regroupent et se dressent peu à peu pour reconstituer grossièrement la forme d'un

squelette. Vous contemplez la scène, médusé, tandis que de petits tourbillons d'air pénètrent dans les orbites du crâne. Vous réalisez alors avec horreur que vous venez de libérer l'esprit — toujours vivant — d'un redoutable squelette formé par les Os du Diable. Si vous portez sur vous un médaillon, rendez-vous au [63](#). Si vous ne possédez pas de médaillon, rendez-vous au [384](#).



206

Malgré le poids de la cuirasse qui vous accable, vous vous élancez pour franchir les marches d'un bond. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [342](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [153](#).

207

Tandis que vous luttez pour ouvrir la porte, vous ne remarquez pas que le doigt du premier squelette se tourne vers vous. Une décharge d'énergie fulgurante en jaillit et vous frappe en plein dos, vous tuant instantanément.

208

La première urne est vide, ainsi que la deuxième. La troisième, en revanche, contient une cape pourpre. Qu'allez-vous faire ?

Revêtir la cape ? Rendez-vous au [53](#)

Regardez ce que contiennent la quatrième et la cinquième urne ?
Rendez-vous au [147](#)

Délaisser ces urnes et continuer votre chemin ? Rendez-vous au [69](#)

209

Vous ouvrez la sacoche accrochée à la selle du cheval et vous découvrez un miroir ainsi qu'un sifflet en bois. Après avoir glissé ces deux objets dans votre sac, vous continuez à longer le tunnel. Celui-ci se termine bientôt par un embranchement. Si vous désirez aller à gauche, rendez-vous au [129](#). Si vous préférez aller vers la droite, rendez-vous au [351](#).

210

Vous laissez échapper un cri de douleur lorsque le fléau d'armes de votre adversaire s'écrase sur votre bras. Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est compris entre 1 et 3, rendez-vous au [380](#). Si ce chiffre est compris entre 4 et 6, rendez-vous au [393](#).

211

Une trentaine de mètres plus loin, le tunnel se termine par un cul-de-sac ne recelant apparemment aucun passage secret. Alors que vous rebroussez chemin, vous vous trouvez confronté, à votre grande stupéfaction, à l'un des autres concurrents. Il s'agit du Guerrier Oriental, dont la tenue de combat est en loques et souillée

de sang frais. Il semble bel et bien résolu à vous éliminer, car il s'avance vers vous d'un pas ferme en brandissant son épée.

GUERRIER ORIENTAL HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 9

Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [354](#).

212

L'épouvantable femme cherche à tâtons sous le coussin où elle est assise et en ressort un gantelet de 1er qu'elle jette à vos pieds. Vous vous penchez, vous le ramassez et vous l'enfilez. Une douleur insoutenable envahit aussitôt votre main, puis regagne rapidement tout le reste de votre corps. Vous avez l'impression d'être écrasé par une énorme vis et vous ne pouvez réprimer un hurlement Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [15](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [80](#).

213

Vous trouvez sur le sol une corne en os finement sculptée. Si vous voulez souffler dedans, rendez-vous au [259](#). Si vous préférez simplement vous l'accrocher autour du cou avant de repasser par le trou pour regagner le tunnel, rendez-vous au [155](#).

214

Vous perdez immédiatement connaissance et, lorsque vous revenez à vous quelque temps après, vous découvrez que vous êtes de nouveau à l'entrée du Labyrinthe ! La foule vous aperçoit et se met à siffler et à hurler tout en vous jetant des pierres. Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE. Réalisant ce qui vous arrive, vous tournez les talons et vous regagnez en toute hâte le souterrain ; puis, laissant la porte sur votre gauche, vous courez jusqu'à l'embranchement. Si vous voulez

maintenant prendre à gauche, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez prendre à droite, rendez-vous au [304](#).

215

Il vous faut environ vingt minutes pour déblayer les pierres. Finalement, vous parvenez à tourner la poignée et vous donnez un grand coup d'épaule contre la porte. Celle-ci s'ouvre en grinçant sur ses gonds, et vous vous retrouvez dans un tunnel désaffecté. L'air y est humide et froid, et vous voyez à peine à quelques mètres devant vous tellement l'obscurité est dense, mais, une fois vos yeux habitués à la pénombre, vous constatez que la voie est sans issue, le plafond s'étant effondré. Des nombres et quelques mots sont écrits à la craie au dos de la porte, mais il fait trop sombre pour que vous puissiez les déchiffrer. Si vous désirez retourner chercher une torche dans le tunnel principal afin de pouvoir lire ce qui est inscrit sur la porte, rendez-vous au [394](#). Si vous ne jugez pas utile de poursuivre vos investigations dans ce souterrain désaffecté, vous pouvez ressortir et vous diriger vers l'autre porte, à l'autre bout de l'embranchement. Rendez-vous, dans ce cas, au [375](#).

216

Vous atterrissez lourdement au fond du puits, évitant de justesse un pieu redoutablement aiguisé qui est planté dans le sol. Vous vous êtes grièvement foulé la cheville dans votre chute, mais, heureusement, vous n'avez rien de cassé. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE. En levant les yeux, vous apercevez la Reine des Sépulcres qui vous observe d'en haut. Elle laisse soudain tomber quelque chose qui heurte le fond du puits avec un bruit sec. Il s'agit du gantelet de fer: de toute évidence, cette maléfique créature vous lance là un défi auquel vous ne pourrez vous dérober ! Les parois du puits sont grossièrement taillées, et il vous est facile d'y grimper. Lorsque vous émergez enfin à la surface, la Reine des Sépulcres vous somme d'enfiler le gantelet que vous avez remonté avec vous. Vous n'avez pas le

choix : il vous faut obéir. A peine avez-vous glissé la main dans l'étrange gant qu'une douleur insoutenable l'étreint, qui gagne rapidement tout le reste de votre corps. Vous avez l'horrible impression d'être pris dans un épouvantable engrenage ! Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [15](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [80](#).

217

Enjambant le corps du Chien, vous atteignez l'étagère et vous prenez la boîte. Après l'avoir ouverte j avec précaution du bout de votre épée, vous découvrez à l'intérieur un bracelet en cuivre. Si vous voulez mettre ce bijou à votre poignet, rendez-vous au [317](#). Si vous préférez quitter la pièce sans vous occuper du bracelet, rendez-vous au [379](#).

218

Votre fléau d'armes atteint sa cible et s'écrase violemment sur la tempe de votre malheureux adversaire. Celui-ci s'effondre et reste étendu, sans vie, sur le sol. Les oreilles aux aguets, vous avancez prudemment sur la gauche. Rendez-vous au [120](#).

219

Dans cet endroit désaffecté, la température ambiante est nettement plus basse que dans le reste du Labyrinthe. Le corps parcouru de frissons, | vous avancez dans la pièce. Tout au bout, vous apercevez l'entrée d'un large tunnel d'où vous parviennent des sifflements rauques et menaçants, ainsi que des bruits de pas venant dans votre direction. L'épée au poing, vous vous campez fermement sur vos jambes. Soudain, une créature effrayante surgit ! Elle possède une poche stomacale ballonnée comme celle d'un crapaud et un long cou plissé, surmonté d'une tête difforme et grotesque. Son museau allongé se termine par de grosses lèvres



219 *Le Tripophage découpe ses victimes en rondelles avant de leur sucer les entrailles !*

violacées entourant plusieurs rangées de dents acérées : ce redoutable groin permet la bête de découper ses victimes en rondelles avant de leur sucer les entrailles. Les intestins sont en effet le morceau favori du Tripophage, et celui-ci semble bien décidé à déguster les vôtres pour vous punir d'avoir troublé le calme de son antre.

TRIPOPHAGE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 11

L'affreuse créature se dirige à pas pesants vers vous, et le froid qui règne dans la caverne se fait encore plus intense. Déduisez 1 point de votre total d'HABILITÉ pour toute la durée de cet Assaut. Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [252](#).

220

Vous criez le nom du magicien de toutes vos forces, mais vous n'obtenez, hélas, aucune réponse. Entre-temps, les murs se sont encore rapprochés et ils ne sont plus maintenant qu'à quatre ; mètres de vous. En désespoir de cause, vous décidez d'abaisser l'un des leviers. Rendez-vous au [48](#).

221

Vous pénétrez dans une autre pièce et vous êtes surpris par ce que vous découvrez à l'intérieur, Rendez-vous au [3](#).

222

Un peu plus loin dans le tunnel, vous trébuchez sur un tas de pierres. Quelque chose y est enfoui, qui capte et réfléchit la lumière en étincelant. Après avoir prudemment déplacé quelques pierres, vous découvrez qu'il s'agit d'un glaive bien affilé et parfaitement équilibré. Si vous souhaitez le conserver pour remplacer votre propre épée, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez laisser cette arme où vous l'avez trouvée et continuer votre chemin, rendez-vous au [7](#).

223

Le Maître de l'Épreuve est rompu à l'art du combat et il anticipe facilement tous vos gestes. Pourtant, à un moment, la rapidité de votre attaque le prend au dépourvu, et il fait un bond pour éviter votre bâton. Son total d'HABiLETÉ est de 8. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au total d'HABiLETÉ du Maître de l'Épreuve, rendez-vous au [40](#). Si ce résultat est supérieur à son total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [256](#).

224

La boîte en argent est finement ciselée : c'est sûrement l'œuvre d'un grand orfèvre. Mais cet objet recèle également un pouvoir magique : quiconque s'en empare trouve une mort instantanée. A votre tour, vous subissez, hélas, le même sort que le Gobelin...

225

Vous trébuchez sur la jambe de l'Ogre et vous vous étalez de tout votre long sur le sable. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous remettez rapidement debout et vous courez de toutes vos forces pour rattraper les autres concurrents ; vous faites ainsi plusieurs tours de piste, serrant les dents à chaque fois que vous sautez par-dessus les chartons ardents. Après vingt minutes de course, l'un des Barbares du Nord se détache soudain du peloton, forçant les autres à accélérer le rythme. Lancez deux dés et ajoutez 3 au résultat obtenu si vous avez été fustigé par les gardes. Si la somme est inférieure ou égale à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [360](#). Si cette somme est supérieure à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [250](#).

226

Vous manquez de peu le bord opposé du gouffre et vous tombez comme une pierre quelque vingt mètres plus bas. Là, des bouches invisibles se repaissent en un clin d'œil de votre pauvre corps disloqué.

227

Vous arrivez bientôt à l'entrée d'une caverne creusée dans la paroi gauche du souterrain. Vous jetez un œil à l'intérieur, mais il fait trop noir pour y voir quoi que ce soit Soudain, un cri déchirant vous parvient du fond de la caverne. Si vous souhaitez entrer pour aller voir ce qui se passe, rendez-vous au [37](#). Si vous jugez préférable de continuer à suivre le tunnel, rendez-vous au [397](#).

228

Devant vous, le tunnel tourne brusquement sur la gauche, et vous percevez le bruit d'une respiration haletante, accompagnée de grognements sourds. Avançant prudemment jusqu'au coin, vous jetez, un coup d'œil et vous voyez une affreuse créature, pourvue de longues griffes et de crocs acérés, se cognant rageusement contre le mur. C'est un Troll des Collines, spécimen particulièrement grand et sauvage. Profitant du fait qu'il a le dos tourné, vous décidez de vous faufiler silencieusement derrière lui. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [381](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [79](#).

229

Trente mètres plus loin, vous remarquez une rangée de vingt lances enfoncées dans le plafond, dont les pointes menaçantes sont dirigées vers le sol. Vous cherchez des yeux le fil tendu en travers du passage, qui doit déclencher le dispositif, mais vous n'en voyez aucun. Si vous voulez continuer à avancer, rendez-vous au [390](#). Si vous préférez rebrousser chemin jusqu'au dernier embranchement, rendez-vous au [304](#).

230

Un vent mordant se met à souffler sur vous. Il s'amplifie tant qu'il vous est presque impossible de lutter contre lui. Vous vous agrippez désespérément à une aspérité de la paroi quand, soudain, une tornade arrive en mugissant le long du tunnel. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [160](#). S'il est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, ren-dez-vous au [337](#).

231

Le poison se répand peu à peu dans vos veines, et le délire vous gagne. Vous tombez à genoux sur le sol avant de perdre connaissance. Vous ne vous réveillerez plus jamais...

232

Le tunnel tourne légèrement sur la droite et se termine par deux arches en pierre. Un petit Bossu vêtu de haillons est perché sur un tabouret, juste entre les deux passages. Il arrête d'aiguiser le bout de bois qu'il tient pour vous contempler avec surprise. «Eh bien, jamais je n'aurais cru que quelqu'un arriverait un jour jusqu'ici ! Vous êtes pratiquement arrivé au bout du Labyrinthe. Prenez le passage qui se trouve à ma gauche et vous serez dehors dans cinq minutes. » Si vous voulez suivre le conseil du Bossu, rendez-vous



232 *Un petit bossu vêtu de haillons est perché sur un tabouret.*

au [291](#). Si vous préférez, au contraire, prendre le passage qui s'ouvre sur sa droite, rendez-vous au [28](#).

233

Les bottes vous vont à merveille, et, lorsque vous avancez dans la caverne, vous vous sentez leste et bien chaussé. Grâce à ces bottes magiques confectionnées par les Elfes, vous gagnez 1 point d'HABILETÉ. Si vous souhaitez continuer à inspecter les alentours pour essayer de découvrir quelque chose d'autre, rendez-vous au [272](#). Si vous préférez retourner dans le tunnel sans plus vous attarder, rendez-vous au [150](#).

234

La tête du Sanguisuga fond sur vous, cherchant à planter ses mandibules dans votre chair afin de vous sucer le sang. D'un vif écart, vous réussissez à ; esquiver son attaque et à enfoncer votre épée dans l'un des segments de son corps. Grièvement blessée, l'ignoble créature se rétracte brusquement, mais elle récidive son attaque aussitôt après.

SANGUISUGA HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 4

Si vous perdez un Assaut au cours de ce combat, déduisez automatiquement 2 points de votre total d'ENDURANCE, au début de chaque Assaut suivant, et, cela, quelle qu'en soit l'issue, en raison de l'hémorragie causée par la première morsure. Si vous sortez finalement vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [123](#).

235

La porte s'ouvre sur une pièce vide. Vous pénétrez prudemment à l'intérieur, et la porte se referme aussitôt derrière vous avec un claquement sec. Vous inspectez les alentours afin de trouver une issue dérobée, mais vos recherches restent vaines. Vous constatez, à votre grand soulagement, que la porte n'est pas fermée à clé et

vous retournez sans difficulté dans le tunnel. Mais ce que vous ignorez, c'est que la pièce dont vous sortez était, en fait, une chambre de téléportation qui vous a transporté dans un tunnel différent. Sans vous douter de ce qui vient de vous arriver, vous continuez innocemment à longer ce tunnel inconnu. Rendez-vous au [378](#).

236

Vous plongez et vous nagez sous l'eau le plus vite possible pour vous éloigner du rocher de la Sirène. Lorsque vous remontez à la surface, vous vous hissez sur la terre et vous courez à travers la grotte en vous bouchant les oreilles. Puis vous vous enfoncez dans le Labyrinthe pour échapper à la redoutable voix. Rendez-vous au [21](#).

237

A l'issue de ce combat avec le Guerrier Oriental, vous vous affalez contre la porte de la cellule et vous vous endormez aussitôt, à moitié mort d'épuisement. Le lendemain matin, on rassemble tous les survivants dans l'Arène : vous n'êtes plus (lue douze. La première épreuve de la journée vous opposera à une machine infernale. Il vous faudra faire preuve d'une vivacité exceptionnelle et d'un sang-froid inébranlable pour en sortir vivant. Le dispositif est simple, mais efficace : un axe vertical planté dans le sol, auquel sont fixées deux lames terriblement tranchantes, l'une à hauteur de la tête, l'autre au niveau des pieds. Chaque esclave devra se placer près du tourniquet qu'un garde actionnera rapidement. L'esclave devra alors, alternativement, sauter par-dessus la lame et plonger sous l'autre pour éviter d'être grièvement tailladé. Vous passerez en dernier. Jusqu'à présent, il y a neuf survivants — deux malheureux ayant eu la gorge tranchée lors de l'épreuve. C'est à votre tour! Debout près de l'axe, vous attendez, le cœur étreint par l'angoisse. Soudain, le garde actionne l'engin meurtrier. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ,

rendez-vous au [94](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [324](#).

238

Vous souvenant que la vieille femme avait subitement disparu en répandant de la poussière sur le sol, vous décidez, à tout hasard, de faire la même chose. Après avoir débouché le flacon, vous en versez tout le contenu par terre. Il se dégage immédiatement une épaisse fumée et vous avez l'impression de tourner dans un néant d'obscurité. Quelques secondes plus tard, vous vous retrouvez dans une petite pièce. Sa seule issue est une porte en fer, mais elle est fermée à clé et n'a pas de poignée. Si vous possédez une clé de fer, rendez-vous au [125](#). Sinon, rendez-vous au [266](#).

239

Vous balancez votre bras droit en avant dans l'intention de frapper le Maître de l'Épreuve à la nuque. Celui-ci tente de parer votre attaque en plaçant vivement son bâton en travers. Son HABILITE est de 8. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au total d'HABiLETÉ de votre adversaire, rendez-vous au [248](#). Si ce résultat est supérieur à son total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [298](#).

240

Ce glaive est une arme exceptionnelle qui fut façonnée par un armurier de grand renom, mais c'est aussi une arme magique... Tenant la formidable lame à bout de bras, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [7](#).



241

Après avoir vidé l'urne, vous commencez à inspecter attentivement les fleurs et les herbes qu'elle contenait. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [198](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [33](#).

242

Le sol de la pièce est subitement ébranlé par une forte secousse, puis il commence à s'élever lentement en grinçant. La panique s'empare de vous : vous êtes déjà obligé de vous allonger et à ce rythme, le sol rejoindra bientôt le plafond ! Dans un ultime espoir, vous coincez votre épée en travers pour tenter d'arrêter l'inexorable mouvement. Mais la lame se brise comme une brindille, et vous finissez aplati comme une crêpe.

243

Vous vous enfoncez jusqu'aux genoux dans la vase épaisse et noirâtre. Le corps sombre du Sanguisuga doit mesurer environ huit mètres de long; il repose, levé sur lui-même, au centre de son puant repaire. En sondant la vase à l'aide de votre épée, vous ne tardez pas à rencontrer quelque chose de dur. Vous plongez le bras dans l'infecte substance et vous en retirez une bouteille cachetée. Après l'avoir nettoyée, vous découvrez qu'elle renferme un bout de papier. Voici le message : « Il y a une porte derrière le tas de pierres. » Cela n'a aucun Non s pour vous, mais vous le gardez précieusement i n mémoire : on ne sait jamais... Ensuite, ne trouvant plus rien d'intéressant dans ce borbier, vous vous en extirpez et vous repartez dans le Labyrinthe. Rendez-vous au [174](#).

244

Vous visez rapidement et vous jetez la lance sur l'énorme monstre. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [290](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [154](#).

245

Vous parvenez, malgré tout, à garder l'équilibre à l'intérieur de la gueule de pierre. Rendez-vous au [8](#).

246

En ouvrant la porte, vous êtes assailli par un brusque souffle d'air chaud. Vous pensez aussitôt à un traquenard, mais vous révisiez votre jugement en apercevant, au centre de la pièce, un gros chaudron suspendu au-dessus d'un feu de bois. Une vieille femme se tient debout près de la marmite et semble s'amuser follement à jeter des rats, des cafards, des mille-pattes et des asticots dans le liquide en ébullition. Si vous désirez entrer dans la pièce, rendez-vous au [186](#). Si vous préférez refermer doucement la porte et poursuivre votre chemin à travers le Labyrinthe, rendez-vous au [346](#).

247

L'Être du Chaos est une véritable machine à tuer, entraînée depuis sa plus tendre enfance à donner la mort. Son cri de guerre résonne dans les profondeurs du Labyrinthe au moment où il s'apprête à livrer contre vous un combat sans merci.

ÊTRE DU CHAOS HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 12

Si vous l'emportez, rendez-vous au [180](#).



246 *Une vieille femme s'amuse follement à jeter des rats, des cafards et des asticots dans le liquide en ébullition.*

248

Le Maître de l'Épreuve réagit à la vitesse de l'éclair et pare votre geste. Néanmoins, il semble avoir compris que vous êtes plus habile que prévu, car de fines gouttelettes de sueur perlent sur son front. Tirant parti de cet avantage psychologique, vous avancez afin de lui porter un autre coup. Si vous avez l'intention de le frapper en plein ventre, rendez-vous au [320](#). Si vous préférez lui porter un coup à la tête, rendez-vous au [385](#).

249

Le vieux magicien vous dit en souriant: «Très bien ! Maintenant passons à la combinaison suivante. » Si vous connaissez la prochaine série de chiffres, rendez-vous au paragraphe correspondant à ce numéro. Si vous l'ignorez, rendez-vous au [286](#).

250

Le poids des pierres vous accable de plus en plus, et lorsque vous sautez à nouveau par-dessus les charbons ardents, vous vous recevez maladroitement et vous tombez à terre. En vous remettant péniblement debout, vous apercevez les autres loin devant, et vous constatez que vous avez plus d'un demi-tour de retard sur eux. Allez-vous pouvoir les rattraper? Lancez un dé. Si le chiffre obtenu est compris entre 1 et 5, rendez-vous au [86](#). Si vous avez amené un 6, rendez-vous au [202](#).

251

Un passage voûté s'ouvre dans la paroi de gauche. Tout au fond, vous apercevez une cloche en bronze fixée au mur. Si vous voulez aller sonner cette cloche, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez continuer à avancer droit devant vous, sans vous en occuper, rendez-vous au [333](#).

252

La pièce jouxtant le repaire du Tripophage doit être désertée depuis longtemps, car les quelques meubles qui s'y trouvent encore tombent en ruine et sont recouverts d'une épaisse couche de poussière. Sur un tas de débris rassemblés dans un coin de la pièce, vous découvrez, néanmoins, un pot en terre cuite intact, encore scellé par un bouchon de cire. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir ce pot ?

Rendez-vous au [115](#)

Pénétrer dans l'antre du monstre ?

Rendez-vous au [307](#)

Quitter la pièce et reprendre votre chemin à travers le Labyrinthe ?
Rendez-vous au [150](#)

253

Votre jambe est en sang et vous élance douloureusement. C'est une fracture ouverte qui vous coûte 4 points d'HABILETÉ. La redoutable hache se lève à nouveau puis s'abat violemment, mais, heureusement pour vous, la lame va cette fois se planter dans le billot. Vous pouvez enfin lâcher le manche de cette arme infernale et panser votre jambe du mieux possible. Par chance — si l'on peut dire ! -celle-ci n'est pas complètement estropiée et vous vous fabriquez rapidement une attelle avec un éclat du billot. A présent, bien que vous soyez sérieusement handicapé, il vous est possible de continuer. Si vous voulez couper la corde avec votre épée, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez repartir en boitillant dans le Labyrinthe, rendez-vous au [388](#).

254

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à vous libérer des fils poisseux de la terrible toile. L'Araignée vous mord à nouveau. Déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE et lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [108](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [293](#).

255

Un juron de dépit vous échappe quand vous voyez votre filet à nouveau étalé inoffensivement sur le sol. Vous perdez 1 point de CHANCE. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [66](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [334](#).

256

Le vieil homme fait un saut périlleux arrière pour esquiver votre geste, mais il se reçoit mal et perd l'équilibre. Profitant de cette occasion inespérée, vous ponctuez votre attaque en lui portant un violent coup dans les côtes. Votre adversaire reçoit le bâton de plein fouet, et vous poussez un cri de victoire : vous l'avez finalement emporté sur ce redoutable Maître de l'Épreuve ! Rendez-vous au [362](#).

257

Le fait d'abaisser ce levier n'arrête en rien le rapprochement régulier des murs. Vous tentez d'actionner les autres leviers, mais ils sont tous bloqués. En désespoir de cause, vous coincez votre épée en travers pour freiner l'horrible progression, mais la lame se casse comme une brindille, et vous ne tardez pas à être aplati comme une crêpe.

258

L'humanoïde disparaît après un tournant et, le temps d'atteindre, vous aussi, ce brusque virage, il n'y a plus aucune trace de lui nulle part. Vous longez le tunnel jusqu'à ce que vous arriviez à la hauteur d'une porte encastrée dans la paroi de gauche. Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au [153](#). Si vous ne voulez pas vous y arrêter, rendez-vous au [133](#).

259

Le cor dans lequel vous soufflez est en fait utilisé par les Xoroas pour donner l'alerte en cas de danger imminent. Quatre autres Xoroas surgissent soudain dans la pièce. Brandissant de courtes lances et des javelots, ils s'approchent de vous pour venger la mort de leur congénère.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER XOROA	10	10
Deuxième GUERRIER XOROA	9	11
Troisième GUERRIER XOROA	10	11
Quatrième GUERRIER XOROA	10	10

Si, par extraordinaire, vous arrivez à vaincre tous les Xoroas, rendez-vous au [14](#).

260

Vous débouchez la fiole et vous avalez d'un coup tout son contenu. Vous cessez immédiatement de trembler, et le poison est rapidement neutralisé. Quand vous êtes suffisamment reposé pour pouvoir continuer, vous rebroussez chemin le long du passage voûté, jusqu'à ce que vous atteigniez la trou dans le sol. Vous vous

glissez dedans et vous vous laissez tomber dans le tunnel qui se trouve en contrebas. Rendez-vous au [315](#).

261

Alors qu'il tombe à genoux en se tenant le ventre à deux mains, l'Homme du Sud parvient à chuchoter quelques mots à votre attention avant de mourir : « Bonne chance pour le Labyrinthe, étranger. Mais si un jour tu as l'occasion de te retrouver seul à seul avec Carnuss, souviens-toi de ceux qui sont morts à cause de lui dans cette arène. » Après un dernier rictus de douleur, l'Homme du Sud s'effondre, face contre terre, et reste inanimé. Vous jurez en vous-même que vous vengerez la mort de vos compagnons d'infortune en tuant l'infâme lord Carnuss... si toutefois vous sortez vivant du Labyrinthe de Fang. Le soir même de votre victoire, vous êtes l'invité d'honneur de lord Carnuss qui vous traite avec tous les égards dus à un grand champion. Vous vous régalez de mets succulents et vous vous distrayez jusqu'à une heure avancée de la nuit. Après une semaine de cette vie de luxe, vous vous sentez à nouveau en pleine forme. Votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau initial. Hélas, les meilleures choses ont une fin et, un beau matin, on vous enchaîne de nouveau. Vous embarquez, escorté de lord Carnuss et de trente gardes, à bord d'un vaisseau qui vous amène, dix jours plus tard, à Fang où, comme chaque année, doit se dérouler l'Épreuve des Champions. La ville grouille de monde ! Des milliers de gens sont venus là, attirés par l'épreuve et impatients d'en i (célébrer l'ouverture. Cependant, vous n'aurez guère le temps d'apprécier l'hospitalité du baron Sukumvit, car vous arrivez tard dans l'après-midi du 30 avril, et l'épreuve commence le lendemain à l'aube. Vous passez la nuit à l'auberge, toujours sous la surveillance des gardes, et, au lever du jour , on vous conduit à l'entrée du Labyrinthe. Celle-ci est marquée par un porche en pierre soutenu par deux gros piliers où sont sculptés des démons, des déités et des serpents entrelacés. Lord Carnuss est en train de serrer la main de vos concurrents : un Être du Chaos,

revêtu d'une armure cloutée ; un Guerrier Oriental, en costume de bataille rutilant ; le prince des Elfes et un noble Nain. De toute évidence, le montant de la récompense a attiré d'illustres participants cette année ! Vous prenez place la suite de vos adversaires et le baron vous fait tirer au sort une baguette de bambou. Le numéro 2 est inscrit sur la vôtre : vous serez donc le deuxième à pénétrer dans le Labyrinthe, après le Nain. Le moment est venu : sous les acclamations du public en liesse, vous passez sous le porche de pierre, avec pour seule arme la splendide épée dont lord Carnuss vous a fait présent Sans sac, sans Provisions ni cuirasse, vous vous sentez bien démuni pour affronter cette épreuve mais, au moins, possédez» vous une arme sûre... C'est mieux que rien. Les rumeurs de la foule s'estompent rapidement au fur et à mesure que vous vous enfoncez dans l'obscur souterrain. Quelles sont les horreurs qui vous y attendent ? Vous n'en avez aucune idée, mais vous savez que le baron a passé toute l'année à modifier les plans et à multiplier les pièges de son Labyrinthe. Néanmoins, vous avez la ferme intention de réussir, tant est grand votre désir de venger vos compagnons. Vous suivez le souterrain pendant cinquante mètres environ, jusqu'à ce que vous arriviez à la hauteur d'une porte encastrée dans la paroi de gauche. Sur le panneau, on a écrit « Défense d'entrer » en lettres de sang. De l'autre côté, vous entendez gratter et renifler. Si vous voulez dégainer votre épée et ouvrir cette porte, rendez-vous au [374](#). Si vous préférez continuer à vous enfoncer dans le Labyrinthe, sans vous arrêter, rendez-vous au [82](#).

262

Une fois encore, vous soulevez la lampe et, dans l'attente qu'un phénomène extraordinaire se produise, vous la frottez vigoureusement. Rien ne se passe, mais vous entendez quelque chose tinter à l'intérieur. Après en avoir ôté le couvercle, vous y découvrez un anneau d'or. Vous le glissez dans votre sac, puis vous quittez la pièce afin de continuer votre chemin. Rendez-vous au [109](#).

263

Le tunnel continue à serpenter en s'enfonçant dans une obscurité impénétrable. Finalement, vous apercevez un faisceau de lumière provenant d'un trou dans le sol. En regardant à travers, vous constatez qu'il existe un autre souterrain en dessous, nettement plus large que celui où vous vous trouvez. Si vous voulez passer par ce trou pour gagner le tunnel en contrebas, rendez-vous au [315](#). S'il vous paraît préférable de continuer à avancer à tâtons dans le sombre passage où vous êtes actuellement, rendez-vous au [289](#).

264

Vous attachez l'extrémité de la corde autour d'une aspérité de la roche puis, saisissant fermement la corde à deux mains, vous commencez à descendre en rappel. Après avoir touché le fond du puits, vous constatez qu'un autre tunnel, légèrement plus étroit que le précédent, part de là. Si vous voulez emprunter ce nouveau passage, mais alors sans récupérer votre corde, rendez-vous au [190](#). Si vous préférez remonter pour dénouer votre corde, puis rebrousser chemin jusqu'à l'embranchement précédent, rendez-vous au [351](#).

265

Un rictus d'effroi déforme votre visage lorsque vous voyez la main osseuse du Squelette Infernal s'enfoncer profondément dans votre poitrine. La mort est immédiate : le démon vous arrache le cœur et se prépare à le dévorer avec délectation.

266

Vous êtes passé d'une prison à une autre. Il n'y a aucune issue, et vous n'avez plus qu'à ruminer votre regret de n'avoir pas pris un autre chemin. Le Labyrinthe et ses nombreux pièges viennent de faire une nouvelle victime.

267

Désirant profiter de son avantage pour durcir son attaque et affaiblir votre défense, le Maître de l'Épreuve bondit farouchement sur vous. Mû par un réflexe désespéré, vous levez votre bâton au-dessus de vous pour tenter de le frapper au passage, avant qu'il ne vous retombe dessus. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [140](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [274](#).

268

Avec une agilité remarquable, vous bondissez sur la jambe du Broyeur d'Os en fendant rageusement l'air avec votre épée. Au cinquième coup, vous parvenez à lui sectionner les tendons du genou, et la puissante créature s'effondre comme une masse sur le sol. On vous reconduit ensuite à votre cellule, tout tremblant de fatigue et de soulagement. Rendez-vous au [113](#).

269

La hache folle s'abat une nouvelle fois et se plante violemment dans votre mollet. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A présent, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [172](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [253](#).



270

Empoignant fermement votre arme à deux mains, vous avancez en direction du monstre.

SCOLOPENDRE GÉANTE HABILITÉ : 9 ENDURANCE ; 2

Si vous l'emportez, rendez-vous au [2](#).

271

Vous atterrissez, sain et sauf, sur les marches, puis vous repartez à l'assaut de la monstrueuse Langue. Rendez-vous au [8](#).

272

Dans un renforcement de la paroi, vous découvrez un gros crâne peint en doré. Les orbites, la bouche et les fosses nasales ont été bouchées, et le dessus de la boîte crânienne semble avoir été scié transversalement Si vous voulez soulever le couvercle, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez quitter cette caverne et reprendre votre chemin à travers le Labyrinthe, rendez-vous au [150](#).

273

Pour l'instant, la potion a un effet nocif sur vous, et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Ne trouvant aucune autre issue dans la pièce, vous reprenez le tunnel en sens inverse et vous dépassez l'embranchement Rendez-vous au [232](#).

274

Dans son élan, le Maître de l'Épreuve dévie votre bâton d'un coup de pied et vous assène un violent coup sur la tête à l'aide de son propre bâton. Avec un grognement de découragement vous réalisez que la partie est perdue. Rendez-vous au [72](#).



275

Un garde ouvre la porte donnant sur F Arène, et vous avancez sur le sable brûlant déjà rougi par le sang des concurrents précédents. Soudain, une autre porte s'ouvre, livrant passage à un redoutable Broyeur d'Os. Le monstre est trapu, le cuir de sa peau épaisse luit sous le soleil écrasant; son affreuse petite tête abrite deux yeux minuscules — pratiquement aveugles — profondément enfoncés dans les replis de sa chair. De son nez épaté partent deux tendons qui étirent sa bouche en un rictus menaçant. Son torse, en revanche, est formidablement large et musclé, et ses deux longs bras semblent terriblement puissants. Si vous devez combattre le Broyeur d'Os avec un glaive et un bouclier, rendez-vous au [56](#). Si vous devez le combattre à l'aide d'un trident et d'un filet, rendez-vous au [175](#).



275 *Une porte s'ouvre livrant passage à un redoutable Broyeur d'Os.*

276

Vous descendez le tunnel en courant à toutes jambes, puis vous vous élancez au-dessus de l'obscur abîme. Malheureusement, vous manquez de peu le bord opposé et vous faites une chute vertigineuse — et mortelle ! — d'environ vingt mètres. Au fond du gouffre, d'invisibles bouches ne tardent pas à se repaître de votre pauvre corps disloqué.

277

Vous vous affalez contre le mur, à moitié mort d'épuisement après ce rude combat. Le sortilège maudit qui animait le gantelet s'est anéanti à la mort de la Reine des Sépulcres, et vous le retirez aisément avant de le jeter loin de vous. Néanmoins, cette pénible expérience a laissé des traces ! vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Après quelques minutes de repos, les frissons qui vous parcouraient le corps se calment enfin, et vous approchez de l'endroit où gît le cadavre de la malfaisante créature. Vous remarquez qu'elle porte un anneau d'or à l'un de ses doigts osseux. Vous l'enlevez et vous le glissez dans votre sac. Vous allez ensuite lentement jusqu'à la porte tout en réfléchissant à la direction que vous allez prendre. Si vous voulez partir sur la droite, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez continuer au-delà de l'embranchement, rendez-vous au [227](#).

278

Le Maître de l'Épreuve vous demande de poser les anneaux sur l'établi. Rendez-vous au [367](#).

279

Un peu plus loin, la caverne s'élargit quelque peu, mais elle demeure quand même très basse. Il y règne une forte odeur de moisi. Le grognement semble provenir de derrière un repli rocheux, au fond de la grotte. Soudain, une créature hideuse surgit : un petit corps d'apparence humaine, couvert de poils et surmonté d'une tête de sanglier encadrée par deux défenses recourbées. L'être est armé d'une massue en pierre, et, le moins qu'on puisse dire, c'est qu'il n'a pas l'air très aimable !

EMBROCHEUR HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Une fois encore, le combat se poursuivra jusqu'à ce que mort s'ensuive. Si vous l'emportez, rendez-vous au [339](#).

280

La flèche se plante heureusement dans le gras de l'épaule, et vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE. Vous pansez rapidement votre blessure, puis vous vous remettez en route. Rendez-vous au

281

Par chance, la porte n'est pas fermée à clé ; vous l'ouvrez rapidement et vous la claquez aussitôt derrière vous. L'armure se met à cogner avec acharnement contre le panneau mais, n'ayant pas plus de cervelle qu'un étourneau, elle ne pense même pas à tourner la poignée ! En vous retournant, vous êtes surpris par ce que vous découvrez dans la pièce. Rendez-vous au [3](#).

282

Dans la boîte, vous trouvez un anneau d'or enveloppé dans un bout de chiffon sale. Vous glissez l'anneau dans votre sac, puis vous repartez à In découverte du Labyrinthe. Rendez-vous au [44](#).

283

Le fléau d'armes s'abat sur votre tête dans un horrible bruit d'os broyés. Vous mourez avant même de toucher le sol. L'Arène de la Mort vient de faire une nouvelle victime...

284

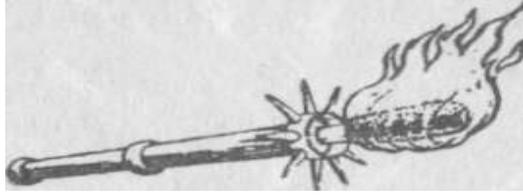
Vous vous relevez en gémissant de douleur et vous massez rapidement vos membres endoloris avant de remonter l'escalier. Vous sautez à nouveau pour enjamber les marches rouges, mais cela vous demande nettement plus d'effort cette fois-ci, j Lorsque vous atteignez enfin le haut de l'escalier, vous êtes épuisé et hors d'haleine. Rendez-vous au [141](#).

285

Un peu plus loin, vous découvrez un coffre en bol» posé par terre contre la paroi. Vous l'inspectez sous tous les angles, et il vous semble qu'il ne renferme aucun piège. Si vous voulez ouvrir ce coffre rendez-vous au [194](#). Si vous préférez continuât votre chemin sans vous en occuper, rendez-vous au [47](#).

286

De longs filaments blancs et soyeux jaillissent subitement du trône et commencent à s'enrouler autour de vous. Ils sont si solides que vous ne pouvez plus faire le moindre mouvement : vous voilà ficelé comme dans un énorme cocon ! L'angoisse vous étreint lorsque vous entendez le magicien vous dire adieu. Dans quelques années peut-être, d'autres concurrents découvriront votre corps momifié.



287

Vous arrivez bientôt devant une porte encastrée dans le mur de gauche. Vous plaquez votre oreille contre le panneau, mais vous n'entendez rien. Si vous désirez ouvrir cette porte, rendez-vous au [156](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [222](#).

288

Le tunnel aboutit bientôt à une porte en fer. Celle-ci s'ouvre sans résistance et se referme lentement derrière vous. Vous vous trouvez à l'intersection de deux souterrains. Ce que vous apercevez au loin du passage de gauche vous glace le sang : un groupe de Zombies aux orbites creuses et au teint verdâtre est en train d'avancer sur vous ! Leurs vêtements sont en loques et des lambeaux de chair en décomposition pendent de leurs visages mutilés. Pour comble de malchance, vous constatez avec horreur qu'il n'y a pas de poignée de ce côté-ci île la porte : il est donc impossible de ressortir. Par ailleurs, les Zombies sont bien trop nombreux pour vous.» La seule chose à faire est de tourner à droite. Vous partez par là en courant, mais vous arrivez bientôt au bord d'un gouffre. Il est beaucoup trop large pour que vous puissiez sauter par-dessus, mais les morts vivants vous poursuivent et sont déjà en vue. Vous voilà fait comme un rat ! Qu'allez-vous faire ?

Affronter le groupe de Zombies ?

Rendez-vous au [185](#)

Tenter tout de même de franchir le gouffre ? Rendez-vous au [347](#)



288 *Un groupe de Zombies aux orbites creuses est en train d'avancer sur vous !*

289

Tandis que vous progressez, vous ne vous apercevez pas qu'une rangée de pointes empoisonnées dépasse du mur qui bouche le fond du passage. Vos mains tendues en avant se font transpercer par les terribles piques, et le poison se répand rapidement dans vos veines. Vous êtes aussitôt pris de violents malaises. Si vous possédez un flacon d'antidote, rendez-vous au [87](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [231](#).

290

Votre jet est parfait : la lance se plante profondément dans le ventre de l'énorme mille-pattes qui se met aussitôt à s'agiter convulsivement. Profitant sans tarder de l'occasion, vous le contournez prudemment, puis vous partez en courant. Rendez-vous au [391](#).

291

Vous avez parcouru une vingtaine de mètres quand, soudain, vous posez le pied sur une dalle mal scellée. La pierre bascule légèrement en avant, déclenchant un dispositif meurtrier : une partie du plafond s'écroule sur vous et vous n'avez aucune chance de sortir vivant de ces gravats.

292

Vous plongez sur le garde et vous le plaquez au sol, renversant dans la chute le bol de soupe qu'il avait apporté. Hélas ! avant même que vos compagnons de cellule n'aient eu le temps de suivre votre exemple, l'autre garde s'élanche hors du cachot et en verrouille la porte à double tour. Réalisant que la partie est perdue d'avance, vous relâchez votre homme et vous attendez les représailles. Celles-ci ne tardent pas : on vous traîne dehors, et le garde que vous aviez agressé prend sa revanche en vous fouettant avec

acharnement. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. On vous ramène ensuite, plus mort que vif, à votre cellule. Vos compagnons d'infortune pansent vos plaies du mieux qu'ils peuvent avant qu'on vienne tous vous chercher pour affronter les premières épreuves que vous réserve l'Arène de la Mort. Rendez-vous au [22](#).

293

Au fur et à mesure que vous luttez pour vous libérer, vous sentez vos forces décroître. L'Araignée vous mord à nouveau avant de resserrer les fils de sa toile et de commencer son repas.

294

Le Chien à Deux Têtes tire de toutes ses forces sur sa laisse, les veines du cou gonflées à exploser. Vous vous en approchez lentement, tout en prenant garde de protéger votre corps.

CHIEN À DEUX TÊTES HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

A chaque Assaut, le Chien vous attaquera deux fois de suite. Votre Force d'Attaque devra donc être supérieure à celle des deux têtes réunies pour que vous gagniez l'Assaut Si vous l'emportez, rendez-vous au [217](#).

295

Vous vous emparez des poignards de vos deux adversaires, vous les glissez à votre ceinture, puis vous inspectez la pièce. Celle-ci comprend deux lits en bois, un gros coffre, en bois également, ainsi qu'une table et deux chaises. Si vous voulez ouvrir le coffre, rendez-vous au [34](#). Si vous préférez quitter la pièce et repartir dans le Labyrinthe, rendez-vous au [133](#).

296

La hache folle passe à quelques centimètres de votre jambe et se plante violemment dans le billot. Vous lâchez le manche et vous réfléchissez à ce que vous allez faire maintenant : couper la corde avec votre épée (rendez-vous au [149](#)), ou bien continuer votre chemin (rendez-vous au [388](#)) ?

297

Vous faites lentement un pas sur la gauche, les oreilles aux aguets afin de déceler le moindre mouvement. Soudain, un cri déchirant s'élève, suivi de peu par le bruit sourd d'un corps qui s'effondre. Cela ne s'est pas passé très loin de vous... Si vous voulez continuer à avancer vers la gauche, rendez-vous au [368](#). Si vous préférez rester sur place et faire tournoyer votre fléau d'armes, rendez-vous au [131](#).

298

Malgré son réflexe de défense, votre adversaire ne parvient pas à parer votre attaque fulgurante. Votre bâton l'atteint à la nuque et vous poussez un cri de victoire : vous avez triomphé de ce redoutable Maître de l'Épreuve ! Rendez-vous au [362](#).

299

Vous posez l'anneau d'or au creux de la main de l'idole, puis vous repartez sans encombre. Rendez-vous au [23](#).

300

Apparemment, il n'y a plus rien d'intéressant dans la pièce et, malgré la faim qui vous tenaille, vous n'avez pas l'intention de goûter à l'infâme mixture qui bouillonne dans le chaudron. A présent, si vous voulez ouvrir le coffret en bois, rendez-vous au

[124](#). Si vous préférez quitter la pièce pour continuer à suivre le tunnel, rendez-vous au [346](#).

301

Votre pied gauche se prend dans le fil tendu, déclenchant aussitôt le tir d'une flèche, qui jaillit d'un trou aménagé dans le mur d'en face. Lance/ un dé. Si vous faites 1, 2 ou 3, rendez-vous au [83](#) Si vous obtenez 4 ou 5, rendez-vous au [30](#). Enfin, si vous tirez un 6, rendez-vous au [280](#).

302

« Ton ignorance va te coûter la vie ! » profère la voix éraillée du squelette. Sur ces mots, une décharge d'énergie jaillit de son doigt et vous frappe en pleine poitrine, vous tuant net.

303

Vous craignez que le Démon du Feu ne se métamorphose en une autre créature hideuse, mais vous voyez avec soulagement qu'il devient la proie de ses propres flammes. Il est bientôt réduit en cendres. Vous marchez jusqu'à la porte, mais elle est fermée à double tour. Soudain, le tic-tac de la pendule devient très bruyant, et les deux murs nus qui se font face commencent à se rapprocher l'un de l'autre dans un affreux grincement. Qu'allez-vous faire ?

Appeler le magicien ?

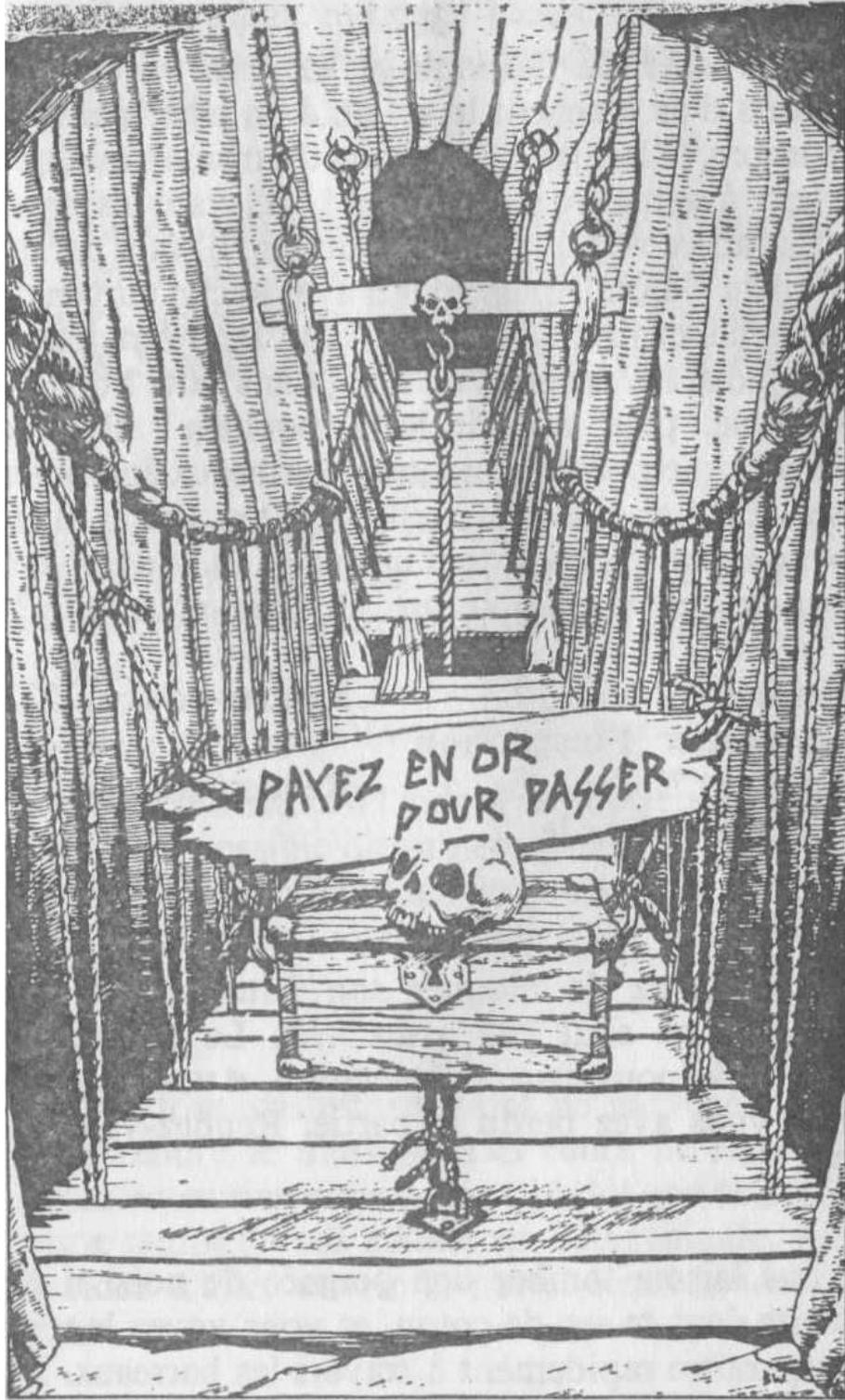
Rendez-vous au [220](#)

Fixer sur la pendule les aiguilles en cuivre, si toutefois vous les possédez?

Rendez-vous au [81](#)

Abaisser un des leviers ?

Rendez-vous au [48](#)



304 *Un pont en bois rudimentaire enjambe le vide et le tunnel continue tout droit.*

304

Vous entendez le murmure d'un cours d'eau dans le lointain, et le tunnel arrive bientôt au bord d'un gouffre. Un pont en bois rudimentaire enjambe le vide et, de l'autre côté, le tunnel continue tout droit. Il y a une boîte en bois à l'entrée du pont, sur laquelle est inscrit le message suivant : « Payez en or pour passer. » Vous remarquez aussi une corde, accrochée à une planche du pont, qui descend au fond du gouffre. En jetant un coup d'œil dans l'abîme, vous distinguez vaguement un torrent tumultueux qui roule des eaux noires. Qu'allez-vous faire ?

Déposer un objet en or dans la boîte avant de traverser le pont ?
Rendez-vous au [27](#)

Passer sur le pont sans payer?

Rendez-vous au [152](#)

Descendre le long du gouffre avec la corde ? Rendez-vous au [355](#)

305

Vous remontez silencieusement l'escalier et vous vous arrêtez à un palier d'où part un autre tunnel qui se termine peu après par une vieille porte en chêne. De nombreuses runes et des symboles étranges sont peints dessus, mais ils n'ont aucun sens pour vous. À côté de la porte se trouve un coffre fait de vieilles planches de chêne. Si vous voulez ouvrir la porte, rendez-vous au 43. Si vous préférez d'abord soulever le couvercle du coffre, rendez-vous au [373](#).

306

Dès que vous pénétrez dans la gigantesque gueule, l'épouvantable Langue en jaillit et s'enroule autour de votre corps ; mais vous êtes déjà prêt à la combattre, l'épée au poing.

LANGUE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous l'emportez, rendez-vous au [85](#).

307

La caverne du Tripophage est très vaste. Des débris d'os jonchent le sol et, à en juger par leur nombre, le monstre a toujours dû trouver quelque chose à se mettre sous la dent ! En levant les yeux, vous apercevez un rayon de lumière filtrant par un trou du plafond, mais vous n'avez aucun moyen de vous hisser jusqu'à cette hauteur. Peut-être jetait-on, jadis, les ennemis de Fang dans cette horrible caverne, pour nourrir le Tripophage? Il reste encore quelques vêtements en lambeaux éparpillés sur le sol et quelques vieilles bottes. Parmi elles, vous en trouvez pourtant une paire en bon état et à peu près de votre pointure. Qu'allez-vous faire ?

Essayer ces bottes ?

Rendez-vous au [233](#)

Continuer l'inspection des lieux ?

Rendez-vous au [272](#)

Retourner dans le tunnel ?

Rendez-vous au [150](#)

308

Vous tentez de bloquer son bâton, mais vos réflexes ne sont pas assez vifs. Le Maître de l'Épreuve pousse un cri de victoire, et vous réalisez que vous avez perdu la partie. Rendez-vous au [72](#).

309

Vous laissez tomber une poignée de noix et de fruits dans le sac de coton, et vous voyez le tout disparaître rapidement à travers les barreaux. Le petit homme vous dit alors en souriant: «Le bossu est un menteur ! » Puis il disparaît à son tour et vous vous retrouvez de nouveau seul. Tout en vous demandant qui peut bien être le bossu en question, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [58](#).

310

Au moment où vous prenez votre élan, l'Ogre tend la jambe pour vous faire un croche-pied. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [78](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [225](#).

311

Dès que vous touchez la lampe, l'Idole prend vie. Elle descend de son piédestal en marbre et s'avance vers vous en fendant l'air à grands coups d'épée.

IDOLE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous combattez à l'aide d'une épée magique, il vous sera possible de vaincre votre adversaire. Si vous l'emportez, rendez-vous au [262](#). Si vous n'êtes pas armé d'une épée magique, rendez-vous au [55](#).

312

Malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à comprendre le message. Les runes ne signifient décidément rien pour vous et, plutôt que de perdre votre temps à vous entêter sur cette énigme, vous décidez d'aller ouvrir la porte. Rendez-vous au [221](#).

313

Vous posez le pied sur une dalle, ce qui déclenche automatiquement la détente de l'arbalète. La flèche fend l'air dans votre direction, mais elle passe heureusement à côté de vous, vous frôlant l'oreille gauche en sifflant Vous gagnez 1 point de CHANCE. Une fois remis de votre émotion, vous marchez jusqu'au coin du tunnel, que vous longez sur une cinquantaine de mètres avant d'arriver à une porte encastrée dans le mur de droite. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [20](#).

314

La peinture ne suscite pas un grand intérêt et son cadre ne semble receler aucun compartiment secret. En revanche, vous lisez, au dos du tableau, les mots suivants: «Troisième combinaison: 176.» Après avoir remis le cadre en place, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [228](#).

315

Vous jetez un rapide coup d'œil de part et d'autre du souterrain quand, soudain, vous voyez quelque chose remuer non loin de vous. Rendez-vous au [195](#).

316

Tandis que vous vous allongez sur le sable, vous entendez brusquement quelqu'un crier : « Exécutez ce couard ! » Pris de panique, vous vous remettez immédiatement debout, mais c'est alors qu'une volée de flèches, tirée par des archers invisibles, s'abat sur vous. La poitrine transpercée, vous vous écroulez pour de bon sur le sable chaud.

317

A peine avez-vous mis le bracelet à votre poignet que votre bras devient faible et se met à trembler. Ce bijou est ensorcelé, et vous n'arrivez pas à l'ôter ! Vous perdez 2 points d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Il ne vous reste plus qu'à quitter la pièce et à continuer tant bien que mal. Rendez-vous au [379](#).

318

La porte métallique s'ouvre en grinçant, et vous pénétrez dans une pièce luxueusement décorée, dallée de marbre et richement meublée. Cependant, votre regard est immédiatement attiré par un grand trône en marbre sculpté. Une femme revêtue d'une somptueuse robe d'apparat s'y tient, droite et altière, mais vous constatez avec effroi que son visage n'est plus qu'un crâne décharné où pendent quelques lambeaux de peau parcheminée. Vous dardant de ses yeux couleur de sang, la Reine des Sépulcres vous adresse la parole en ces termes : « Quel est donc ce mortel, inconscient au point d'oser ainsi pénétrer dans ma chambre ? Aurez-vous le courage d'enfiler mon gantelet de souffrance, ou faut-il que je vous tue sur place ? » Si vous acceptez d'essayer le gantelet en question, rendez-vous au [212](#). Si vous préférez attaquer la Reine des Sépulcres, l'épée au poing, rendez-vous au [363](#).

319

Le tunnel continue tout droit pendant une quarantaine de mètres avant de se terminer par une porte en bois. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [98](#). Si vous jugez préférable de rebrousser chemin et de continuer après l'embranchement, rendez-vous au [232](#).

320

Le Maître de l'Épreuve anticipe votre geste et pare le coup en faisant dévier votre bâton d'un mouvement vif. Les deux bambous se heurtent violemment, et vous perdez votre avantage. Sans perdre un instant, votre adversaire tente une manœuvre très audacieuse et bondit en l'air pour vous frapper. Vous brandissez rapidement votre bâton au-dessus de vous pour essayer d'atteindre l'homme avant qu'il ne vous tombe dessus. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [140](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [274](#).

321

La cuirasse vous va parfaitement bien et elle constitue une excellente protection. Ajoutez 1 point à votre total d'HABiLETÉ. Après avoir vérifié qu'il ne reste rien d'intéressant, vous quittez la pièce et vous continuez à longer le tunnel. Rendez-vous au [133](#).

322

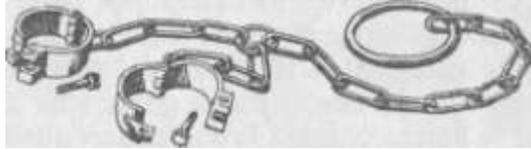
Le rat qui vous a mordu était porteur du virus de la rage. Peu de temps après, votre bouche commence à écumer et vous êtes pris de convulsions. Une mort affreuse vous attend !

323

L'Être du Chaos s'empare de votre or et vous assène, aussitôt après, un violent coup de masse sur la tête. Si vous portez un casque, rendez-vous au [350](#). Si vous n'en portez pas, rendez-vous au [62](#).

324

Juste au moment où vous commencez à prendre le bon rythme, vous perdez subitement la raison et vous restez immobile au lieu de vous baisser ! Le couperet affilé vous tranche la gorge d'un coup sec et vous vous effondrez sur le sable de l'Arène. Encore un concurrent en moins...



325

La rapidité du Sanguisuga vous prend au dépourvu: ses crochets se plantent dans votre cuisse, et l'effroyable créature commence à vous sucer le sang. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE avant même que le combat ne débute.

SANGUISUGA HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 6

Vous vous mettez à taillader la tête du monstre à grands coups d'épée. Cependant, à chaque Assaut, vous perdrez automatiquement 2 points d'ENDURANCE, et cela quelle qu'en soit l'issue, à cause de l'hémorragie provoquée par la première morsure. Si vous parvenez à achever le Sanguisuga, rendez-vous au [123](#).

326

Les Os du Diable tombent en mille morceaux à l'issue de votre attaque, mais l'esprit qu'ils abritaient s'échappe du crâne et disparaît par une fissure du plafond. Vous vous agenouillez pour examiner les débris d'os et vous remarquez qu'il y a un anneau d'or à l'un des doigts du squelette. Vous le faites glisser le long de l'os dur et froid, puis vous le rangez dans votre sac. Comme il n'y a pas d'autre issue dans la grotte, vous retournez dans le tunnel et vous continuez votre chemin. Rendez-vous au [150](#).

327

Vous enjambez les trois marches sans difficulté et vous gravissez le reste de l'escalier. Rendez-vous au [141](#).

328

Vous remontez en haut du gouffre et vous réfléchissez. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Jeter un objet en or dans la boîte avant de traverser le pont ?
Rendez-vous au [27](#)

Passer le pont sans payer ? Rendez-vous au [152](#)

Rebrousser chemin jusqu'à l'embranchement et continuer au-delà ?
Rendez-vous au [229](#)

329

Peu après, vous percevez un bruit de sabots. L'écho du galop se répercute dans le souterrain, et vous voyez soudain surgir une forme dans la pénombre. Sur un squelette de cheval se tient le squelette d'un homme en armure, portant une couronne sur le crâne. En vous apercevant, le Roi-Squelette éperonne sa macabre monture et vous chaîne en brandissant son épée.

ROI-SQUELETTE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Les armes blanches que sont épées et poignards sont pratiquement inoffensives contre des squelettes. A moins que vous n'ayez un marteau pour combattre cet adversaire très spécial, vous ne lui ferez perdre que 1 seul point d'ENDURANCE à chaque Assaut que vous remporterez lors de ce combat Si vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [209](#).



329 Sur un squelette de cheval se tient le squelette d'un homme en armure.

330

Il n'y aucune issue possible. Il ne vous reste plus qu'à imaginer ce qui aurait pu se passer si vous aviez pris un autre chemin... Le Labyrinthe de la Mort vient de faire une nouvelle victime.

331

Vous êtes sur le point de perdre connaissance quand vous débouchez enfin la fiole. Vous en avalez le contenu d'un trait et heureusement l'effet est instantané : le poison est neutralisé en quelques secondes et les frissons s'arrêtent. Lorsque vous vous sentez suffisamment d'aplomb pour repartir, vous rebroussez chemin jusqu'à l'endroit où se trouve le trou dans le sol. Vous vous glissez par l'ouverture et vous vous laissez tomber dans le tunnel en contrebas. Rendez-vous au [315](#).

332

Vous reculez pour prendre votre élan et vous vous jetez de tout votre poids contre la porte. Celle-ci s'ouvre à la volée et, l'épée au poing, vous avancez dans l'obscurité. Rendez-vous au [219](#).

333

Le tunnel aboutit à un embranchement. En regardant de part et d'autre, vous constatez qu'à gauche la voie est bloquée par un éboulement de rochers et que, sur la droite, le passage se termine par une porte en bois au bout de vingt mètres. Si vous voulez aller examiner les éboulis, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez vous diriger vers la porte, rendez-vous au [375](#).

334

Vous mettez trop de temps à récupérer votre filet : le Broyeur d'Os vous saisit un bras et le casse en deux, comme s'il s'agissait d'une brindille. Puis il vous prend à la nuque et vous brise aussi sec les vertèbres cervicales. Encore un candidat éliminé...

335

Il vous est impossible d'éviter les gouttes d'acide brûlant qui vous tombent dessus. Lancez un dé pour connaître le nombre de gouttes qui vous atteignent tandis que vous courez sous cette pluie corrosive. Déduisez 1 point d'ENDURANCE pour chacune d'elles. Vous apercevez enfin de la lumière au bout du tunnel et vous courez vers elle. Rendez-vous au [188](#).

336

Les clous qui fixent les planches crissent bruyamment sous la pression de votre épée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [122](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [76](#).

337

Des pierres et divers débris soulevés par la tornade se mettent à tournoyer follement dans les airs. Vous vous aplatissez contre la paroi du tunnel, mais la force de la terrible trombe vous en arrache. Une pierre vous heurte alors à la tempe et vous assomme net. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous reprenez connaissance, le calme est revenu. Encore sous le choc de cette pénible épreuve, vous repartez, et l'aventure continue... Rendez-vous au [195](#).



338

Vos réflexes ne sont pas assez vifs : vous basculez dans le vide et vous tombez la tête la première dans le torrent. Vous êtes immédiatement emporté par les eaux noires et tumultueuses qui, peu après, vous engloutissent à jamais.

339

Il y a peu de choses dans la caverne de l'Embrocheur. Le seul objet qui soit digne d'intérêt est un cochon en argile rouge. La petite poterie est creuse et, en l'agitant, vous entendez quelque chose tinter à l'intérieur. Si vous voulez briser ce cochon en terre cuite, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez quitter cette caverne sans plus vous attarder, rendez-vous au [167](#).

340

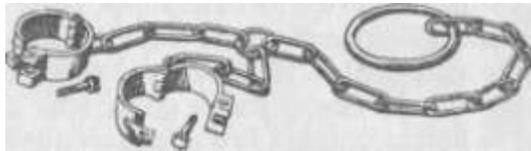
Vous rampez le long de l'étroit passage et vous vous retrouvez, peu après, dans une petite caverne très sombre. Le bruit que vous entendiez est, en fait, produit par les habitants de cet étrange réseau de grottes souterraines : c'est une colonie de Xoroas, des créatures possédant une tête et un torse d'homme, mais un corps et des pattes de fourmi géante. Vous venez de troubler le repos d'un guerrier Xoroa, qui a été immédiatement alerté de votre intrusion grâce à la remarquable acuité de ses sens. En une fraction de seconde la créature surgit devant vous. Armé d'une courte lance, le Xoroa avance rapidement sur ses multiples pattes grêles pour vous attaquer.

GUERRIER XOROA HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 11

Pour toute la durée de ce combat, réduisez votre total d'HABILITÉ de 1 point, en raison de l'obscurité qui vous handicape. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, rendez-vous au [170](#).

341

En fouillant rapidement les poches du Garde Orque, vous trouvez quelques billes en verre. Vous les glissez dans votre sac, puis vous tentez à nouveau de faire sauter les planches qui barricadent la porte. Elles cèdent une à une, et vous pouvez enfin ouvrir la porte. Rendez-vous au [13](#).



342

Malgré le poids de la cuirasse, vous franchissez aisément les trois marches et vous atterrissez sans encombre sur la suivante. Mais la montée est rude et, lorsque vous arrivez enfin en haut de l'escalier, vous êtes hors d'haleine. Rendez-vous au [141](#).



343

Le Broyeur d'Os réussit à vous saisir un bras et le casse net, comme s'il s'agissait d'une brindille. Puis, sans vous lâcher, il vous prend à la nuque et vous écrase les vertèbres cervicales avec une égale facilité. L'Arène vient de faire une autre victime !

344

Après quelques instants de concentration intense, vous parvenez à décrypter quelques runes. Elles signifient : « Ne te fie pas à la parole de la Hache. » Vous retenez bien cette information, puis vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [221](#).

345

Le Maître de l'Épreuve vous demande d'aligner les anneaux sur l'établi. Si vous avez neuf anneaux, rendez-vous au [35](#). Si vous en avez onze, rendez-vous au [392](#).

346

Vous arrivez bientôt à une autre porte, enfoncée dans le mur de droite. Un oiseau ratatiné — probablement mort depuis longtemps — est cloué sur le panneau. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez continuer à longer le tunnel, rendez-vous au [150](#).

347

Vous prenez beaucoup de recul et vous vous élancez de toute votre énergie au-dessus du vide. Si vous portez un casque ailé, rendez-vous au [114](#). Si vous n'en avez pas, rendez-vous au [226](#).

348

Vous libérez le petit homme en coupant les fils de la redoutable toile d'araignée, puis vous reculez prestement au cas où il tenterait de vous leurrer. Mais le minuscule être s'incline simplement en disant : « Merci à vous, étranger ! Je m'appelle Billybob. Je vous dois une reconnaissance éternelle. Ma tribu, les Gens Petits, vit depuis des générations dans les profondeurs de ces montagnes, mais nous sommes aux abois depuis que nos galeries ont été envahies par tous ces monstres. Plus vite vous et vos pareils

extermineront ces épouvantables créatures, plus vite nous serons tranquilles ! Et, pour vous remercier de m'avoir sauvé la vie, je vais vous offrir ce que j'ai trouvé dans le nid d'un Scorpion. » Billybob laisse tomber un anneau d'or au creux de votre main et reprend : « Avant de vous quitter, j'aimerais également vous donner un conseil : ne buvez pas l'eau des fontaines. A présent, je dois m'en aller, car je suis déjà bien en retard ! Adieu ! » Sur un dernier geste de la main, le petit homme quitte la caverne en courant, puis il s'enfonce dans le tunnel de gauche. Rendez-vous au [397](#).

349

En reculant, vous trébuchez par mégarde sur un corps étendu par terre. Votre adversaire vous entend tomber et se dirige vers vous pour vous porter le coup de grâce. Mais lui aussi se prend les pieds dans le corps allongé sur le sable et il s'écroule sur vous. Il est très lourd et tout trempé de sueur. Vous vous débattez de tous vos membres, donnant, çà et là, de grands coups de bouclier, tout en essayant désespérément de libérer votre bras pour pouvoir vous servir de votre fléau d'armes.

ESCLAVE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur de ce corps à corps, rendez-vous au [196](#).

350

Le terrible coup vous fait tomber à terre, et votre vision se trouble. Vous perdez 1 point d'HABILITÉ et 4 points d'ENDURANCE. Vous laissant pour mort, l'Être du Chaos s'éloigne dans le tunnel. Quant à vous, il n'est pas question d'abandonner. Après vous être remis du choc, vous reprenez votre route à travers le Labyrinthe. Rendez-vous au [44](#).

351

Après avoir parcouru une trentaine de mètres, vous arrivez devant une grille en fer encastrée dans le sol. Si vous voulez soulever cette grille, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez continuer votre chemin sans vous en occuper, rendez-vous au [174](#).

352

Vous êtes heureusement plus fort que l'Homme des Cavernes. Vous le tirez d'un geste puissant et vous le voyez basculer la tête la première dans le puits. Apparemment peu affecté par la perte de son serviteur, le Maître de l'Épreuve s'adresse de nouveau à vous : « Je vais maintenant vous poser une question. Réfléchissez bien avant d'y répondre. » Puis, désignant de l'index le coffre en bois trônant au centre de la pièce, il reprend : « Dans ce coffre, il y a six autres coffres, et chacun d'eux contient trois coffrets de plus petite taille. Combien y a-t-il de coffres en tout ? » Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Si vous ne répondez pas correctement — c'est-à-dire, si le paragraphe que vous lisez alors ne présente aucun sens pour la suite de votre aventure, rendez-vous au [72](#).

353

Un étrange spectacle s'offre à vous : deux Orques en train de s'amuser à lancer des poignards sur un gros rat crevé, cloué à un poteau. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [139](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [192](#).



353 *Deux Orques sont en train de lancer des poignards sur un rat crevé cloué à un poteau.*

354

Le Guerrier Oriental doit avoir frôlé la mort de peu à l'issue d'un terrible combat, car son corps est couvert de plaies, et il ne possède plus que son épée. Vous l'abandonnez et vous vous remettez à descendre le tunnel, mais vous vous heurtez bientôt à une barrière invisible. Vous venez de déclencher la mise en place d'un nouveau piège et, apparemment, il n'y a pas moyen de franchir ni de déplacer cet écran. Si vous possédez une fiole de poussière rouge, rendez-vous au [238](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

355

Un peu plus bas, vous arrivez à la hauteur d'une corniche surplombant la rivière. Vous lâchez votre corde et vous vous engagez prudemment sur l'étroit rebord. Celui-ci aboutit à une grotte plongée dans l'obscurité. Soudain, deux bras osseux en surgissent, qui tentent de vous faire basculer dans le vide. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [100](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [338](#).

356

Vous n'arrivez pas à vous libérer et vous êtes irrémédiablement tiré vers le fond. Mais à toute chose malheur est bon : une fois sous l'eau, vous n'entendez plus le chant de la Sirène et vous reprenez rapidement vos esprits. Avec une froide détermination, vous commencez à combattre le Tentallus.

TENTALLUS HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 12

Si, lors des trois premiers Assauts, vous n'en remportez pas au moins un, vous mourrez par asphyxie. Si vous sortez vainqueur de ce terrible combat, rendez-vous au [236](#).

357

Vous prenez de l'élan et vous vous jetez de tout votre poids contre la porte. Celle-ci s'ouvre brusquement, mais, au cours de la manœuvre, vous vous êtes gravement cogné l'épaule : vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Dégainant votre épée, vous avancez dans les ténèbres. Rendez-vous au [219](#).

358

« Vous devez vraiment avoir inspecté le Labyrinthe sous toutes ses coutures, dit le vieil homme. Le baron Sukumvit avait pourtant juré que personne n'y parviendrait.. Néanmoins, donnez-moi les trois derniers chiffres, s'il vous plaît» Si vous connaissez les trois chiffres de la combinaison suivante, rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Si vous ne connaissez pas la dernière combinaison, rendez-vous au [286](#).

359

La vase vous arrive bientôt à la taille, puis, rapidement jusqu'au cou. Mais, heureusement le sol se met à remonter en pente douce : vous venez en fait de traverser une mare de boue volcanique. Ce limon, très riche en sels minéraux, possède de fabuleuses vertus curatives. Vous gagnez 5 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. Finalement, le tunnel débouche sur une grotte aux parois étincelantes. Vous constatez que le souterrain se continue dans le mur du fond. En plein centre de la caverne se dresse la statue d'un petit éléphant d'environ un mètre de haut, sculpté dans un bloc de calcaire blanc. Vous découvrez sous son ventre un compartiment secret mais vous ne voyez pas comment l'ouvrir. C'est alors que vous remarquez une fine fêlure sur la trompe de l'éléphant ; vous en déduisez qu'en actionnant la trompe le tiroir secret s'ouvrira peut-être. Si vous voulez soulever la trompe, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez ne pas y toucher, continuez à longer le tunnel et rendez-vous au [263](#).

360

Le Barbare du Nord accélère encore le rythme, mais vous sentez que, même s'il réussit à se détacher du peloton, vous aurez en vous encore assez d'énergie pour lui emboîter le pas. L'homme a déjà dix mètres d'avance quand chacun se décide à piquer un sprint. Deux concurrents sont devant vous, et vous ne vous retournez pas pour voir ce qui se passe derrière. Soudain, un cri d'agonie s'élève, suivi de peu par un ordre retentissant: « Arrêtez la course ! » Le Nain gît, prostré sur le sable, terrassé au moment où le Barbare du Nord le dépassait. Tandis qu'on vous reconduit à vos cellules, on achève discrètement le Nain avant les préparatifs de la prochaine épreuve. Rendez-vous au [136](#).

361

Le tunnel continue tout droit pendant une trentaine de mètres avant de tourner brusquement à gauche. Alors que vous prenez le virage, vous ne voyez pas qu'un fil est tendu en travers du passage. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [164](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [301](#).

362

Le Maître de l'Épreuve recule en chancelant. Après avoir repris son souffle, il vous dit : « Vous venez de réussir la troisième épreuve ; vous pouvez maintenant continuer à explorer le Labyrinthe. Sortez par la porte qui se trouve derrière moi.» Le vieil homme n'ajoutant ni conseil ni encouragement, vous ouvrez la porte en question. Vous traversez l'ancre sordide de l'Homme des Cavernes, puis vous vous engagez dans un long et ténébreux tunnel. Vous arrivez, peu après, à une fontaine en pierre représentant un poisson. Si vous voulez boire à cette fontaine, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [329](#).



363

Alors que vous dégainez votre épée en marchant vers elle, la Reine des Sépulcres actionne un dispositif dissimulé sous un accoudoir de son trône. Le sol se dérobe soudain sous vos pieds, et vous tombez dans un trou de cinq mètres de profondeur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [216](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [54](#).

364

En bas des marches, une vaste grotte est en partie submergée par des eaux frémissantes. A travers la brume froide de l'atmosphère, vous apercevez l'entrée d'un tunnel dans le mur du fond. Mais votre regard est irrésistiblement attiré par une ravissante femme, assise sur un rocher au milieu de l'eau, en train de chanter d'une voix douce et mélancolique. C'est une Sirène, une de ses diaboliques séductrices d'apparence humaine. Elle chante pour vous attirer jusqu'à elle afin de vous offrir en sacrifice à ses dieux, à l'aide de son long poignard. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [103](#). Si vous obtenez un chiffre compris entre 3 et 6, rendez-vous au [203](#).

365

Le délire vous gagne au fur et à mesure que le poison se répand dans vos veines. Pris de panique, vous saisissez la première fiole que vos doigts rencontrent Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre compris entre 1 et 3, rendez-vous au [151](#). Si vous obtenez un chiffre compris entre 4 et 6, rendez-vous au [260](#).



364 *Votre regard est attiré par une ravissante femme en train de chanter d'une voix douce et mélancolique.*

366

Vous vous régalez à satiété de riz et de légumes. Cela vous fait gagner 4 points d'ENDURANCE. Après vous être essuyé la bouche du revers de la main, vous continuez à longer le tunnel. Rendez-vous au [47](#).

367

Vous videz le contenu de votre sac sur l'établi et vous commencez à compter les anneaux. A la fin, le vieux magicien fronce les sourcils et vous dit : «J'ai bien peur que vous n'ayez pas le nombre exact. Comme l'a décrété le baron Sukumvit il n'y a pas de pitié pour les perdants ! » Avant même que vous ayez pu dégainer votre épée, un éclair foudroyant jaillit de l'index du magicien et vous frappe en pleine poitrine. Vous n'avez pas réussi l'ultime épreuve. C'est dommage, si près du but...

368

Vous avancez lentement, puis vous vous arrêtez pour écouter de nouveau. N'entendant plus rien, vous décidez d'avancer maintenant dans la direction opposée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [166](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [73](#).

369

« Je suis là pour tester trois de vos qualités : la force, l'intelligence et l'habileté au combat Si vous échouez à l'une de ces épreuves, vous ne pourrez pas continuer à participer à l'Épreuve des Champions, car nous voulons un gagnant qui soit digne de ce nom. Le premier test consistera en une lutte à la corde contre un Homme des Cavernes. » Sur ces mots, une porte s'ouvre derrière le Maître de l'Épreuve, livrant passage à un homme immense, portant de longs cheveux et vêtu de peaux de bêtes. Le Maître de l'Épreuve se

met à frapper le sol devant lui à l'aide de son bâton, et un puits sombre s'ouvre alors au centre de la pièce. Puis il ordonne à l'Homme des Cavernes d'aller chercher une grosse corde dans un placard. Il vous en tend un bout et vous dit d'aller vous placer de l'autre côté du puits. Il compte ensuite jusqu'à trois et crie : « Tirez ! » L'Homme des Cavernes est d'une force incroyable; vous serrez les dents tout en tirant autant que vous le pouvez. Votre adversaire possède un total d'HABILETÉ de 7. Menez cette lutte à la corde comme un combat ordinaire, mais ne déduisez aucun point CI'ENDURANCE puisque aucune blessure ne peut être infligée. Notez le vainqueur de chaque Assaut Si vous êtes le premier à remporter quatre Assauts, rendez-vous au [352](#). Si c'est l'Homme des Cavernes qui remporte quatre Assauts en premier, rendez-vous au [99](#).

370

Baissant la tête, vous courez à toutes jambes sous le passage voûté. Si vous portez une cape pourpre, rendez-vous au [16](#). Si vous n'avez pas ce vêtement sur vous, rendez-vous au [101](#).

371

« Vous êtes un candidat intelligent, conclut la voix glaciale du squelette. Pour vous récompenser d'avoir passé cette épreuve avec succès, ouvrez le tiroir de la table. » La bouche du squelette reste grande ouverte, mais plus aucun son n'en sort Vous parcourez rapidement la pièce des yeux, puis vous repérez une petite table avec un tiroir. Vous l'ouvrez prudemment et vous découvrez à l'intérieur une petite clé en fer. Après avoir glissé celle-ci dans votre sac, vous quittez la pièce et vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [45](#).

372

Ces trois marches émettent des radiations curatives. Vous gagnez 3 points d'ENDURANCE. Grâce à ce regain d'énergie, vous franchissez aisément le reste de l'escalier. Rendez-vous au [141](#).

373

Le coffre contient un rouleau de corde. Estimant que cela pourrait se révéler utile au cours de votre expédition, vous jetez la corde sur votre épaule avant de continuer votre inspection. Vous trouvez aussi un marteau, que vous glissez à votre ceinture, ainsi qu'une petite fiole emplie d'un liquide incolore, sur laquelle est écrit : « Antidote ». Satisfait de vos trouvailles, vous ouvrez la porte. Rendez-vous au [43](#).

374

La porte s'ouvre sans résistance, et vous pénétrez dans une petite salle. Avant même que vous n'ayez eu le temps de l'inspecter, un diabolique molosse noir bondit vers vous en crachant des flammes. Vous devez vous battre jusqu'à ce que mort s'ensuive contre ce Chien de l'Enfer.

CHIEN DE L'ENFER HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6

A l'issue de chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, déduisez 1 point de plus de votre total d'ENDURANCE, car vous aurez été brûlé par les flammes du monstre. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [52](#).

375

De l'autre côté de la porte, vous entendez quelqu'un hurler de douleur. Si vous voulez ouvrir cette porte, rendez-vous au [168](#). Si vous jugez préférable de continuer à avancer, rendez-vous au [138](#).

376

Le sol de la pièce est ébranlé par une brusque secousse, puis il se met à s'enfoncer en grinçant peu après, vous découvrez que vous vous trouvez au niveau d'une autre pièce en contrebas. Vous avancez d'un pas, et la plate-forme s'élève, puis réintègre le plafond. La pièce où vous vous trouvez à présent est totalement vide, à l'exception d'une grande coupe de fruits — apparemment exotiques — posée sur une tablette de marbre. Si vous voulez goûter quelques-uns de ces fruits, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez aller ouvrir la seule porte de la pièce, rendez-vous au [163](#).

377

Dès que vous abaissez le levier, le panneau de l'horloge s'ouvre pour découvrir un passage secret partant du fond de la pendule. Vous parvenez à vous glisser de justesse à l'intérieur et vous entendez, peu après, un bruit de bois qui éclate : l'horloge vient d'être broyée entre les deux murs ! Vous longez l'étroit passage qui serpente pendant un moment avant de déboucher à nouveau dans le tunnel principal. Si vous voulez prendre à gauche, rendez-vous au [232](#). Si vous préférez aller à droite, rendez-vous au [319](#).

378

Le tunnel continue en tournant légèrement sur la droite, puis il se termine par une porte en bois. Vous n'avez pas le choix : vous ouvrez la porte. Mais ce que vous découvrez de l'autre côté vous laisse pantois. Rendez-vous au [3](#).

379

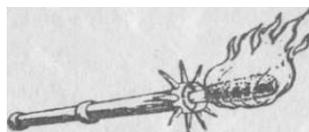
Le tunnel continue tout droit avant d'aboutir à un embranchement. Si vous voulez prendre à gauche, rendez-vous au [162](#). Si vous préférez tourner à droite, rendez-vous au [251](#).

380

Le bras dont vous vous servez pour tenir votre épée a été grièvement entaillé. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Si VOUS VOULEZ rester où vous êtes et continuer à faire tournoyer votre fléau d'armes, rendez-vous au [159](#). Si vous jugez plus prudent d'avancer sur la gauche, rendez-vous au [120](#).

381

Le Troll des Collines est tellement occupé à frapper le mur qu'il ne vous entend même pas passer derrière lui. Après avoir furtivement longé le mur, vous vous remettez tranquillement à remonter le tunnel. Rendez-vous au [211](#).



382

La flèche vous atteint en pleine poitrine et vous transperce le cœur. Vous succombez avant même de toucher le sol.

383

La lame de votre poignard finit par s'immiscer entre les plaques de l'armure et atteint votre adversaire à l'épaule. Mais le terrible Être du Chaos est une véritable machine de combat, entraîné depuis sa plus tendre enfance à tuer sans pitié, et cette blessure, loin de l'affecter, ne fait que renforcer son ardeur meurtrière.

ÊTRE DU CHAOS HABILETÉ: 11 ENDURANCE: 10

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [180](#).

384

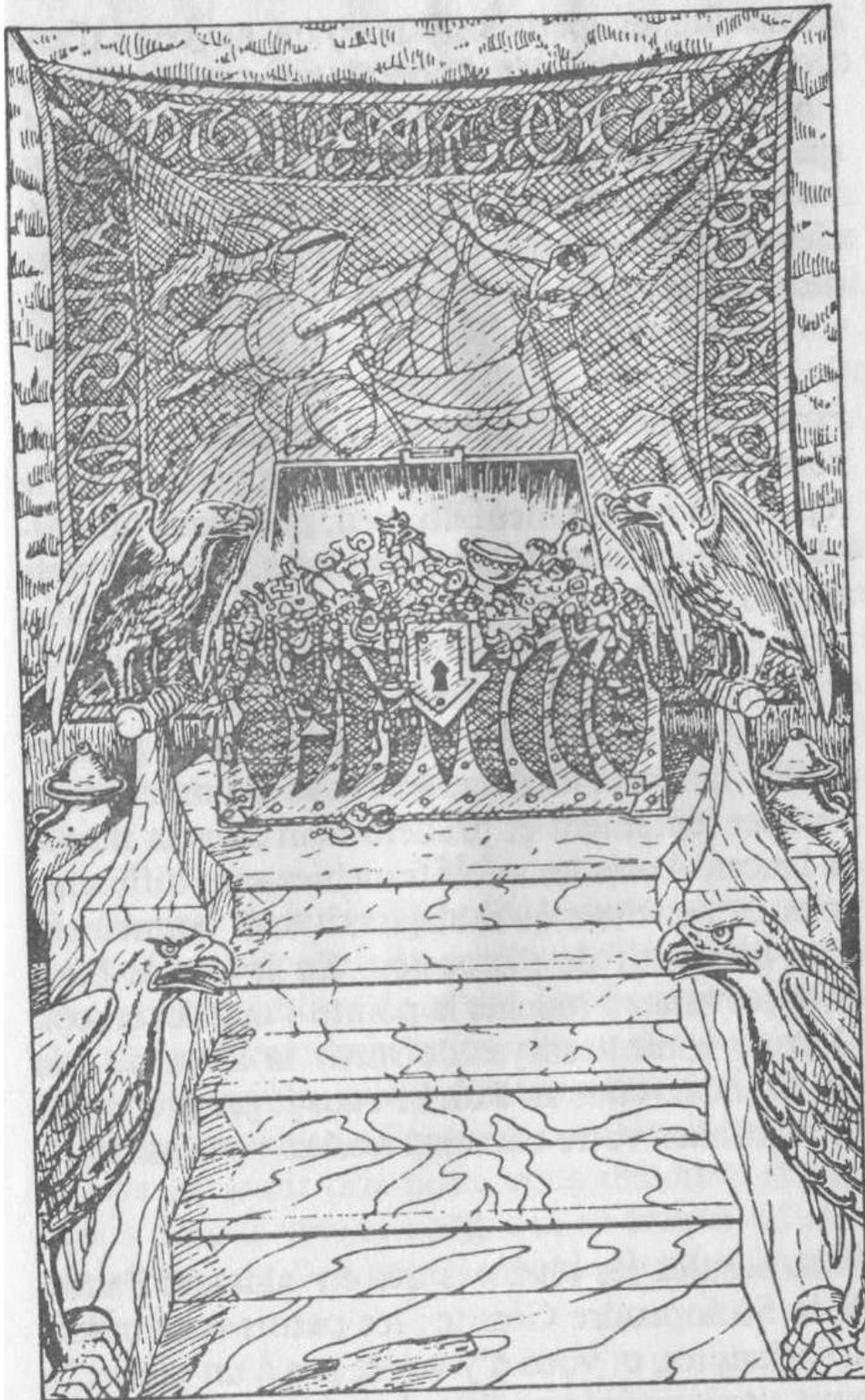
Glacé d'effroi par cette épouvantable créature, vous êtes incapable d'esquisser le moindre geste tandis qu'elle s'approche de vous d'une démarche disgracieuse et saccadée. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [29](#). Si ce résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [265](#).

385

Le Maître de l'Épreuve ne devait certes pas s'attendre à recevoir un second coup sur la tête, car il garde son bâton abaissé. Le vôtre atteint violemment son crâne, et vous poussez un cri de victoire. Vous venez de remporter l'épreuve du combat rituel. Rendez-vous au [362](#).

386

La porte s'ouvre sur une chambre somptueusement meublée. Il y a partout des objets de grande valeur, mais votre regard est irrésistiblement attiré par une malle remplie de trésors trônant, grande ouverte, au centre d'une estrade située au fond de la chambre. Des aigles en or massif se dressent aux quatre coins de l'escalier en marbre menant à l'estrade. La malle rutilante de diamants, d'or et d'innombrables gemmes. Vous montez les marches mais, au moment où vous avancez le bras pour toucher ce fabuleux trésor, la vision s'évanouit, et vous constatez que vous ne touchez ni or ni pierres précieuses, mais les mâchoires béantes d'un redoutable Monstre de l'Illusion. Cette créature meurtrière, qui possède le pouvoir de créer des illusions parfaites, apparaît maintenant sous la forme d'une gigantesque gueule verte d'où saillent plusieurs rangées de dents tranchantes comme des rasoirs. Les mâchoires se ferment dans un claquement sec, vous cisillant pratiquement le corps en deux. Le second coup de mâchoires vous achève...



386 *Une malle remplie de trésors trône, grande ouverte, au centre d'une estrade.*

387

Le fléau d'armes de votre adversaire atteint sa cible: votre tempe. Vous vous effondrez sans connaissance sur le sol, pour ne plus jamais vous réveiller. Cela marque la triste fin de votre passage dans cette Arène.

388

Tandis que vous marchez, vous entendez soudain, à votre grande surprise, une voix aiguë crier juste au-dessus de vous. En levant les yeux, vous apercevez un petit visage qui vous regarde à travers une grille encastrée dans le plafond. « Salut ! dit le petit homme. J'ai faim ! Donnez-moi quelque chose à manger, et je vous révélerai une ou deux choses au sujet de quelqu'un que vous rencontrerez forcément tôt ou tard. » Sur ces mots, il fait descendre un petit sac en coton au bout d'une ficelle, dans l'espoir d'obtenir un peu de nourriture. Si vous voulez donner à ce petit homme quelques noix et fruits secs rendez-vous au [309](#). Si vous jugez préférable de garder pour vous ces précieuses provisions, reprenez votre chemin et rendez-vous au [58](#).

389

Fort heureusement pour vous, le rat qui vient de vous mordre n'est pas porteur de la peste. Vous le repoussez brutalement du pied, puis vous lui passez votre lame au travers du corps. Rendez-vous au [146](#).

390

Vous aplatissant du mieux que vous le pouvez contre la paroi du tunnel, vous commencez à avancer lentement et prudemment sous la rangée de lances. Après les avoir franchies sans difficulté, vous en concluez qu'il s'agissait tout bonnement d'un dispositif de dissuasion. En levant le bras, vous parvenez à toucher la pointe

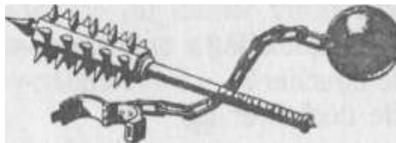
d'une des lances. Si vous voulez essayer de sortir la lance de son trou, rendez-vous au [110](#). Si vous jugez préférable de continuer votre chemin, rendez-vous au [5](#).

391

Vous scrutez les ténèbres qui envahissent l'ancre de la Scolopendre Géante ; les parois sont humides, gluantes, et vous n'y voyez pas à un mètre. Si vous voulez pénétrer dans la grotte, rendez-vous au [89](#). Si vous jugez plus prudent de continuer à longer le tunnel, rendez-vous au [161](#).

392

Le Maître de l'Épreuve n'attend même pas que vous ayez fini de compter les anneaux. D'une voix glaciale, il vous dit : « Il n'y a qu'une chose à faire avec les menteurs de votre espèce! » Et, avant même que vous ayez eu le temps de dégainer votre épée, un éclair foudroyant jaillit de l'index du magicien et vous frappe en pleine poitrine. Comme c'est dommage d'échouer si près du but!



393

Par chance, c'est votre bras tenant le bouclier qui a été atteint. Vous perdez quand même 2 points d'ENDURANCE. Si vous voulez rester où vous êtes et continuer à faire tourner votre fléau d'armes, rendez-vous au [159](#). Si vous préférez avancer prudemment vers la gauche, rendez-vous au [120](#).

394

La flamme de la torche projette des ombres menaçantes sur les parois du souterrain désaffecté, mais vous parvenez tout de même à vous concentrer sur les mots et les nombres inscrits au dos de la porte. Malgré l'écriture quasi illisible, vous déchiffrez le message suivant : « Première combinaison : [249](#). » Après en avoir pris note, vous ressortez et vous vous dirigez vers la porte qui se trouve à l'autre extrémité de l'embranchement Rendez-vous au [375](#).

395

Ces fruits sont délicieux et très nourrissants. Vous récupérez 2 points d'ENDURANCE. Après vous en être repu, vous retournez dans le tunnel et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [20](#).

396

Vous tournez comme un lion en cage en fulminant, mais vous n'avez aucun moyen de vous échapper. Quelques minutes plus tard, vous entendez soudain un sifflement chuintant au-dessus de vous : d'une fente aménagée dans le plafond s'échappe un gaz mortel qui va bientôt mettre un terme à votre désespoir.

397

Le tunnel aboutit bientôt à un escalier en pierre. La cage est éclairée par des bougies enfoncées dans des crânes sciés en deux, posés sur la rampe à intervalles réguliers. Vous pouvez soit monter, soit descendre cet escalier. Si vous voulez le monter, rendez-vous au [305](#). Si vous préférez le descendre, rendez-vous au [93](#).

398

Dans une grande niche aménagée dans le mur de gauche, vous voyez une imposante statue en bronze. L'Idole est une déesse à tête de chien et elle présente la paume de ses mains. Une inscription est gravée sur le socle : « Une offrande en or pour passer, sinon vous mourrez asphyxié. » Vous remarquez que les narines de la tête de chien sont creuses. Si vous le pouvez, et si vous voulez déposer un objet en or au creux des mains de l'Idole, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez prendre le risque de passer sans faire l'offrande exigée, rendez-vous au [193](#).

399

Fort heureusement, votre cauchemar se termine au moment où un autre concurrent pénètre dans le repaire de la sorcière et ouvre à son tour le coffret en bois. La lumière vous inonde, et vous avez l'impression que votre corps se dilate. C'est alors que vous remarquez que vous êtes dans une pièce complètement vide et très exiguë. Il y a juste un levier sur l'un des murs. Si vous voulez le lever, rendez-vous au [242](#). Si vous préférez l'abaisser, rendez-vous au [376](#).

Sous les acclamations de la foule en délire, vous recevez le prix de la victoire des mains mêmes du baron Sukumvit. Jamais vous n'auriez pensé vous retrouver un jour en possession d'une telle somme d'argent ! Au cours de la semaine qui suit, vous vous remettez peu à peu de l'épreuve et vous reprenez goût à la vie. Vous commencez à penser à tout ce que vous allez pouvoir faire avec cette fortune. Une folle idée vous traverse l'esprit : lever une armée de mercenaires et partir à la conquête des terres inconnues qui s'étendent à l'est des Collines de la Lune. Et, plus vous y pensez, plus le projet vous séduit. Un beau matin, vous commencez les préparatifs du départ et vous faites placarder des affiches de recrutement sur tous les murs de la ville et dans les coins les plus reculés de la province. Huit jours plus tard, c'est le cœur plein d'ardeur et avec un moral d'acier que vous partez vers l'est escorté de votre armée, pour de nouvelles aventures !