

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Ian Livingstone

La Crypte du Sorcier



Défis Fantastiques



folio
junior

Ian Livingstone

La Crypte du Sorcier

Défis Fantastiques/26

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau

Illustrations de John Sibbick

Gallimard



Titre original : *Crypt of the Sorcerer*

Fighting Fantasy is a trademark owned by Steve Jackson and Ian Livingstone, ail rights reserved Édition originale publiée sous le titre *Crypt of the Sorcerer* par Penguin Books, UK, 1987 Publié par Wizard Books en 2003 © Ian Livingstone, 1987, pour le texte © John Sibbick, 1987, pour les illustrations © Éditions Gallimard Jeunesse, 1987, pour la traduction française

Comment combattre les créatures que vous rencontrerez

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de savoir de combien de points vous disposez au départ. En pages 8-9, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* dont les cases sont destinées à noter les péripéties de votre aventure et à inscrire vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. 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 **HABILETÉ** de la *Feuille d'Aventure*.

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

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

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

Combats

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 inscrivez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de la créature dans la première case vide des *Rencontres avec un Monstre* de 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 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 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, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé la créature, vous diminuez donc de 2 points son **ENDURANCE**. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour lui faire plus de mal encore (voir page 12).
5. La créature vous a blessé. Vous ôtez alors 2 points à votre **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire usage de votre **CHANCE** (voir page 12).
6. Modifiez votre total 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 12).
7. Commencez le deuxième *Assaut* (en reprenant les étapes de 1 à 6). Vous poursuivrez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une créature

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

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

Utilisation de la Chance dans les Combats

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

Si vous venez de blesser une créature, vous pouvez *Tenter votre Chance* à la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez infligé une blessure grave et vous pouvez ôter 2 points de plus au total d'**ENDURANCE** de la créature. Si vous êtes *Malchanceux*, la blessure n'était qu'une simple écorchure, et vous devez rajouter 1 point au total d'**ENDURANCE** de la créature (c'est-à-dire qu'au lieu d'enlever 2 points à cause de la blessure, vous n'aurez ôté que 1 seul point). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez *Tenter votre Chance* pour essayer d'en

minimiser les effets. Si vous êtes *Chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre **ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes *Malchanceux*, le coup que vous avez pris est plus grave. Dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre **ENDURANCE**. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance

Habileté

Vos points d'**HABILETÉ** ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, il peut vous être demandé d'augmenter ou de diminuer votre total 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 pas revendiquer 2 points d'**HABILETÉ** sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'**HABILETÉ** ne peuvent jamais excéder leur *total de départ*, sauf en certaines circonstances spécifiques.

Endurance

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 ! Contrairement à ce qui se passe dans d'autres Livres dont VOUS êtes le Héros, vous ne commencerez pas cette aventure avec des Provisions destinées à reconstituer vos forces. Néanmoins, vous aurez l'occasion, au cours de l'aventure, de regagner des points d'**ENDURANCE** de diverses manières. 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.

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.



La Légende de Razaak

La petite ville de Calice est située sur les rives de la Rivière d'Argent, au pied des Collines de la Pierre-de-Lune. Simple groupe de cabanes et de huttes au départ, elle a surtout acquis sa taille actuelle en devenant un centre commercial actif pour les prospecteurs qui cherchent de l'or dans les collines. Pour les marchands faisant route vers l'ouest pour gagner Argenton, c'était le premier abri sûr au sortir du Plat-Pays. A Calice, ils pouvaient se reposer et commercer sans crainte d'être attaqués. Les auberges et les tavernes y foisonnent, et la ville était l'une des plus exubérantes du royaume d>Allansia. Mais aujourd'hui, en regardant par la fenêtre de la chambre que vous occupez à l'étage de *Y Auberge du Lion*, vous n'apercevez pas le moindre signe de réjouissance. Depuis trois semaines, le ciel est sombre et menaçant. Des voyageurs récemment arrivés de l'est ont parlé de peste, de calamité, de fléau et de famine progressant rapidement vers l'ouest. Pas plus tard qu'hier, un bruit s'est répandu dans la ville comme une traînée de poudre : quelqu'un avait découvert où se situait l'origine du mal. En survolant la frange méridionale des Collines de la Pierre-de-Lune, un Elfe, qui se dirigeait vers le sud sur son

Aigle Géant, avait remarqué une profonde crevasse d'où émanaient des vapeurs pestilentielles. Tout autour de la faille, l'herbe était noircie et les arbres rabougris n'avaient plus une feuille. L'Elfe avait raconté que, au moment où il passait au-dessus de la crevasse, il avait vu une main décharnée surgir de la fissure et braquer sur l'aigle un index semblable à une serre de rapace. Un éclair d'énergie avait jailli de l'extrémité du doigt et transpercé de part en part le malheureux oiseau qui s'était écrasé au sol. L'Elfe s'en était tiré et avait gagné Calice à pied pour conter sa mésaventure. Le vieux magicien Yaztromo, qui vit à la lisière sud de la Forêt des Ténèbres, est un de vos amis, et vous décidez de lui rendre visite pour lui faire part du récit de l'Elfe. C'est dans la grisaille crépusculaire devenue familière que vous

éperonnez votre cheval et remontez vers le nord, en direction de la tour de Yaztromo. Vous atteignez avant la tombée de la nuit le sentier envahi par les herbes qui y conduit et, sautant à bas de votre monture, vous gagnez rapidement l'énorme porte de chêne et vous faites tinter la cloche d'airain suspendue à la voûte de pierre. Pas de réponse. Et voilà que, soudain, vous sentez qu'on vous tape sur l'épaule. Aussitôt, vous pivotez sur vos talons en portant la main à votre épée.

— Vous n'aurez pas besoin de ça ! grogne le vieillard qui se tient derrière vous et vous menace d'un doigt réprobateur. Qu'est-ce que vous faites là, d'ailleurs ? Pourquoi venez-vous troubler ma paix et ma tranquillité ? Il y a plus d'un an que je ne vous ai pas vu et, brusquement, vous débarquez sans vous faire annoncer, vous piétinez mes plantations d'herbes et vous sonnez ma cloche assez fort pour réveiller les morts. Alors, qu'est-ce que vous voulez ? Vous ne pouvez vous empêcher de sourire en regardant le vieux magicien bougon vous témoigner son hospitalité habituelle.

— Et qu'est-ce qu'il y a de si drôle ? demanda-t-il. Immédiatement, vous reprenez votre sérieux, et Yaztromo fronce les sourcils devant votre expression anxieuse.

— J'ai l'impression qu'on ferait mieux de rentrer, dit-il. Vous m'expliquerez ce qui vous tracasse. Parce qu'il faut que quelque chose vous tracasse pour que vous vous décidiez à venir me voir... et je suppose que c'est en rapport avec cet infernal ciel plombé ! Lorsque vous avez raconté l'histoire de l'Elfe à Yaztromo, le magicien reste immobile dans son vieux fauteuil de chêne, aussi triste et silencieux qu'un tombeau. Quand il se décide enfin à parler, c'est en soupirant entre chaque mot.

— Ainsi, ce que je redoutais le plus s'est réalisé. Le Nécromancien est ressuscité. Les imbéciles ! Maintenant, à cause de leur cupidité, toute vie risque de s'éteindre en Allansia. A moins que-

Ne comprenant rien à ses marmonnements, vous le priez de s'expliquer, et Yaztromo, comme s'il décrivait un monstrueux cauchemar, vous raconte alors la légende de Razaak, le démoniaque Nécromancien qui a failli détruire Allansia cent ans auparavant. Bien qu'il ait acquis les premiers rudiments de son art en tant qu'apprenti d'un initié en Magie blanche, Razaak avait vite été séduit par l'obscur attirance de la Magie noire. Il avait senti qu'il pourrait devenir un grand sorcier capable, un jour ou l'autre, d'imposer sa loi à tous. Il n'avait ni le désir ni l'intention de faire profiter Allansia de ses talents : ce qu'il voulait, c'était réduire le royaume en servitude. Il s'était retiré dans une région désertique, à l'est du pays, où il s'était livré à ses rites secrets. Gravissant rapidement tous les échelons de la Magie noire, l'humble apprenti était passé magicien, puis sorcier, et, finalement, ses pouvoirs étaient tels que, après avoir vécu quarante ans dans la solitude, Razaak était devenu Nécromancien. Il avait alors adressé à tous les seigneurs d'Allansia un message les sommant de le reconnaître comme leur maître. Les seigneurs avaient commencé par l'ignorer car aucun d'eux n'avait jamais entendu parler de lui. Razaak en avait pris ombrage et, en guise de représailles, avait infligé peste et calamités aux fiefs des seigneurs en leur donnant jusqu'à la prochaine pleine lune pour admettre sa suprématie.

De nombreux guerriers avaient offert de supprimer Razaak, et la plupart d'entre eux avaient péri dans l'entreprise. Mais un brave du nom de Kull avait réussi et sauvé Allansia. Il était armé d'une épée, qu'il avait découverte dans les Collines de la Pierre-de-Lune, brandie par une main squelettique émergeant d'un lac embrumé qu'il traversait sur un radeau. Kull avait été ébloui par la splendeur de l'arme. Souhaitant aussitôt la posséder, il avait tendu la main pour s'en emparer: le squelette lui avait abandonné l'épée sans opposer la moindre résistance puis avait disparu dans les profondeurs boueuses du lac. Kull était si fasciné par l'épée qu'il ne se souciait de rien d'autre. Poussant son radeau vers la rive, il avait entrepris d'essayer sa nouvelle arme et constaté que rien ne pouvait émousser son tranchant : elle traversait sans dommage armure et cotte de mailles. Il ne

pouvait pas savoir que cette épée avait autrefois appartenu à Razaak et que c'était la seule arme au monde capable de l'abattre. Pour devenir Nécromancien, Razaak avait dû renoncer à toutes ses armes, mais aucun pouvoir n'était suffisamment fort pour détruire son épée ensorcelée. Aussi l'avait-il jetée dans le lac pour s'en débarrasser, mais elle était remontée à la surface dans la main du squelette. Durant des années, le squelette avait brandi l'épée jusqu'à ce que Kull la découvre et s'en empare. Et c'est ainsi qu'une coïncidence fortuite avait conduit l'invincible Kull jusqu'à Razaak et que Razaak avait péri de la main de Kull, tué par l'épée qui avait jadis été la sienne. Mais à l'instant même où Razaak mourait, la chair de Kull s'était détachée de ses os et était tombée en poussière aux pieds de son squelette. La magie de Razaak avait condamné Kull à un éternel cauchemar, sous la forme d'un squelette incapable de lâcher l'épée.

Dissimulé sous une robe à capuchon, celui-ci s'était enfui dans les Collines de la Pierre-de-Lune, où l'on prétend qu'il sillonne toujours inlassablement le fameux lac, sur son radeau, la main crispée sur l'épée, sachant qu'il ne trouvera pas le repos tant que quelqu'un ne l'en aura pas débarrassé. Le corps de Razaak avait été placé dans un sarcophage de pierre et enseveli dans une crevasse des collines méridionales. Le sorcier bien pensant qui avait scellé la crypte avait déclaré que celle-ci ne devait pas être ouverte avant cent dix ans, sinon le Nécromancien ressusciterait et prendrait la tête d'une armée de morts-vivants pour anéantir toute vie. — Il est probable, conclut Yaztromo en poussant un gros soupir, que des chasseurs de trésors ont découvert la crypte du Nécromancien et qu'ils l'ont ouverte sans savoir ce qu'ils faisaient. Razaak doit être anéanti avant qu'il ne soit trop tard. Mais ce ne sera pas facile. Vous devrez pour cela découvrir l'épée de Razaak, ainsi qu'un certain nombre de talismans et d'amulettes qui vous protégeront contre la magie du Nécromancien... car je ne doute pas que vous soyez volontaire pour cette tâche grandiose. Vous acquiescez en hochant lentement la tête, l'esprit encore obsédé par l'histoire de Razaak et du pauvre Kull que vient de vous raconter Yaztromo. — Parfait, reprend Yaztromo. Maintenant, ne vous tracassez pas

pour l'épée : je ne vous laisserai pas vous transformer en squelette. Contentez-vous de me l'apporter et, pendant ce temps-là, je contacterai quelques personnes susceptibles de nous aider. Il n'y a pas de temps à perdre. Il faut retrouver le lac dans les Collines de la Pierre-de-Lune. Passez une bonne nuit et mettez-vous en route à l'aube... qui n'est d'ailleurs pas si éloignée.

Et maintenant, tournez la page !

1

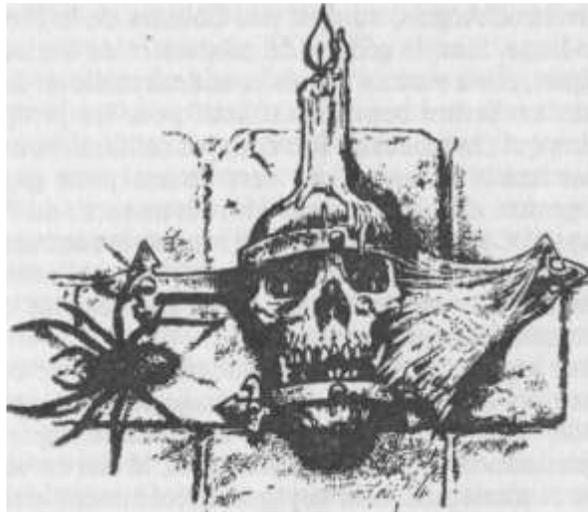
En vous tapant sur l'épaule, Yaztromo vous éveille d'un cauchemar dans lequel vous êtes attaqué par des morts-vivants armés jusqu'aux dents. « Debout, dit-il. L'aube n'est pas loin. » Vingt minutes plus tard, vous êtes dehors et en selle. Yaztromo, que la proximité du danger rend toujours optimiste, vous sourit et vous tend une petite fiole de verre. « Potion de Guérison, explique-t-il. Il y en a cinq doses. » (Inscrivez cela sur votre *Feuille d'Aventure*. Chaque fois que vous boirez de la Potion de Guérison, vous récupérerez 4 points d'ENDURANCE.) Le vieux magicien vous adresse un signe d'adieu, et vous partez au galop vers l'est, en direction des Collines de la Pierre-de-Lune, pour y chercher le Lac Perdu. A midi, les collines se dressent à l'horizon, menaçantes, vous barrant la route du nord au sud, et vous vous demandez comment vous allez vous y prendre pour découvrir le lac. A la tombée de la nuit, vous atteignez le pied des collines à l'endroit où la Rivière d'Argent en surgit pour arroser la Plaine du Vent en direction de Calice. Vous décidez de camper sur la rive et vous allumez un feu, tant pour vous réchauffer que pour éloigner d'éventuels rôdeurs. La nuit s'écoule sans incident et, au matin, vous vous réveillez avec un solide appétit. Après avoir mangé du pain et du fromage, vous montez à cheval et choisissez le chemin que vous allez suivre. Si vous voulez franchir la rivière et pénétrer dans les collines par l'est, rendez-vous au [255](#). Si vous préférez longer la rivière et aborder les collines par le nord, rendez-vous au [146](#).

2

Trois créatures ne tardent pas à apparaître, et vous constatez que, si leurs corps sont humains, leurs têtes sont celles d'un rat. Couvertes d'un pelage ras, dotées d'une longue queue de rongeur, ces créatures ont déjà flairé votre odeur et s'apprêtent à vous de combattre. Le premier Homme-Rat fait tournoyer une fronde et expédie une pierre dans la galerie. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au [133](#). Si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au [69](#).

3

La pierre vous atteint à la base du crâne et vous assomme. L'un des Colossorads vous tord brutalement le cou et vous brise la nuque. Les Colossorads s'intéressent beaucoup moins à votre vie qu'à votre épée, dont ils vont pouvoir faire présent à leur maître.



4

Vos mains tendues ne parviennent pas à saisir la branche, et vous faites une chute mortelle. Borri et Symm vous regardent tomber avec horreur, mais vous ne saurez jamais si leurs efforts seront couronnés de succès et s'ils sauveront Allansia.

« D'ici peu, Razaak aura fait sortir tous les morts d'Allansia de leurs tombeaux et peuplé de Zombies les rangs de son armée. Ce sera un grand jour. Je commence à vous croire, mais je vais encore vous poser une question plus difficile, dit Zérodieu en se levant de son trône. A quel âge est mort le père de Razaak? » Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au numéro correspondant à l'âge auquel Tamal est décédé. Si vous ne connaissez pas la réponse, rendez-vous au **303**.

6

Les Gobelins s'élancent vers le sommet de la colline en poussant de furieux cris de guerre. Vous remontez en selle, et c'est à cheval que vous vous ruez à l'attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Deuxième GOBELIN	5	6
Troisième GOBELIN	6	5
Quatrième GOBELIN	6	6

Affrontez-les l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [155](#).

7

En arrivant au sommet de la colline, vous découvrez un spectacle inattendu : trois Elfes maléfiques femelles ont attaqué un Chevalier qui, à genoux et blessé, se défend désespérément avec son épée. Les Elfes femelles ont de crocs acérés, leurs ongles pointus sont de véritables griffes, et leurs corps sont bariolés de peintures de guerre. Armées de massues et de poignards, elles s'acharnent sur leur victime avec férocité. Si vous voulez secourir le Chevalier, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez l'abandonner à son triste sort, rendez-vous au [162](#).



7 *Trois Elfes malfaisants s'acharnent sur un Chevalier avec férocité.*

8

Vous vous dégagez du cadavre de l'Orque et vous bondissez sur vos pieds, l'épée au poing, pour affronter les deux derniers Orques qui se précipitent sur vous.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	6
---------------	---	---

Second ORQUE	6	5
--------------	---	---

Combattez-les tous les deux en même temps. A chaque Assaut, chacun d'eux vous attaquera individuellement, alors que vous devrez choisir lequel vous combattrez comme dans un affrontement normal. Contre l'autre, vous lancerez les dés pour déterminer votre *Force d'Attaque*, mais si celle-ci est supérieure à la sienne, vous ne lui infligerez pas de blessure : vous considérerez seulement que vous avez esquivé le coup qu'il vous portait. En revanche, si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, il vous blessera. Au cours d'un Assaut vous ne pouvez donc blesser qu'un seul Orque, alors que vous pouvez être blessé deux fois. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [243](#).

9

Vous tombez sans bruit sur le sol. L'obscurité étant absolue, vous tâtonnez devant vous avec la pointe de votre épée, ce qui vous permet de vous rendre compte que la tanière est fort exigüe et complètement vide, à l'exception d'un objet métallique. Vous ramassez ce dernier, mais vous êtes incapable de l'identifier au toucher. Si vous décidez de l'emporter avec vous en vous hissant hors de la tanière, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez repartir en le laissant où il est, rendez-vous au [169](#).

10

Ayant glissé la bague à votre doigt, vous la frottez, vous la levez au-dessus de votre tête et vous essayez même de lui donner des ordres, mais sans y découvrir la moindre vertu magique. Haussant les épaules avec résignation, vous vous interrogez sur la marche à suivre. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez tenter votre chance soit avec la Bague au Poignard (rendez-vous au [94](#)), soit avec la Bague au Crâne (rendez-vous au [265](#)). Si vous préférez quitter la Vallée des Ossements en chevauchant vers l'est, rendez-vous au [369](#).

11

Vous êtes en train de tomber lorsqu'un être humain se matérialise subitement à vos côtés, doré et étincelant «Je vais vous sauver la vie, dit le Suma en souriant, mais je ne pourrai plus rien faire pour vous dans l'avenir. » Puis il disparaît et, à votre profonde stupeur, le Dragon Rouge revient à tire-d'aile et se place au-dessous de vous, ce qui vous permet de vous poser sur son dos. Vous grimpez tous les trois à califourchon sur son cou, et le Dragon emporte vers le nord-ouest les cavaliers volants les plus fiers d'Allansia. Les Collines de la Pierre-de-Lune sont bientôt en vue, et le Dragon Rouge se pose en vol plané. Il reprend son essor dès que vous avez mis pied à terre, et vous vous retrouvez sains et saufs. Comme la nuit ne va pas tarder à tomber, vous cherchez des yeux un endroit où dormir afin d'être bien reposé pour affronter votre ultime adversaire. Si vous décidez de camper sous les arbres voisins, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez gagner le pied des collines pour y passer la nuit, rendez-vous au [28](#).

12

La pierre choisie par Symm recèle les vertus curatives voulues pour neutraliser le contact d'un Fantôme de Glace. Votre corps se réchauffe, et vous reprenez conscience à peine affaibli par l'épreuve que vous avez subie: vous perdez 2 points

d'ENDURANCE. Symm vous raconte ce qui s'est passé et précise que les Fantômes de Glace ont disparu dans le souterrain sans avoir réussi à les toucher, ni Boni ni lui-même. La voie étant libre, vous vous remettez une fois de plus en route. Rendez-vous au [245](#).

13

Le poison violent agit rapidement, et vous êtes bientôt incapable de faire un mouvement. Basculant à bas de votre selle, vous tombez la tête la première dans le marais, et vous entendez les Mouches-Harpons qui voletaient au-dessus de vous se poser sur votre corps pour y pondre leurs œufs. La terreur vous étreint à la perspective de la lente agonie qui vous sépare d'une mort répugnante.

14

Le Nécromancien parvient à cramponner solidement votre visage, et le contact de ses doigts vous vide rapidement de tout votre fluide vital. Le Zombie que vous êtes devenu n'est plus qu'un esclave en son pouvoir, et tout est consommé.

15

Durant près de deux heures, vous vous frayez péniblement un chemin à travers les broussailles enchevêtrées, puis vous faites halte dans une petite clairière pour vous reposer. Étendu sur le sol, la tête appuyée contre une souche, vous contemplez le ciel plombé en ressassant de sombres pensées. « Holà ! s'exclame soudain Borri. Cet arbre a bougé ! Et celui-ci également... Regardez là! » Tournant les yeux, vous constatez par vous-même que le cercle d'arbres qui entoure la clairière se resserre progressivement sur vous. Vous tirez vos épées et, dos à dos, vous tentez vaillamment de résister à l'avance inexorable des troncs, mais les Hommes-Arbres sont bien trop forts, et vous êtes écrasés l'un après l'autre.



16

Vous éperonnez votre cheval et vous fuyez en dévalant au galop le versant de la colline, mais, derrière vous, les Gobelins lancés à vos trousses ont atteint le sommet et ils vous poursuivent avec acharnement. Tout en poussant des cris aigus pour essayer de faire presser votre monture, vous réfléchissez à la direction que vous prendrez en arrivant au bas de la pente. Si vous décidez d'escalader la colline suivante, rendez-vous au [171](#). Si vous préférez tourner à gauche et lancer votre cheval dans la vallée, vers un petit bois, rendez-vous au [100](#).

17

La matinée passe sans que vous découvriez le moindre souterrain. Vous perdez 1 point de CHANCE. « Je suis d'avis de faire demi-tour et de remonter vers le nord. Si nous continuons à descendre vers le sud, nous allons finir par atteindre la Plaine du Bronze, et il aurait été plus simple de s'y rendre par la voie des airs », dit Boni avec plus de sérieux qu'à l'accoutumée. Symm l'approuve, et vous décidez de vous ranger à leurs avis. Vous revenez donc sur vos pas en direction du nord et, en fin d'après-midi, vous avez regagné votre point de départ. Boni, qui a retrouvé sa bonne humeur habituelle, lance une boutade au sujet de cette course inutile, mais ni Symm ni vous n'êtes enclins à plaisanter. Sans prendre le temps de vous reposer, vous poursuivez votre course vers le nord. Rendez-vous au [30](#).

18

Vous apercevez à nouveau la silhouette se faufilant d'arbre en arbre. C'est un petit humanoïde dont la taille n'excède pas un mètre. Il regarde autour de lui, cesse de courir et marche droit vers vous. Vous observez qu'il a la peau toute noire, des oreilles



18 *Vous apercevez un humanoïde dont la taille n'excède pas un mètre.*

pointues et des yeux de chat. Il a également des ailes. Au moment où vous vous demandez pourquoi il ne s'est pas enfui en volant, un filet lesté de plombs s'abat sur vous, et le petit être éclate bruyamment de rire en voyant que vous vous êtes laissé prendre à son piège. En vous effondrant, vous comprenez que vous êtes tombé aux mains des Lutins Noirs, les plus malfaisantes de toutes les créatures lilliputiennes. Entre les mailles du filet, vous voyez trois autres Lutins Noirs tournoyer en l'air. Ils se posent, et, en deux temps trois mouvements, vous vous retrouvez pieds et poings liés. Ils vident votre Sac à Dos et s'emparent de son contenu, y compris la Potion de Guérison de Yaztromo. Ils vous prennent également votre épée. Après quoi, ils s'amuse à introduire des insectes dans vos vêtements et des limaces dans votre bouche. Finalement, ils se lassent de leurs jeux et s'envolent avec leur butin, vous laissant à la merci des prédateurs. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [42](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [224](#).

19

Les vêtements du Troll recèlent une petite boîte en bois. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [188](#). Sinon vous pouvez soit renverser le chariot (rendez-vous au [366](#)), soit poursuivre votre chemin en abandonnant boîte et chariot (rendez-vous au [40](#))

20

Vous parvenez à refermer le couvercle avant que le Colossorad n'ait pu vous en empêcher, et la grotte est plongée dans une obscurité totale. Pourtant, vous entendez toujours, avec horreur, les pas traînants des Colossorads qui continuent à avancer vers vous comme si de rien n'était. Lorsqu'ils ont été irradiés par la lumière, ils demeurent activés pendant au moins une heure, et vous devez maintenant les affronter avec le sérieux handicap de l'obscurité.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COLOSSORAD

10

5

Combattez-les l'un après l'autre, mais réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, vous pouvez soit partir dans le noir rejoindre votre cheval (rendez-vous au [235](#)), soit ouvrir à nouveau la boîte (rendez-vous au [82](#)).

21

Votre cheval a tôt fait de vous ramener à la lisière du bois. Si vous désirez pénétrer dans celui-ci, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez continuer vers Pont-de-Pierre, rendez-vous au [363](#).

22

Une fois de plus, Symm et Boni sont vainqueurs, et votre estime pour leurs talents de bretteur s'accroît d'autant. En fouillant les corps, vous découvrez un sac de noix, une fronde et quelques cailloux servant de projectiles. Borri demande la fronde et les cailloux, tandis que Symm renifle les noix. « Leur odeur me paraît normale », déclare-t-il. Si vous décidez de manger les noix, rendez-vous au [342](#). Si vous préférez sortir au plus vite du souterrain, rendez-vous au [279](#).

23

La porte de la cabane a été défoncée, et vous découvrez deux flèches brisées fichées dans les parois. L'examen de ces flèches vous révèle qu'elles sont du type utilisé par les Gobelins. Le trappeur a dû être attaqué par une bande de pillards. Vous pénétrez avec circonspection dans la cabane et vous fouillez ses trois pièces. Vous y trouvez un couteau de chasse entre les doigts crispés du cadavre du trappeur, mais les Gobelins ont dû voler tout le reste. Vous glissez le couteau dans votre ceinture et vous enterrez le trappeur avant de remonter en selle et de reprendre la route. Rendez-vous au [53](#).

24

Sans aucune intervention consciente de votre part, le sang du Caméléonite dote automatiquement votre corps d'un nouveau mécanisme de défense. Votre peau prend la même teinte verdâtre que la fange de la fosse, et vous disparaissiez subitement aux yeux du Gargantis. Bien qu'il soit toujours conscient de votre présence, il ne parvient pas à vous atteindre avec ses griffes, et Symm et Boni détournent son attention en décochant des flèches sur son énorme torse. Celles-ci entament à peine son cuir épais, mais le Gargantis n'en pousse pas moins un cri de douleur. Malheureusement, il dispose également d'un mécanisme de défense : une glande réagit à la souffrance en émettant un flux d'énergie mentale d'une redoutable puissance. Si un cristal translucide est suspendu à votre cou par une chaîne d'or, rendez-vous au [193](#). Si vous ne portez pas ce cristal, rendez-vous au [307](#).

25

Vous soulevez le couvercle avec la pointe de votre épée et vous reculez d'un pas. Deux gros rats noirs jaillissent aussitôt hors du coffre et bondissent vers vous. Un moulinet de votre épée coupe le premier en deux, mais le second, toutes griffes dehors, entreprend d'escalader votre jambe. Si vous portez une armure, rendez-vous au [192](#). Si vos jambes ne sont pas protégées, rendez-vous au [312](#).

26

Aussitôt que vous avez pris place sur le siège, des tiges de fer jaillissent des bras et du dossier, vous immobilisant complètement. Une voix sifflante sort de la bouche de pierre, au-dessus de votre tête, et demande : « Quel est votre numéro ? » Si vous portez une plaque d'identité, rendez-vous au numéro qui figure dessus. Si vous ne possédez pas de plaque d'identité, rendez-vous au [136](#).

27

Les bras puissants du Démon se resserrent autour de votre taille et vous écrasent. Lorsque votre corps est réduit en bouillie, le Démon s'éloigne pesamment, satisfait d'avoir découvert une nouvelle source d'éléments nutritifs pour la terre de son bois bien-aimé.

28

Vous atteignez les collines en moins de vingt minutes et vous découvrez rapidement une petite grotte où vous abriter. Vous vous endormez aussitôt et vous vous réveillez peu après le lever du soleil (ajoutez 2 points à votre **ENDURANCE**). Le ciel est toujours aussi triste et gris et, en sortant de la grotte, vous remarquez que toute l'herbe environnante est morte, alors que les arbres noirâtres semblent carbonisés. « On ne doit pas être loin de la crevasse, dit Boni en vous rejoignant. Il suffit de renifler. » « On sent la vapeur pestilentielle d'ici, approuve Symm en émergeant à son tour de la caverne. Allez, les gars, qui m'aime me suive. » Au moment où Symm commence à gravir la pente, Boni signale qu'un homme vêtu d'une longue robe se dirige vers la grotte. Si vous voulez attendre pour savoir de qui il s'agit, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez suivre Symm, rendez-vous au [313](#).

29

En descendant à cheval le versant de l'une des dernières collines qui vous séparent du lac, vous apercevez, au pied d'un arbre, une boîte en fer toute rouillée. Si vous voulez l'ouvrir, rendez-vous au [205](#). Si vous préférez poursuivre votre route vers le lac, rendez-vous au [339](#).

30

Un peu plus tard, vous apercevez au loin un monticule, et vous décidez d'aller y jeter un coup d'œil parce que c'est la seule anomalie qui rompe la monotonie du paysage à des kilomètres à

la ronde. En arrivant à proximité, vous pouvez à peine en croire vos yeux en découvrant ce qui paraît être l'entrée d'un souterrain. «Qui a suggéré de descendre vers le sud ? » demande ironiquement Boni. Vous déchargez le ballon et vous le dissimulez, avec la nacelle, à l'entrée de la galerie, puis vous libérez le bœuf, qui ne semble d'ailleurs pas pressé de s'en aller, préférant brouter l'herbe grasse. Lorsque vous pénétrez sous terre, le pétulant Nain déclare : «On n'entend rien. Je croyais que ces couloirs étaient censés émettre des mugissements. » « Attendez que nous soyons au fond, petit bouffon bedonnant, rétorque Symm en riant Quand vous verrez le monstrueux Garantis, c'est peut-être *vous* qu'on entendra crier ! »

Vous dégainez vos épées, vous allumez les torches dont vous vous êtes munis et vous vous engagez prudemment dans le souterrain. Au bout de cinq minutes, vous arrivez à une bifurcation. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [222](#). Si vous voulez tourner à droite, rendez-vous au [90](#).

31

Vous scrutez les ténèbres de la tanière du Féli diable, mais vous ne voyez rien. En vous allongeant sur le sol et en sondant l'obscurité du bout de votre épée, vous atteignez tout juste le fond, à quelque deux mètres plus bas. Si vous décidez de sauter dans la tanière, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez emprunter l'étroite galerie qui s'ouvre en face, rendez-vous au [297](#).

32

Le fromage est sec et dur, mais néanmoins nourrissant Augmentez votre **ENDURANCE** de 2 points, Lorsque vous avez fini de manger, vous choisissez le chemin que vous allez suivre. Si vous décidez de continuer à chevaucher en direction du bois, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez gravir la colline vers l'est, rendez-vous au [280](#).



33 *Un vieux chercheur d'or gît, immobile,
une flèche plantée dans l'estomac.*

33

Lorsque votre cheval atteint la crête de la colline, votre question trouve immédiatement sa réponse : le panache de fumée s'élève des vestiges carbonisés d'une cabane en bois ravagée par un incendie. Adossé à un tonneau, un vieux chercheur d'or gît, immobile, une flèche plantée dans l'estomac. A côté de lui, une hache est posée sur le sol. Si vous désirez savoir s'il vit encore, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez poursuivre votre route vers l'est, rendez-vous au [261](#).

34

Après avoir survolé la Forêt des Ténèbres, vous dérivez au-dessus de la lisière occidentale des Collines de la Pierre-de-Lune, dans lesquelles vous déambuliez deux jours plus tôt. Les dangers que vous y avez affrontés vous reviennent en mémoire, le moindre n'étant pas Kull et sa maudite épée, mais le vol paisible du ballon vous emplit d'espérance. Au bout d'une heure environ, Borri tend le bras et annonce : « Voilà la Forêt des Araignées à l'horizon. Ça ne va pas être commode de se poser là-dedans, mais si vous êtes décidé à y aller, je ferai de mon mieux. » Si vous persistez à vouloir atterrir dans la forêt, rendez-vous au [99](#). Sinon vous pouvez demander à Borri de continuer soit jusqu'à l'ouest du Plat-Pays (rendez-vous au [135](#)), soit jusqu'à la Plaine de Bronze (rendez-vous au [210](#)).

35

« Oui, le port de Sable Noir est une cité de voleurs », continue Zérodieu. Vous poussez tout bas un soupir de soulagement et vous vous préparez à la question suivante. « Comme vous le savez, Razaak s'est déjà assuré le concours de tous les Trolls d'Allansia. Nos amis les Trolls ont quelques coutumes bizarres, dont la plus ridicule est la passion avec laquelle ils croquent les oreilles des Farfadets, principalement dans un esprit d'émulation. Combien leur champion en a-t-il dévoré d'un seul coup ? » Ecœuré à l'idée de ce répugnant spectacle, vous avez du

mal à vous concentrer. Si, néanmoins, vous connaissez la réponse, rendez-vous au chiffre correspondant au record actuel d'Allansia. Si vous ignorez la réponse, rendez-vous au [303](#).

36

Incapable de retrouver le sommeil, vous passez le restant de la nuit à réfléchir à la tâche qui vous attend. Aux premières lueurs du jour, vous montez à cheval et vous repartez une fois de plus vers l'est Gravissant la colline la plus élevée de manière à découvrir le panorama le plus étendu possible, vous avez du mal à en croire vos yeux : à moins de deux heures de cheval, vers le sud-est vous distinguez un lac serti au creux d'un vallon. C'est avec un courage et une détermination renouvelés que vous éperonnez votre monture. Rendez-vous au [178](#).

37

Lorsque vous avez traversé la Rivière du Poisson-Chat la Forêt des Ténèbres ne tarde pas à disparaître à l'horizon. La Plaine Païenne s'étend devant vous, et vous vous demandez si le cimetière est plus proche d'Eau-de-Boue ou de Pont-de-Pierre. Si vous optez pour Eau-de-Boue, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez gagner Pont-de-Pierre, rendez-vous au [142](#).

38

L'effet de la baguette ne peut agir que sur un seul être à la fois. Si vous voulez employer celle-ci contre le Gargantis, il vous faut d'abord libérer mentalement la créature que vous avez paralysée antérieurement. Contre quoi avez-vous utilisé la baguette ?

- | | |
|-------------|------------------------------------|
| Un lapin ? | Rendez-vous au 311 |
| Un faucon ? | Rendez-vous au 122 |
| Un ours ? | Rendez-vous au 368 |

39

En tenant les rênes d'une main ferme, vous parvenez à vous maintenir en selle. Brusquement, trois monstrueuses créatures se matérialisent comme par magie pour vous barrer la route. Rendez-vous au [239](#).

40

Le souterrain aboutit bientôt à un embranchement. Vers la droite, la galerie continue tout droit aussi loin que porte le regard. Vers la gauche, elle se termine rapidement en cul-de-sac. Au fond de l'impasse, quelqu'un ou quelque chose est étendu sur le sol, et vous entendez les couinements caractéristiques des rats. Pour aller à gauche, rendez-vous au [202](#). Pour aller à droite, rendez-vous au [315](#).

41

Vous débouchez la fiole et vous jetez son contenu sur le Zombie. L'eau ronge comme un acide le corps du mort-vivant dont la chair se met à fumer. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 5, rendez-vous au [373](#). Si vous obtenez 6, rendez-vous au [74](#).

42

Vous vous débattez contre vos liens pendant près d'une heure, mais, heureusement, aucune créature ne flaire votre odeur. A force de bander vos muscles, vous finissez par libérer l'une de vos mains et vous pouvez détacher vos pieds. Vos poignets sont meurtris et écorchés, ce qui vous fait perdre 1 point d'**ENDURANCE**, et la disparition de votre épée vous coûte 2 points d'**HABILETÉ**. Par chance, votre cheval ne s'est pas trop éloigné, et vous vous retrouvez bientôt en selle, galopant loin de la clairière, en direction de l'est. Rendez-vous au [150](#).

43

L'atterrissage est assez brutal, et vous vous efforcez de replier le ballon avant que la tornade ne l'emporte. Le vent est si violent qu'il est presque impossible de se tenir debout, mais vous luttez de votre mieux. Une fois l'enveloppe mise à plat vous roulez dessus quelques grosses pierres, derrière lesquelles vous vous abritez. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [201](#).

44

Vous vous ruez tous les trois à l'attaque, chacun de vous se chargeant de l'une des sauvages femelles.

ELFEMALFAISANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [212](#).

45

Craignant un piège, vous vous placez sur le côté de la boîte métallique dont vous soulevez le couvercle avec votre épée. La grotte est aussitôt illuminée par une étincelante lumière blanche qui jaillit de la boîte avec une telle intensité que vous êtes ébloui. Vous constatez néanmoins, entre vos paupières mi-closes, que vous n'êtes pas seul. Irradiés par la lumière, deux Colossorads surgissent du fond de la caverne et s'avancent pesamment vers vous. Blafards, totalement dépourvus de poils, ces monstres blêmes sont striés de grosses veines rouges animées de lentes pulsations. Bien qu'ils soient aveugles, ils tendent les mains vers vous, attirés par la chaleur qui émane de votre corps. Allez-vous :

- | | |
|--------------------------------|------------------------------------|
| Essayer de refermer la boîte ? | Rendez-vous au 372 |
| Faire demi-tour et fuir ? | Rendez-vous au 395 |
| Combattre les Colossorads ? | Rendez-vous au 143 |



45 *Deux Colossorads surgissent
du fond de la caverne.*

46

Le fromage est sec et dur, mais néanmoins nourrissant Augmentez votre **ENDURANCE** de 2 points. Lorsque vous avez fini de manger, vous choisissez le chemin que vous allez suivre. Si vous décidez de continuer vers l'est, rendez-vous au [280](#). Si vous préférez redescendre au pied de la colline et vous diriger vers le nord et le petit bois que vous apercevez dans la vallée, rendez-vous au [203](#).

47

Personne, dans tout Allansia, n'a jamais survécu au second contact frigorifiant d'un Fantôme de Glace. Vous ne faites pas exception. Rendez-vous au [357](#).

48

Jella a tenu parole, et certaines de vos blessures commencent aussitôt à cicatriser à vue d'œil. Lancez un dé, majorez le chiffre obtenu de 2 points et ajoutez le total à vos points d'**ENDURANCE**. Vous informez rapidement Jella de votre mission, et elle vous recommande d'être constamment sur vos gardes, les collines étant infestées de Pierres Vivantes. Vous la remerciez et vous lui faites vos adieux avant de diriger votre cheval vers l'ouest. Rendez-vous au [382](#).

49

Vous parvenez à faire un petit somme (ajoutez 1 point à votre **ENDURANCE**) avant d'être réveillé par les cris de Symm. « Regardez ! Un point noir à l'horizon, là-bas, et il se dirige vers nous ! » Vous vous levez et scrutez des yeux le secteur de ciel désigné par Symm. Soudain, votre cœur se serre. Rendez-vous au [152](#).

50

Après avoir vissé l'une sur l'autre les deux moitiés de la baguette, vous tentez de découvrir si celle-ci possède des vertus magiques. Vous en frappez le sol, mais rien ne se produit. Finalement, vous la dirigez vers un lapin qui passe par là, et vous voyez avec stupeur l'animal s'arrêter pile. En vous approchant de lui, vous constatez qu'il est totalement paralysé. Vous voilà en possession d'une Baguette Paralysante. Ajoutez 1 point à votre CHANCE. Le moral au beau fixe, vous remontez à cheval, vous sortez du bois et vous vous dirigez vers le nord-est et Pont-de-Pierre. Rendez-vous au [234](#).

51

A tâtons, dans l'obscurité, vous constatez que la pièce est fort exigüe et absolument vide. Vous faites donc demi-tour pour ressortir lorsque, brusquement, la porte se referme en claquant. Vous entendez glisser les verrous, et quelqu'un éclate de rire. Marteler le panneau de vos poings n'y change rien : vous êtes pris au piège, dans le noir total. Il ne vous reste plus qu'à vous asseoir sur le sol froid et à attendre, en espérant que Borri et Symm viendront vous tirer de là. Ils se mettent effectivement à votre recherche, mais une fin prématurée les attend dans le souterrain. Et, tandis que s'écoulent les heures, vous ne pouvez plus envisager que la mort par inanition et l'inéluctable anéantissement d'Allansia.

52

Vous appliquez votre oreille contre la poitrine du vieil homme : il est vivant, mais très faible. Lorsque vous tentez de lui faire boire un peu d'eau du tonneau, il s'étrangle, gémit car sa blessure à l'estomac l'empêche d'avalier. Ses yeux s'entrouvrent lentement, et il essaye de parler en bredouillant péniblement. « Des Orques... quatre... volé mon or et mes provisions... partis vers l'est., méfiez-vous... embuscade... au fond du tonneau... pour vous... » Mais il ne peut achever sa phrase, et ses mots se

confondent avec son dernier souffle. Après avoir enterré le vieil homme, vous décidez de vider le tonneau, mais non sans avoir préalablement étanché votre soif. Augmentez votre **ENDURANCE** de 1 point. Une fois le tonneau vide, vous découvrez qu'il est muni d'un double fond. Vous forcez celui-ci avec votre épée et vous y trouvez une pépite valant 10 Pièces d'Or, un couteau, une fiole contenant un liquide limpide étiquetée « Eau Bénite », et un cristal translucide suspendu à une chaînette d'or. Vous empochez la pépite et la fiole, vous glissez le couteau dans votre ceinture et vous examinez l'étrange cristal. Si vous décidez de passer la chaîne autour de votre cou, rendez-vous au [352](#). Si vous préférez ne pas y toucher et obliquer vers le sud-est pour éviter les Orques, rendez-vous au [137](#).

53

Deux heures plus tard, les collines vous entourent de toutes parts. Levant les yeux, vous scrutez le triste ciel gris d'où des tueurs ailés pourraient fondre sur vous. Il n'y a pas la moindre créature volante en vue, mais le silence pesant vous donne le frisson. Soudain, votre cheval pousse un hennissement et se cabre. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [39](#). S'il est supérieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [298](#).

54

Heureusement, aucune créature hostile ne vous barre le passage, et vous ressortez du souterrain sans encombre. Rendez-vous au [279](#).

55

Symm élimine son adversaire peu après que vous vous soyez débarrassé du vôtre. Vous entrez dans la cabane, mais Yaztromo n'y est pas. Symm, qui est allé jeter un coup d'œil alentour, annonce : « Il y a des traces de lutte, et il semble qu'on ait emmené le vieux magicien dans la forêt. La piste ne sera pas difficile à suivre. » Vous vous demandez pourquoi Yaztromo n'a

pas utilisé sa magie contre son ravisseur, mais vous ne faites pas part de vos craintes à Symm. Quelle que soit la créature ou la chose qui a entraîné Yaztromo dans la forêt, elle doit posséder une puissance redoutable. Sans perdre une minute, vous détachez vos chevaux et vous prenez la direction du nord sous la conduite de Symm. Rendez-vous au [377](#).

56

Vous passez entre les statues sans qu'aucun autre Fantôme de Glace se manifeste et vous suivez le souterrain qui s'incurve vers la droite. Au bout d'un instant, vous entendez à nouveau un bruit devant vous, mais, cette fois, il ressemble au grondement sourd d'un très gros animal. Vous continuez à avancer jusqu'à ce que la galerie débouche dans une énorme fosse, sur une corniche proche du fond. Une odeur de putréfaction vous emplit les narines. Cette puanteur provient de l'épaisse couche de fange qui couvre le fond de la fosse, juste au-dessous de la corniche. De cette boue émergent deux pattes vertes, écailleuses, que vous suivez des yeux jusqu'à un tronc colossal, couronné d'une tête monstrueuse dont la gueule béante est hérissée de longs crocs pointus. Une corne blanche, spiralée, se dresse sur le front de la bête. Bien que le Gargantis ait la vue faible, il détecte aussitôt votre présence et tend vers la corniche une gigantesque patte griffue. Battant précipitamment en retraite, vous regagnez la sécurité de la galerie. Une fois hors de portée du Gargantis, vous exposez votre projet à Symm et à Boni : descendre dans la fosse fangeuse pendant qu'ils distrairont l'attention du Gargantis en lui décochant des flèches. Ce plan adopté, vous tirez votre épée et vous retournez sur la corniche. Le Gargantis pousse un terrible rugissement et essaye de vous atteindre avec sa patte aux griffes acérées. Si vous vous êtes enduit de sang de Caméléonite, rendez-vous au [24](#). Sinon rendez-vous au [349](#).

57

La pierre vous frôle en manquant votre tête de quelques millimètres. Sans prendre le temps de regarder en arrière, vous vous ruez hors de la grotte pour rejoindre votre cheval. Rendez-vous au [235](#).

58

Trop affaibli pour courir, vous longez le souterrain en titubant, mais vous avez beau vous hâter, vous ne parvenez pas à temps à l'escalier. Vous avez sauvé Allansia de l'apocalypse, mais cela vous a coûté la vie.



59

En survolant un petit mamelon, vous apercevez ce qui paraît être l'entrée d'un souterrain. Très excité, vous criez à Borri de se poser, et il laisse aussitôt échapper l'air du ballon. Votre altitude décroît progressivement jusqu'au moment où Borri vous recommande de vous cramponner car vous allez atterrir. La nacelle heurte le sol assez rudement et se retourne, mais personne n'est blessé. Tout le monde est de bonne humeur, et c'est en riant que vous entreprenez de vous dépêtrer les uns des autres. Vous pliez le ballon dégonflé et vous le cachez, avec sa nacelle, à l'entrée du souterrain. « Espérons que le monstrueux Gargantis n'est pas une légende, dit Symm, mais voilà un souhait que je pourrais bien regretter par la suite ! » Vous dégainez vos épées, vous allumez les torches dont vous vous êtes munis et vous vous engagez prudemment dans la galerie qui descend en pente douce. Au bout de cinq minutes, vous atteignez une bifurcation. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [222](#). Si vous voulez tourner à droite, rendez-vous au [90](#).

60

Vous faites évoluer votre cheval de manière à affronter les Gobelins à tour de rôle.

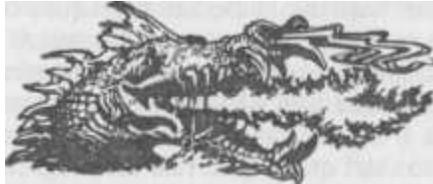
HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Deuxième GOBELIN	5	6
Troisième GOBELIN	6	5
Quatrième GOBELIN	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [116](#).

61

A l'autre extrémité de la crevasse, vous découvrez un levier sortant de la paroi rocheuse. Si vous décidez d'abaisser ce levier, rendez-vous au [321](#). Si, comme vous le suggère Symm, vous estimez préférable de vous faufiler dans la fente de la muraille, rendez-vous au [347](#).



62

Vous apercevez l'Orque juste à temps pour esquiver ses bras tendus. Il tombe lourdement sur le sol, jure grossièrement en orquais et appelle ses deux acolytes à la rescousse. Vous êtes cerné, mais vous avez l'avantage d'être à cheval.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	6	5
Deuxième ORQUE	6	6
Troisième ORQUE	6	5

Affrontez-les à tour de rôle. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [243](#).

63

Vous savez qu'Eau-de-Boue est peuplé de Nains malfaisants, en perpétuel conflit avec les Nains de Pont-de-Pierre. Le cimetière demeurant introuvable, vous vous demandez, en approchant du village, s'il est raisonnable de poursuivre votre route vers l'ouest. Tirant sur les rênes, vous arrêtez votre cheval pour demander à Symm ce qu'il en pense. « Le cimetière hanté est sûrement situé près d'Eau-de-Boue, répond-il. Continuons. » Si vous êtes d'accord, rendez-vous au [286](#). Si vous préférez faire demi-tour et prendre la direction de Pont-de-Pierre, rendez-vous au [21](#).

64

Vous recueillez de l'eau au creux de vos mains et vous la versez sur la boue rouge. Aussitôt, la vapeur qui émane de celle-ci s'épaissit et emplît le fond de la crevasse d'un nuage de gaz délétère produit par une réaction chimique. Vous êtes pris d'une toux incoercible, vos yeux ruissellent de larmes, vous suffoquez et vous ne tardez pas à vous écrouler, à tout jamais silencieux.

65

L'inventaire des sacs de toile des Gobelins fournit 2 Pièces d'Or, du fromage desséché et un miroir fendu à cadre d'argent. Vous mettez de côté l'or et le miroir et vous examinez le fromage. Si vous voulez le manger, rendez-vous au [32](#). Si vous préférez le jeter, vous pouvez soit continuer à chevaucher en direction du

bois (rendez-vous au [203](#)), soit obliquer vers l'est en gravissant la colline (rendez-vous au [280](#)).

66

Le sortilège hamakéien agit, et une enceinte invisible se forme autour de vous. Des centaines d'insectes piqueurs viennent s'écraser sur cette enceinte, jusqu'à vous recouvrir d'un dôme opaque, mais Razaak, dépité par votre parade imprévue, les chasse pour employer contre vous une magie encore plus puissante. Si vous portez l'Égide, rendez-vous au [271](#). Si cet objet n'est pas en votre possession, rendez-vous au [209](#).

67

Au bout de la vallée, vous êtes obligé de gravir à nouveau les collines, mais le restant de la journée s'écoule sans autre incident. Quand la nuit tombe, vous cherchez un endroit où camper. Vous apercevez, à quelque distance, une lueur qui semble être celle d'un feu, mais il fait maintenant trop sombre pour distinguer s'il y a quelqu'un à côté. Si vous décidez de pousser votre cheval jusqu'au feu, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez vous installer pour la nuit entre les rochers qui se dressent dans les parages, rendez-vous au [399](#).

68

Après avoir galopé pendant deux kilomètres de plus le long de la lisière de la forêt, vous découvrez lacabane en bois adossée aux arbres. Vous attachez vos chevaux au premier tronc venu et vous approchez avec circonspection de la porte qui est ouverte. Mais, au lieu d'être accueillis par votre vieil ami Yaztromo, vous voyez apparaître sur le seuil deux squelettes vêtus de longues robes. Leurs yeux rougeoyants luisent d'une façon inquiétante, et vous comprenez qu'une force étrangère les anime. Il doit s'agir de Servants Sataniques, recrutés par Razaak. Totalemment inconscients, ceux-ci se jettent sur vous, prêts à affronter à mains nues les lames tranchantes de vos armes. Vous vous écartez de



68 *Vous voyez apparaître deux squelettes
vêtus de longues robes.*

Symm pour pouvoir manier librement l'épée contre l'un des Servants.

SERVANTSATANIQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Combattez le Servant comme un adversaire ordinaire, mais si vous remportez deux Assauts consécutifs, le sortilège qui l'anime sera rompu et il ne restera plus de lui qu'un tas d'ossements sans vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [55](#).

69

Le caillou tranchant rase votre tête sans la toucher. Avant que l'Homme-Rat ait pu recharger sa fronde, vous bondissez sur lui l'épée au poing, tandis que Borri et Symm se chargent des deux autres.

HOMME-RAT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).

70

Lorsque vous arrivez à proximité de la pile d'ossements, une pluie d'os s'abat sur vous, lancés avec frénésie par le petit homme. Si vous voulez vous battre avec celui-ci, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez lui crier d'arrêter en lui expliquant que vous ne lui voulez pas de mal, rendez-vous au [343](#).

71

Vous éperonnez vos chevaux et vous foncez sur les Nains, qui déchargent leurs arbalètes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [126](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [378](#).

72

Les corps impalpables des Fantômes de Glace se rapprochent rapidement, mais vous parvenez à les éviter. Symm et Borri réussissent également à les esquiver. Vous voyez les Fantômes de Glace disparaître dans les profondeurs du souterrain, et le calme se rétablit. Sur vos gardes, au cas où il y aurait d'autres Fantômes de Glace, vous repartez d'un bon pas dans la galerie. Rendez-vous au [245](#).

73

Vous êtes bientôt hors du bois, galopant vers l'est. Rendez-vous au [150](#).

74

Le Zombie s'effondre et ne bouge plus. Vous fouillez rapidement ses haillons sans rien y trouver d'intéressant en dehors de cinq bougies noires. En revanche, il porte autour du cou une plaque d'identité en cuivre sur laquelle est frappé le chiffre [283](#). Vous la lui retirez et vous la suspendez à votre propre cou, au bout de sa chaîne rouillée. Si vous désirez continuer à explorer cette galerie du souterrain, rendez-vous au [217](#). Si vous préférez revenir sur vos pas jusqu'à la bifurcation et emprunter l'autre galerie, rendez-vous au [199](#).

75

La présence du talisman autour de votre cou ne s'accompagne d'aucune sensation particulière et, apparemment, ne vous confère nul pouvoir magique. Estimant avoir perdu suffisamment de temps, vous mettez le cap sur la tour de Yaztromo. Rendez-vous au [304](#).

76

D'un seul coup, le vieil homme devient blanc comme un linge. Pivotant sur ses talons, il détale aussi vite que ses jambes

peuvent le porter. Vous lui criez de s'arrêter, mais il n'en tient pas compte. « Peu importe, déclare Borri. Il aurait tout aussi bien pu s'agir d'un adepte de Razaak. Venez, il faut partir. » En gravissant la colline derrière Symm, vous ne pouvez pas vous empêcher de penser qu'il aurait mieux valu dire la vérité. Rendez-vous au [313](#).

77

Lorsque votre cheval atteint le sommet de la colline, il est hors d'haleine et visiblement trop fourbu pour continuer à galoper. En regardant autour de vous, vous vous apercevez que le sol est parsemé de blocs de roche et de grosses pierres. Mettant aussitôt pied à terre, vous entreprenez de faire rouler ces roches et ces pierres sur la pente en direction des Gobelins qui vous poursuivent Lancez un dé et réduisez de 2 points le chiffre obtenu pour savoir combien de Gobelins vous culbutez. Si vous en assomez un ou plus, rendez-vous au [213](#). Si vous n'en touchez aucun, rendez-vous au [6](#).

78

Découragé par l'insuccès de ses efforts pour ouvrir le pan de mur, Borri y renonce et s'assoit par terre. En s'adossant à la muraille, il appuie sans le vouloir sur une petite aspérité carrée et, d'un seul coup, le pan de mur situé en face de lui pivote vers l'extérieur. Abasourdi, Symm hoche la tête et déclare : « Quand un problème est insoluble, on peut compter sur ce feignant de Nain pour trouver la solution. Enfin, on ne va pas se plaindre de sa veine, pour une fois qu'elle joue en notre faveur. » Tendant sa torche à bout de bras, Symm scrute le nouveau passage et annonce qu'il ne voit rien parce que la galerie tourne vers la gauche, mais qu'il entend un bruit inquiétant, comme celui que produirait un gros animal en mâchant des os. Si vous souhaitez aller voir de quoi il s'agit, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez revenir à la bifurcation et essayer l'autre galerie, rendez-vous au [222](#).



79

Devant vous retentit un bruit cahotant, comme celui que produiraient des roues sur un sol rocailleux. Un être émerge lentement des ténèbres, poussant un chariot plein d'ossements. Il est hideux et très musclé, avec de longs bras terminés par des griffes acérées.

Des dents pointues dépassent comme des défenses de sa bouche baveuse. En vous apercevant, le Troll des Cavernes pousse un grognement, lâche son chariot et bondit vers vous en brandissant une massue.

TROLL DESCAVERNES HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

C'est à vous que s'attaque le Troll des Cavernes, mais Symm (**HABILITÉ : 10**) et Borri (**HABILITÉ : 9**) peuvent également le combattre. Vous porterez donc trois coups au Troll chaque fois qu'il vous en portera un. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [19](#).

80

Dès que vous touchez le couvercle du coffre, vous entendez à l'intérieur un bruit de trotinement tel que produiraient des pattes griffues de rongeur. Si vous désirez toujours soulever le couvercle, rendez-vous au [25](#). Sinon vous pouvez soit briser le globe de verre, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [367](#)), soit quitter la caverne (rendez-vous au [386](#)).

81

Au bout d'une heure environ, une silhouette encapuchonnée sort de la crevasse, vêtue d'une robe noire en lambeaux et tenant un bâton noir. Le personnage regarde de tous côtés, et vous constatez que sa tête est un crâne de squelette, mais dotée d'yeux rouges luisants. «Un Servant Satanique, chuchotez-vous. Je me charge de lui. » Inconscient du danger, le Servant Satanique se met à genoux et se livre à tout un rituel de prosternations et de litanies. Vous profitez de l'occasion pour vous jeter sur lui, l'épée au poing.

Sans éprouver la moindre peur, il se défend à mains nues, et sa force surhumaine vous surprend.

SERVANTSATANIQUE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Combattez le Démon Inférieur comme un adversaire ordinaire, mais si vous remportez deux Assauts consécutifs, le sortilège qui l'anime sera rompu et il ne restera plus de lui qu'un tas d'ossements sans vie. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [93](#).

82

Dès que vous ouvrez le couvercle de la boîte, la grotte est à nouveau brillamment éclairée. En explorant le fond de l'anfractuosité, vous trouvez une caisse. Si vous voulez l'ouvrir en soulevant quelques planches, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez rejoindre votre cheval, rendez-vous au [235](#).

83

Vous parvenez de justesse à ne pas lâcher votre épée en tombant, et le combat s'engage immédiatement.

HOMME-SINGE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 7

Après le troisième Assaut, rendez-vous au [254](#).

84

Vous savez ce qu'il vous reste à faire pour anéantir à tout jamais le Nécromancien. Sortant la corne blanche de sous votre robe, vous l'enfoncez dans la poitrine de Razaak. Un hurlement effroyable retentit dans le silence de la crypte et, en quelques secondes, il ne reste plus, à l'endroit où est tombé Razaak, qu'un peu de poussière sur le sol. Le brouillard se dissipe, et vous découvrez le grand sarcophage de pierre dans lequel Razaak est resté couché durant plus de cent ans. Si vous désirez examiner l'intérieur du sarcophage, rendez-vous au [390](#). Si vous préférez quitter la crypte le plus vite possible, rendez-vous au [233](#).

85

Vous tombez dans un piège que le trappeur qui habitait la cabane avait creusé pour capturer des animaux à fourrure. Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de vos points d'ENDURANCE. Contusionné et meurtri, vous vous hissez hors de la fosse. Rendez-vous au [23](#).

86

Vous ne pouviez pas le deviner, mais le scarabée d'os est un Porte-Malheur. Vous perdez 3 points de CHANCE. Son précédent détenteur l'avait trouvé trois jours avant sa mort. Ne découvrant rien d'autre susceptible de vous intéresser, vous empruntez l'autre galerie du souterrain. Rendez-vous au [315](#).

87

En explorant le fond de la grotte, vous trouvez une caisse. Si vous voulez l'ouvrir en soulevant quelques planches, rendez-vous au [295](#). Si vous préférez rejoindre votre cheval, rendez-vous au [235](#).

88

Vous chancelez au bord de la fosse, mais vous parvenez de justesse à reprendre votre équilibre. Avant que le Gargantis ait pu vous porter un nouveau coup, Symm et Borri détournent son attention en décochant quelques flèches sur son gigantesque torse. Celles-ci égratignent à peine son cuir épais, mais il n'en pousse pas moins un rugissement de douleur. Or le Gargantis possède un mécanisme défensif automatique : la souffrance déclenche une glande de son cou qui émet un flux d'énergie mentale d'une puissance redoutable. Si un cristal translucide est suspendu à votre cou par une chaîne d'or, rendez-vous au [193](#). Si vous ne portez pas ce cristal, rendez-vous au [307](#).

89

Si vous voulez attacher votre cheval à un arbre et partir à pied, à travers les broussailles denses, à la recherche de l'ancre du Démon, rendez-vous au [319](#). Si vous préférez piquer des deux et sortir du bois le plus rapidement possible, rendez-vous au [168](#).

90

Le souterrain est tortueux, sinueux, et vos torches font danser des ombres inquiétantes sur ses parois rugueuses. Soudain, vous entendez des pas qui marchent vers vous, et vous vous préparez au combat. Six êtres disgracieux, que l'on pourrait prendre pour un mélange d'Orque et de Troll avec leurs grandes oreilles et leurs dents semblables à des crocs, font leur apparition. Leurs longues chevelures hirsutes sont tressées avec des os, et ils portent des armures faites de larges plaques de métal hérissées de pointes et de clous. Les Doragars sont des guerriers sadiques qui prennent plaisir à infliger les blessures les plus cruelles avec leurs armes redoutables. Choissant chacun deux adversaires, vous vous ruez au combat

HABILETÉ ENDURANCE

Premier DORAGAR	9	9
Second DORAGAR	9	10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [144](#).

91

Vous vous hâtez d'allumer la bougie, sachant que vous disposez de moins d'une heure pour échapper à l'effroyable destin qui vous menace, et, à sa lueur vacillante, vous vous mettez fébrilement à la recherche de belladone, la seule plante connue capable de conjurer le mal. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [335](#). Si vous êtes Malchanceux et que vous ne trouvez pas la plante, rendez-vous au [317](#).

92

Durant la nuit, rien ne vient troubler votre sommeil. Pourtant, un Elfidé volant s'introduit silencieusement dans le camp et dérobe trois objets dans votre Sac à Dos (supprimez trois articles de la liste de votre Équipement). La malfaisante petite créature s'enfuit avec son butin par la voie des airs et, au matin, quand vous découvrez le larcin, il vous paraît inexplicable. Perplexe, vous vous mettez en route vers Pont-de-Pierre. En moins d'une heure, vous atteignez un pont enjambant un torrent aux eaux limpides qui vous conduit dans le village. Apercevant dans la rue un couple de Nains que vous connaissez, vous leur demandez où se trouve Borri. «Dans l'écurie, à l'autre bout du village», répondent-ils en chœur. Vous mettez pied à terre et vous conduisez vos montures fatiguées par la bride, en saluant au passage quelques Nains de connaissance. Arrivés à l'écurie, vous frappez à la porte et êtes accueillis par un Nain souriant, joufflu, rubicond et barbu. « Salut ! dit-il jovialement Je m'appelle Borri, et vous devez être les amis de Yaztromo. Je vais donner à manger à vos chevaux pendant qu'à l'intérieur vous avalerez un solide casse-croûte : il y a de quoi remplir la panse de tout le monde.

Entrez et asseyez-vous. » Vous pénétrez dans l'écurie et vous vous gavez jusqu'à l'écoeurement. Ajoutez 2 points à votre **ENDURANCE**. « Quand vous serez requinqués, venez me rejoindre dans la cour de derrière : je vous ferai voir quelque chose de pas ordinaire. Laissez-moi seulement le temps de le préparer. Yaztromo m'a expliqué votre mission, et je vais enfin pouvoir mettre mon invention à l'épreuve ! » dit Borri avec jubilation. Au bout de dix minutes, la curiosité l'emporte et vous sortez dans la cour. Rendez-vous au **353**.

93

Vous dépouillez le Démon de sa longue robe que vous enflez en rabattant le capuchon de façon à dissimuler votre visage. « C'est parfait pour vous, mais nous autres, qu'est-ce qu'on fait ? » demande Borri. Vous lui répondez que vous jugez préférable d'y aller seul, que cela attirera moins l'attention. Ce plan ne plaît ni à Boni ni à Symm, mais ils reconnaissent que, sans déguisement, ils seraient plus une gêne qu'une aide. Ils acceptent de vous attendre pendant trois heures, après quoi, si vous n'êtes pas de retour, ils se mettront à votre recherche. Après leur avoir serré la main, vous descendez l'escalier qui s'enfonce dans les profondeurs obscures de la crevasse. L'atmosphère méphitique vous soulève le cœur, mais vous n'en continuez pas moins. Vos yeux s'accoutument progressivement à la pénombre, et votre nez lui-même finit par s'habituer à la puanteur. En arrivant au fond, vous constatez que la vapeur émane d'une vaste coupe de pierre contenant un épais liquide pourpre qui rougeoie comme du métal en fusion. Cette mixture ne dégage aucune chaleur, uniquement l'odeur nauséabonde. Vous apercevez également de l'eau dans une vasque rocheuse, et vous vous dites qu'en versant de l'eau dans la coupe de pierre, vous arrêteriez peut-être l'émanation de vapeur. Si vous voulez mettre cette idée à exécution, rendez-vous au **64**. Si vous préférez ne pas vous attarder et chercher plutôt la crypte de Razaak, rendez-vous au **181**.

94

A peine avez-vous glissé la bague à votre doigt que la robe à capuchon du Gardien des Ossements se soulève du sol et se dresse devant vous. Un poignard surgit de nulle part, brandi par une main invisible jaillie d'une manche vide. Rapidement, sans un bruit, la robe s'avance et lance le poignard sur vous. L'Esprit Vengeur a visé juste et l'arme vous atteint Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [227](#). Si vous obtenez de 2 à 4, rendez-vous au [246](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [314](#).

95

Vous chevauchez durant plusieurs heures sans trouver le cimetière. Au nord, un petit bois borde la Rivière Rouge ; à l'ouest on aperçoit les toits du village d'Eau-de-Boue. Allez-vous vous diriger :

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------------|
| Vers le nord et le bois ? | Rendez-vous au 273 |
| Vers l'ouest Eau-de-Boue ? | Rendez-vous au 63 |
| Vers le nord-est Pont-de-Pierre ? | Rendez-vous au 363 |

96

La région est trop dangereuse pour faire confiance à qui que ce soit fût-ce à un aveugle. Vous resterez à bonne distance du vieillard et vous lui demandez où il va. « Rendre visite à mon vieil ami le Guérisseur!répond-il d'une voix douce. Il vit dans les Collines de la Pierre-de-Lune. Mais vous-même, qu'est-ce qui vous amène ici ?» Si vous répondez que vous êtes venu tuer Razaak, rendez-vous au [179](#). Si vous répondez que vous êtes un servent de Razaak, rendez-vous au [76](#).

97

La rivière est large, mais peu profonde, et vous la traversez sans difficulté. Vous faites gravir le versant de la colline à votre monture et, en approchant de la grotte, vous découvrez qu'un sentier bien frayé y conduit. Descendant de cheval, vous attachez celui-ci à un rocher et vous faites le reste du chemin à pied. La grotte est obscure, et vous ne voyez pas grand-chose au-delà de l'entrée. Si vous voulez quand même y pénétrer, rendez-vous au [310](#). Si vous préférez reprendre votre monture, redescendre la colline et longer la rivière en suivant la vallée, rendez-vous au [284](#).

98

En Allansia, certains objets sont magiques, d'autres pas. Mais il serait quand même surprenant qu'un minuscule crâne de rat puisse venir à bout du gigantesque Gargantis. Vous lancez néanmoins le crâne avec optimisme, mais il se contente de rebondir sur la patte du monstrueux animal et tombe dans la vase avec un petit plouf. Vous perdez 2 points de **CHANCE**. Il est trop tard pour utiliser l'un des autres objets car le Gargantis est pratiquement sur vous : une fois de plus, vous ne pouvez compter que sur votre fidèle épée. Rendez-vous au [147](#).

99

Borri laisse échapper l'air du ballon, et vous commencez à perdre lentement de l'altitude. Puis la descente s'accélère, et les arbres grossissent à vue d'œil. Borri vous crie de vous cramponner car vous allez bientôt atterrir. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [247](#). Si vous obtenez 2 ou 3, rendez-vous au [293](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [371](#).

100

Fourbue par sa longue course, votre monture est loin d'être fraîche. Si vous faites halte au bord du ruisseau pour faire boire votre cheval et le laisser reposer, rendez-vous au [129](#). Si vous ne vous attardez pas au bord du ruisseau, rendez-vous au [350](#).

101

Si vous êtes en possession d'une fiole d'eau bénite, rendez-vous au [41](#). Sinon il vous faut combattre le Zombie à l'épée, rendez-vous alors au [318](#).

102

Une étrange irisation émane de la pierre, mais, apparemment, la bague ne possède pas le moindre pouvoir magique. Vous haussez les épaules, déçu, et vous vous remettez en route vers le lac. Rendez-vous au [339](#).

103

L'idée de vous séparer de votre épée vous répugne, mais vous êtes convaincu que l'homme est sincère. Aussitôt désarmé, vous le voyez sortir de derrière un arbre et vous pouvez l'examiner à la lueur du feu. C'est un grand gaillard vêtu d'une tunique vert foncé. Relevant son capuchon, il vous tend amicalement la main et vous fait asseoir devant le foyer, où vous vous régalez d'un succulent canard et de savoureux champignons. Augmentez votre **ENDURANCE** de 2 points. Votre hôte vous dit s'appeler Symm et être chasseur et traqueur. « Il n'y a pas un être vivant que je ne sois capable de suivre à la trace et d'abattre, déclare-t-il jovialement en s'essuyant la bouche d'un revers de main. Et vous, qu'est-ce qui vous amène dans ces collines perdues ? » Vous décidez de parler à Symm de Razaak et de la menace qui pèse sur Allan-sia. Lorsque vous avez terminé, il vous regarde gravement et s'exclame : « Et dire que j'ai failli vous loger une flèche dans le corps ! Ça mérite un dédommagement Je vous offre donc mes services. Mes talents pourront sûrement vous être utiles. Qu'en



103 *Vous découvrez un grand gaillard
vêtu d'une tunique vert foncé.*

pensez-vous ? » Estimant que Symm pourrait se révéler un allié précieux, vous acceptez sa proposition. Après une bonne nuit de sommeil, vous montez tous deux à cheval et vous partez en direction de l'ouest Symm prend la tête et choisit la voie la plus facile et la plus directe pour gagner la plaine. En fin d'après-midi, vous avez presque atteint la limite des collines lorsque Symm repère deux hommes tapis derrière des rochers, à quelque distance de là. « Des Montagnards Sauvages ! vous crie-t-il Ils s'imaginent que je ne les ai pas vus et ils s'appêtent à nous tomber dessus quand nous passerons devant eux. Vous avez envie d'exercer vos talents de duelliste, ou on fait un détour?» Si vous désirez affronter les Montagnards, rendez-vous au [196](#). Si vous préférez les éviter, rendez-vous au [327](#).

104

Vous soulevez prudemment le couvercle de la boîte et vous n'y trouvez que des bouteilles vides de bière Phacochère, la boisson favorite des Trolls. La boîte contient également un opuscule édité par la petite brasserie et intitulé *Le Livre Phacochère des Records Trolls*. Borri fait la grimace. « Pouah ! De la bière Phacochère, dit-il d'un air écoeuré. Comment peut-on boire une lavasse pareille ? Ces Trolls sont vraiment répugnants: ils ingurgitent n'importe quoi. Mais comme ils ne savent pas lire, je ne comprends pas pourquoi on publie ce livre. J'aimerais quand même y jeter un coup d'œil pour voir à quel point les Trolls peuvent être stupides. » Si vous voulez vous reposer un instant et laisser à Boni le temps de lire le livre, rendez-vous au [266](#). Si vous avez hâte de repartir et si vous l'empêchez de lire le livre, rendez-vous au [40](#).

105

Le Colossorad vous empoigne par le bras et vous empêche de refermer la boîte. Vous n'avez plus le choix : il faut défendre votre vie. Rendez-vous au [143](#).

106

Vous tombez en hurlant et, quand vous vous écrasez sur le sol, tout espoir est perdu pour Allansia.

107

La chute vous a seulement coupé le souffle. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Heureusement, vous n'avez pas lâché les rênes de votre cheval. Mais vous n'avez pas le temps de vous remettre en selle car trois créatures hallucinantes se matérialisent soudain comme par magie et vous agressent. Rendez-vous au [239](#).

108

« Oui, c'est exact, approuve Zérodieu. Je vais donc vous laisser pénétrer dans la crypte. Passez par la porte de granit Vous connaissez la combinaison, bien entendu. » Les jambes flageolantes d'excitation, vous vous dirigez vers la porte de granit Sur le mursont alignées neuf manettes métalliques, numérotées de 1 à 9. Si vous connaissez le chiffre de la combinaison, formez-la en tirant les trois manettes voulues et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne savez pas quelles manettes tirer, rendez-vous au [291](#).

109

L'homme est un archer de première force : même dans l'obscurité, il ne rate jamais son but à si courte distance. Sa flèche vole droit vers vous, mais elle est arrêtée par une branche basse invisible dans les ténèbres. Vous détalez à bride abattue avant qu'il n'ait eu le temps de décocher un second trait. Lorsque vous êtes certain d'avoir mis suffisamment de distance entre l'archer et vous, vous vous installez pour la nuit à l'abri de quelques rochers ronds. Rendez-vous au [399](#).

110

Pétrifié par la peur, vous êtes incapable de faire un geste. Les yeux écarquillés d'horreur, vous regardez le Félicidiable déchiqueter vos deux compagnons raides comme des statues. Il bondit ensuite sur vous, les crocs dégoulinants de sang, et vous les plante profondément dans la gorge. Le minet favori de Razaak vient de sceller le destin d'Allansia.

111

Le casque s'adapte si étroitement à votre tête qu'il est fort inconfortable. Vous décidez donc de l'enlever, mais vous constatez qu'il vous est impossible de le retirer. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Un malencontreux hasard vous a fait coiffer un Casque de Vieillesse, et vous prenez trente ans d'âge en quelques minutes. Votre corps vous paraît soudain plus las, moins robuste : réduisez votre **ENDURANCE** de 5 points et votre **HABILETÉ** de 2 points. C'est avec ce nouveau souci à l'esprit que vous considérez les possibilités qui vous sont offertes. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez soit examiner la baguette (rendez-vous au [360](#)), soit ouvrir le Sac à Dos (rendez-vous au [175](#)). Si vous préférez rejoindre votre cheval, rendez-vous au [221](#).

112

Symm cherche pendant cinq minutes, mais ne trouve rien. Soudain, il vous semble entendre à nouveau le mugissement du vent et, en vous retournant, vous voyez revenir les trois Fantômes de Glace. La bouche béante, ils fendent l'air de la galerie en poussant leurs terrifiants gémissements. Il n'y a aucune cachette, aucun abri : vous ne pouvez éviter leur contact que par une feinte de dernière seconde. Lancez deux dés trois fois de suite. Si vous obtenez une fois un total supérieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [383](#). Si les trois totaux sont égaux ou inférieurs à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [323](#).

113

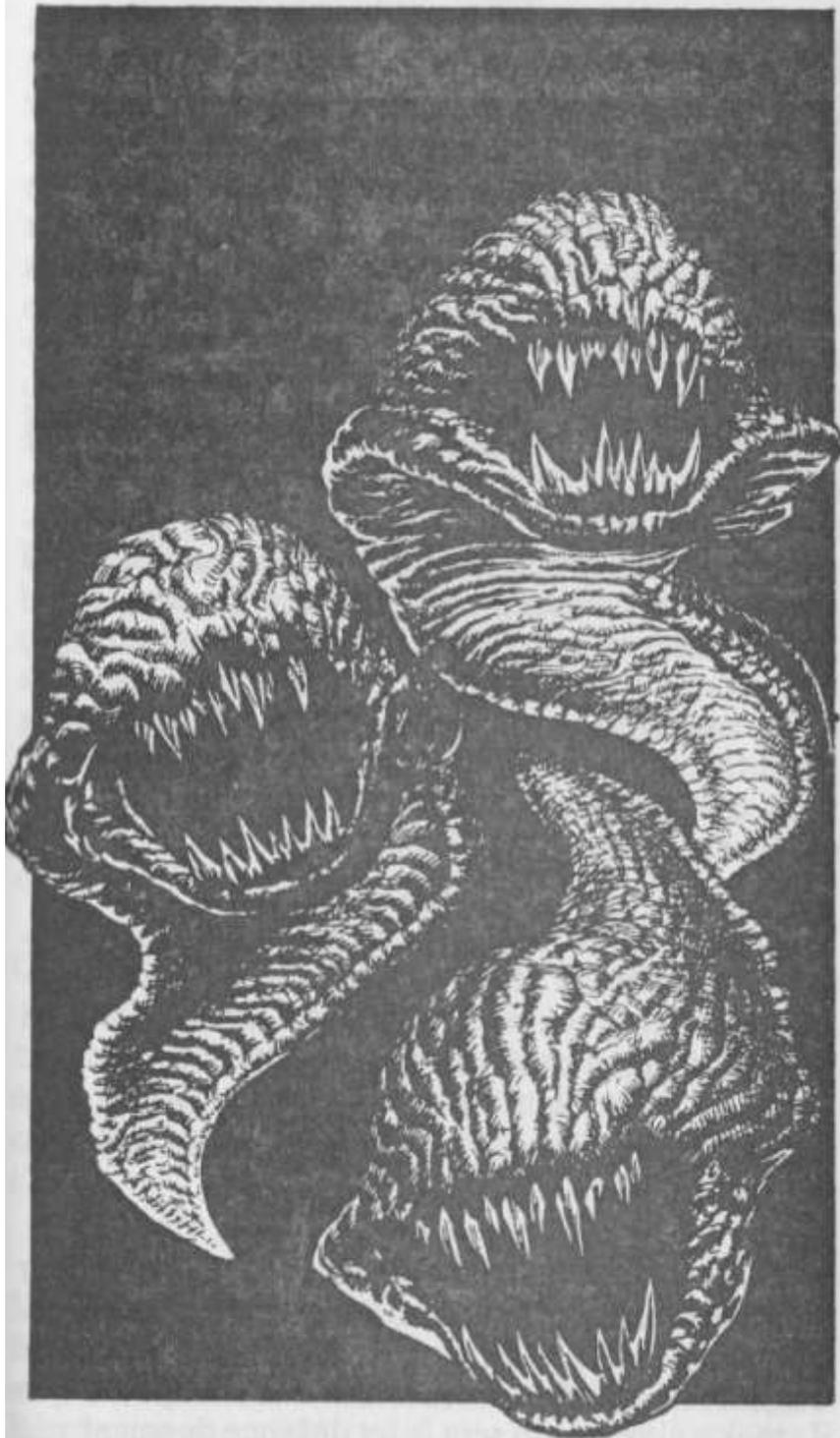
Incapable de retrouver le sommeil, vous passez le restant de la nuit à réfléchir à la tâche qui vous attend. Aux premières lueurs du jour, vous montez à cheval et vous partez. Vous gravissez la colline la plus élevée pour voir le plus loin possible et, en regardant vers le nord-est, vous n'en croyez pas vos yeux : à moins de deux heures de cheval, vous distinguez un lac au creux d'un vallon. Retrouvant d'un seul coup toute votre ardeur, vous éperonnez votre monture dans cette direction. Rendez-vous au [178](#).

114

Vous n'êtes plus qu'à une vingtaine de mètres du sol lorsque le cyclone vous atteint. Avec une violence incroyable, il saisit le ballon et le retourne sens dessus dessous en le déchiquetant comme un vulgaire sachet de papier. La tornade vous emporte sur quelque cinq cents mètres avant de vous rejeter, et vous faites une chute mortelle.

115

Aussitôt déverrouillé, la porte s'ouvre à la volée sous la poussée de trois répugnantes créatures. Semblables à d'énormes limaces volantes, les Démons de Lave n'ont pas d'yeux mais une grande bouche béante, hérissée de dents acérées. Après avoir tourné autour de vous, ils s'immobilisent soudain en l'air et restent suspendus au-dessus de votre tête. Comme ils n'ont pas d'ailes, vous vous demandez par quel prodige ils peuvent voler, et puis vous vous rappelez que les Démons de Lave se métamorphosent en Diablotins de Feu, exactement comme les chenilles se transforment en papillons. Lorsque le premier Démon de Lave vous attaque en piqué, vous vous rendez brusquement compte que le moment est mal choisi pour songer à des papillons.



115 *Les Démons de Lave s'immobilisent soudain en l'air.*

HABILETÉ ENDURANCE

Premier DÉMON DE LAVE	6	4
Deuxième DÉMON DE LAVE	5	4
Troisième DÉMON DE LAVE	6	4

Affrontez-les à tour de rôle. Si vous êtes vainqueur rendez-vous au [309](#).

116

L'inventaire des sacs en toile des Gobelins fournit 2 Pièces d'Or, un peu de fromage racorni et un miroir fêlé dans un cadre d'argent. Vous mettez de côté l'or et le miroir et vous examinez le fromage. Si vous décidez de le manger, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez le jeter et chevaucher vers l'est, rendez-vous au [292](#).

117

Tenant votre torche d'une main et la corde de l'autre, vous vous faites descendre tout doucement par Boni et Symm le long de la paroi de la fosse. Les craquements d'os rongés cessent brusquement et sont remplacés par des bruits de succion, comme si un très gros animal pataugeait dans de la vase visqueuse. Mais avant que vous n'ayez atteint le fond du trou, une énorme patte verte, aux griffes acérées, vous saisit et vous lève vers une gueule béante frangée de longs crocs pointus. Les mâchoires de la créature que vous veniez abattre n'ont aucun mal à vous couper en deux.

118

Vous dégainez votre épée, vous éperonnez votre cheval et vous foncez au galop sur le Géant des Montagnes. Avant que vous ne l'ayez atteint, celui-ci ramasse une énorme pierre et la jette sur vous de toutes ses forces. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [374](#). Si vous obtenez de 3 à 6, rendez-vous au [173](#).

119

« Stupides Trolls. Nous avons besoin d'eux pour l'instant, mais il est évident que Razaak s'en débarrassera quand il aura conquis Allansia. Ce sont de simples valets, chargés de nourrir le Garant que Razaak a élevé et qui sera le fer de lance de son armée contre les forces d'Allansia. » Vous songez à la corne blanche dissimulée sous votre robe et vous détournez les yeux en déglutissant avec effort à l'idée que le Prince des Squelettes pourrait remarquer votre embarras. « Quoi qu'il en soit, reprend Zérodieu, voici ce que j'aimerais que vous me disiez : quel est le numéro tatoué par Razaak sur le bras des Zombies employés au forage des galeries souterraines ? » Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au chiffre correspondant Si vous ne connaissez pas la réponse, rendez-vous au [291](#).

120

L'Orque vous tombe sur le dos, et vous dégringolez à bas de votre selle. Vous roulez sur le sol en luttant corps à corps avec l'Orque, qui mord et griffe furieusement en cherchant à se dégager pour pouvoir vous poignarder. L'odeur fétide qui émane de ses vêtements vous soulève le cœur. Les deux autres Orques vous observent en se contentant d'encourager leur camarade à vous tuer, mais ils sont prêts à intervenir en cas de besoin.

ORQUE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Comme vous ne pouvez pas faire usage de votre épée, réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [8](#).

121

La foudre tombe sur un arbre voisin dont le tronc se fend en deux. De la fumée s'élève du bois carbonisé, et vous vous estimez heureux de ne pas être blessé. Rendez-vous au [300](#).

122

Si vous ne parvenez pas à vous rappeler quel animal est toujours paralysé par la baguette magique, vous ne pouvez pas utiliser celle-ci contre le Gargantis. Une fois de plus, vous ne devez compter que sur votre épée. Rendez-vous au [147](#).



123

Vous tendez la Bague à la Lune vers le Loup-Garou : en prononçant la formule que vous a apprise le Gardien des Ossements. Le Loup-Garou pousse un hurlement de terreur, fait demi-tour et disparaît dans la nuit à la recherche d'une autre victime. Rendez-vous au [36](#).

124

Vous vous enduisez prudemment d'un peu de sang et vous attendez de voir si celui-ci a des effets nocifs. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [163](#). Si vous obtenez 2, rendez-vous au [272](#). Si vous faites de 3 à 6, rendez-vous au [361](#).

125

Le personnage s'avance lentement vers vous, et vos yeux découvrent le hideux visage de Razaak. Lorsque ce dernier aperçoit le Démon Cornu suspendu à votre cou, un rictus tord l'un des côtés de sa figure déformée. «Je suis heureux que vous portiez un Talisman du Grand Cataclysme. Aucun doute, vous êtes un vrai fidèle, ricane-t-il d'une voix gutturale. A genoux ! » Vous vous apercevez qu'il vous est impossible de ne pas obéir, et vous tombez à genoux. Vous êtes incapable de lever le bras pour retirer le talisman. Vous pouvez seulement regarder Razaak s'approcher, poser sa main squelettique sur votre visage et aspirer votre vie hors de votre corps. Vous êtes désormais un Zombie à son service, et tout est consommé.

126

Le carreau d'arbalète siffle au-dessus de votre tête sans vous toucher, et Symm n'est pas blessé non plus. Vous choisissez votre adversaire et vous passez à l'attaque.

NAIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [250](#).



127

En arrivant près des arbres, vous découvrez d'où proviennent les appels à l'aide : une jeune femme est pendue la tête en bas, la jambe droite serrée dans un nœud coulant fixé à une haute branche. Ses mains sont liées derrière son dos, il lui est impossible de se libérer par ses propres moyens. Elle vous supplie de la descendre de son perchoir et vous promet, en échange, de guérir vos blessures. Si vous êtes disposé à trancher

131

Vous voilà en possession d'un bouclier magique, vieux de quelque deux cents ans et doté du pouvoir exceptionnel de préserver celui qui le porte des décharges de foudre dues à la sorcellerie. Bien entendu, il protège également contre les lames tan-chantes. Celui qui l'a fabriqué l'avait baptisé l'Égide, et c'est certainement l'un des plus beaux boucliers d'Allansia. Augmentez votre **HABILETÉ** de 1 point et votre **CHANCE** de 1 point. Vous mettez le bouclier en bandoulière et vous dirigez votre cheval vers le lac. Rendez-vous au [29](#).

132

La tornade passe à une centaine de mètres de vous, et votre abri vous protège parfaitement. Lorsque le vent est calmé, vous vous relevez et vous poussez un soupir de soulagement. Boni entreprend aussitôt l'inventaire des dégâts infligés au ballon et déclare qu'il lui faudra deux heures environ pour remettre celui-ci en état. Vous décidez de partir avec Symm à la recherche de chevaux ou d'une bête de somme pour transporter le ballon. Au bout d'une demi-heure, vous apercevez une caravane de chariots attelés qui traverse la plaine en direction du nord-ouest. Vous hélés le cavalier le plus proche, et celui-ci ne tarde pas à s'approcher en compagnie de deux autres cavaliers. Ils vous demandent ce que vous voulez, et vous répondez que vous avez besoin d'une bête de somme. Ils déclarent n'avoir ni cheval ni mule à vous céder, mais que les chariots sont à votre disposition moyennant 3 Pièces d'Or par personne. Si vous avez les moyens et le désir de dépenser 9 Pièces d'Or pour gagner le nord-ouest avec la caravane, rendez-vous au [277](#). Si vous préférez décliner cette offre et continuer à chercher des chevaux, rendez-vous au [325](#).



133

L'Homme-Rat est adroit et manie la fronde avec dextérité : le caillou tranchant vous frappe douloureusement en plein front. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Avant que votre agresseur n'ait pu recharger sa fronde, vous bondissez sur lui l'épée au poing, tandis que Boni et Symm se chargent des deux autres.

HOMME-RAT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).

134

Vous sautez à bas de votre cheval en dégainant votre épée et vous attaquez le Gardien des Ossements, qui est vif comme l'éclair et armé de deux longs fémurs.

GARDIEN DES OSSEMENTS HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

La Vallée des Ossements maudit quiconque s'attaque à son gardien. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [287](#), mais déduisez 3 points de votre CHANCE.

135

Après avoir laissé derrière vous la Forêt des Ténèbres, vous survolez la lisière occidentale des Collines de la Pierre-de-Lune dans lesquelles, deux jours plus tôt, vous cheminiez au milieu des dangers. La Forêt des Araignées ne tarde pas à apparaître, très semblable d'aspect à la Forêt des Ténèbres, et vous savez qu'elle recèle tout autant de périls cachés. Au-delà de la forêt, le ballon

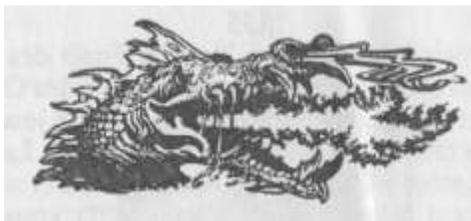
vous emporte sans à-coups vers le sud-est jusqu'à ce que vous franchissiez la bordure méridionale des Collines de la Pierre-de-Lune pour aborder le Plat-Pays. «Où voulez-vous atterrir?» s'enquiert Borri sans desserrer les dents du tuyau de sa vieille bouffarde. Vous observez le sol, au-dessous de vous, en cherchant des yeux une caverne ou l'entrée d'un souterrain. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [59](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [160](#).

136

Le siège recèle encore d'autres tiges de fer, mais celles-ci sont dissimulées dans le dossier et leur extrémité est affûtée. La voix sifflante énonce la sentence : « Mort aux intrus », et les barres pointues se plantent dans votre dos. Allansia est perdue.

137

Tout en chevauchant, vous scrutez le triste ciel gris d'où des tueurs ailés pourraient fondre sur vous. Il n'y a pas la moindre créature volante en vue, mais le silence pesant vous donne le frisson. Soudain, votre cheval pousse un hennissement et se cabre. Lancez deux dés. Si le chiffre obtenu est égal ou inférieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [39](#). S'il est supérieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [298](#).



138

Vous avez presque rejoint l'entrée du souterrain lorsque vous parvient un bruit de pas se dirigeant vers vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [274](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [359](#).

139

Dès que vous pénétrez dans la clairière, il se produit une chose horrible : la terre, autour des pierres tombales, se met à bouger et, soudain, il en surgit un bras squelettique. C'est ensuite un crâne qui apparaît, puis un deuxième, et six Squelettes finissent par se hisser hors de leurs tombes. Chacun d'eux est armé d'une épée rouillée. Mis en branle par votre maudite bague, trois d'entre eux s'avancent vers vous d'un pas saccadé, tandis que les trois autres se dirigent vers Symm.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE	6	5
Deuxième SQUELETTE	6	6
Troisième SQUELETTE	5	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [290](#).

140

Le fromage est sec et dur, mais néanmoins nourrissant. Augmentez votre ENDURANCE de 2 points. La dernière bouchée avalée, vous flattez l'encolure de votre cheval qui se met en route vers l'est. Rendez-vous au [292](#).

141

Si vous êtes en possession de pierres polies, rendez-vous au [172](#). Sinon rendez-vous au [357](#).

142

La journée s'écoule, et la nuit tombe lorsque vous arrivez en vue de Pont-de-Pierre. Si vous désirez camper en dehors du village, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez renoncer à chercher le cimetière et entrer à Pont-de-Pierre, rendez-vous au [316](#).

143

Inconscients, les Colossorads s'approchent d'un pas pesant et encaissent sans broncher vos coups d'épée.

Tirant leur énergie des radiations lumineuses, ils sont des adversaires redoutables.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier COLOSSORAD	10	5
Second COLOSSORAD	10	6

Affrontez-les l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [87](#).

144

Borri et Symm parviennent également à se débarrasser de leurs adversaires, mais ils sont tous deux blessés. Pendant qu'ils pansent leurs plaies, vous fouillez les cadavres et vous trouvez un sac de cuir attaché à la ceinture du chef. Ce sac contient une clef de bronze et un peu de poudre brune dans une petite boîte en fer-blanc. Vous empochez la clef et vous montrez la poudre à Symm en lui demandant s'il sait ce que c'est. « Du tabac à priser, répond-il avec dédain. Une belle saleté. » Il vide la boîte sur le sol, et vous décidez de ce que vous allez faire. Si vous voulez continuer à longer le souterrain, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez revenir sur vos pas jusqu'à la bifurcation et explorer l'autre galerie, rendez-vous au [222](#).

145

Hélas ! le masque dont vous avez couvert votre visage est un masque de mort agranéen. Fabriqués par les Grands Prêtres d'Agra, en Allansia méridionale, ces terribles masques étaient remis aux malheureuses victimes des sacrifices accomplis à l'époque des moissons. Bien que parfaitement normal en

apparence, celui qui le porte se couche soudain par terre et s'enfonce un poignard dans le cœur. Les Grands Prêtres exerçaient une emprise formidable sur leurs sujets et leur faisaient croire que les victimes des sacrifices s'immolaient volontairement. Pendant que Boni et Symm referment la trappe, vous vous étendez sur le sol et vous vous plongez l'épée de Razaak dans la poitrine. En quelques secondes, votre corps tombe en poussière, et Borri et Symm s'enfuient de la salle, désespérés. Allansia est perdue.

146

Vous vous enfoncez progressivement dans les collines en remontant le cours sinueux de la rivière. Au bout d'une heure environ, le sol devient très bourbeux, et votre cheval a du mal à avancer. Il semble que cette portion de la rivière ait tendance à déborder et inonde souvent la vallée. Si vous voulez poursuivre votre progression vers le nord dans ce marécage, rendez-vous au [249](#). Si vous préférez traverser la rivière et gravir les collines en direction de l'est rendez-vous au [53](#).

147

Vous glissez, vous basculez au bord de la fosse et vous tombez dans la fange putride où vous enfoncez jusqu'aux genoux. Le colossal Gargantis est trois fois plus grand que vous, sa force est formidable et son cuir semble aussi résistant qu'une cote de mailles.

GARGANTIS HABILITÉ : 12 ENDURANCE : 24

Si vous parvenez d'une manière ou d'une autre à vaincre cette énorme bête, rendez-vous au [220](#).

148

Vous atteignez enfin l'ultime contrefort, au-delà duquel la Plaine du Vent s'étend à perte de vue. Vous y chevauchez jusqu'au crépuscule et vous passez une nuit paisible dans une hutte

abandonnée, sur la rive nord de la Rivière d'Argent. Aux premières lueurs de l'aube, vous êtes de nouveau en selle et vous vous dirigez vers la tour de Yaztromo. Vous arrivez à destination sur le coup de midi et, aussitôt la tour en vue, vous appelez joyeusement votre vieil ami. Mais personne ne vous répond, et votre sourire s'efface rapidement de votre visage. Attachant votre monture à un buisson, vous longez le sentier qui conduit à la porte de Yaztromo en observant que ses plantations d'herbes officinales sont fanées, et que des broussailles hérissées de longues épines noires ont tout envahi, étouffant plantes et herbes. Un tel changement en quelques jours vous laisse perplexe. Vous sonnez la cloche de bronze, mais vous n'obtenez pas de réponse. Soudain, un corbeau s'envole de l'une des fenêtres de la tour et laisse tomber à vos pieds une feuille de papier. Vous la ramassez et vous lisez le message de Yaztromo.

Cher ami,

Navré de ne pas être là pour vous accueillir. Toujours des dispositions à prendre.

Si vous vous dirigez vers l'est, vous me trouverez dans une cabane en bois, à l'orée de la Forêt des Ténèbres.

Yaztromo.

Vous faites lire ce message à Symm, et vous vous hâtez tous les deux de rejoindre vos chevaux. En faisant route vers l'est, vous vous demandez si Yaztromo ne serait pas en danger. Lorsque vous avez longé la lisière de la forêt pendant un bon kilomètre, une voix sort d'entre les arbres et vous crie : « Si vous cherchez Yaztromo, je sais où il se trouve. » Si vous voulez vous arrêter et voir de quoi il retourne, rendez-vous au [237](#). Si vous préférez continuer, rendez-vous au [68](#).

Fasciné par les diamants étincelants, vous en prenez un, mais c'est le dernier geste que vous accomplirez en ce bas monde.

Votre corps cristallise instantanément, et vous vous mettez à scintiller comme si vous étiez vous-même devenu un diamant. Vous avez sauvé Allansia de la damnation éternelle, mais votre cupidité vous a coûté la vie.

150

Le restant de la journée s'écoule rapidement et, le soir venu, vous trouvez un endroit convenable pour camper. Après vous être assuré que votre cheval est bien attaché à un arbre voisin, vous sombrez dans le sommeil, mais vous êtes réveillé au milieu de la nuit par un bruissement d'ailes. En ouvrant les yeux, vous constatez que la lime est pleine, mais votre attention est immédiatement attirée par deux objets lumineux suspendus au-dessus de votre tête. Dans ces collines, il ne peut s'agir que de Lucioles Géantes. Ces curieux coléoptères attaquent tous les êtres humains sans distinction en leur infligeant de graves blessures avec leurs puissantes mandibules. En une seconde, vous êtes debout et prêt à vous défendre. Combattez les Lucioles l'une après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Première LUCIOLEGÉANTE	5	4
Seconde LUCIOLEGÉANTE	5	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [113](#).

151

Sur le mur, un casque en fer cabossé sert de support à une bougie allumée. Comme toutes les autres torchères sont des crânes humains, vous vous demandez pourquoi celle-ci fait exception. Si vous avez envie d'essayer le casque, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez ne pas vous arrêter, rendez-vous au [281](#).



152 *Le Dragon Rouge lance un jet
de flamme sur le ballon...*

152

L'objet volant est vite identifié : c'est une gigantesque créature ailée, dotée d'un long cou et d'une grande queue pointue. Elle est couverte d'écaillés rouges et mesure près de vingt-cinq mètres. Certains dragons sont indifférents, d'autres sont hostiles, mais un Dragon Rouge adulte est toujours agressif, et, comble de malheur, il a le pouvoir de cracher le feu. « Borri, si vous ne posez pas ce truc en vitesse, nous sommes fichus », avertit Symm. Mais il est déjà trop tard : le Dragon Rouge fonce en piqué et lance un jet de flamme en plein sur le ballon qui prend aussitôt feu et tombe comme une pierre. Si vous savez comment appeler le Suma à votre secours, rendez-vous au paragraphe correspondant Si vous ne savez pas quoi faire, rendez-vous au [106](#).

153

Pendant que vous éperonnez votre cheval pour lui faire gravir la colline plus vite, le Géant ramasse une grosse pierre et malgré la distance, la jette dans votre direction. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [374](#). Si vous obtenez de 2 à 6, rendez-vous au [330](#).

154

Vous parvenez à vous cramponner à la corde en dépit de la surcharge et à coups de pied, à faire lâcherprise au Gnome suspendu à votre jambe. Il tombe dans le vide en poussant un cri horrible pendant que vous grimpez le long de la corde et vous hissez dans la nacelle. Rendez-vous au [226](#).

155

L'inventaire des sacs en toile des Gobelins fournit 2 Pièces d'Or, un bout de fromage racorni et un miroir fêlé dans un cadre d'argent Vous mettez l'or et le miroir de côté et vous examinez le fromage. Si vous voulez le manger, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez le jeter, ne vous en privez pas. Vous pourrez ensuite soit

poursuivre votre chevauchée vers l'est (rendez-vous au [280](#)), soit redescendre le versant de la colline et partir vers le nord, en direction du petit bois que vous apercevez dans la vallée (rendez-vous au [203](#)).

156

Le seul éclairage de la froide galerie souterraine provient de bougies noires fixées de dix mètres en dix mètres. Certaines sont consumées, d'autres ne donnent plus qu'une petite flamme vacillante. Si vous décidez d'attendre que quelqu'un vienne remplacer les bougies, rendez-vous au [191](#). Si vous préférez continuer, rendez-vous au [217](#).

157

Yaztromo vous remet quelques provisions de bouche (augmentez votre **ENDURANCE** de 2 points), puis regarnit votre fiole de Potion de Guérison, de façon qu'elle en contienne cinq doses. Retenant votre cheval par la bride, il vous dit : « Si vous parvenez à découvrir le cimetière hanté, tant mieux, mais ne perdez pas trop de temps à le chercher. Rendez-vous ensuite au village nain de Pont-de-Pierre et demandez Boni : il pourra vous faire gagner beaucoup de temps ! » Yaztromo lâche les rênes, et vous partez au galop vers l'ouest en longeant la Forêt des Ténèbres. Moins d'une heure plus tard, il fait trop sombre pour continuer, et vous cherchez un endroit convenable pour camper. Après avoir allumé un grand feu, vous vous organisez pour monter la garde à tour de rôle durant la nuit. C'est vous qui assurez le premier quart et, un peu avant minuit, vous entendez gémir sous les arbres un homme qui semble souffrir le martyre. Vous réveillez Symm et vous lui demandez son avis. Si vous décidez d'aller voir de quoi il retourne, rendez-vous au [244](#). Si vous préférez ignorer les cris de douleur, rendez-vous au [345](#).

158

La pierre choisie par Symm possède les vertus curatives voulues pour neutraliser le contact d'un Fantôme de Glace. Votre corps se réchauffe et vous reprenez conscience, tout juste un peu affaibli par votre épreuve. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Symm vous raconte ce qui s'est passé en précisant que les Fantômes de Glace ont disparu sans être parvenus à les toucher, ni Boni ni lui-même. Le souterrain est de nouveau silencieux et, renonçant à chercher un passage secret, vous vous avancez hardiment entre les statues de pierre. Rendez-vous au [56](#).

159

Entre la colline et la rivière, le terrain, parsemé de rochers, d'arbres abattus et de broussailles enchevêtrées, est de moins en moins praticable, et votre cheval n'avance plus qu'au pas. Le sol est bien meilleur sur la rive opposée et, pour gagner du temps, vous faites traverser la rivière à votre monture. Rendez-vous au [284](#).

160

Vous survolez la plaine monotone sans apercevoir la moindre entrée de souterrain. Découragé, vous demandez à Borri d'atterrir avant que le ballon ne vous entraîne trop loin vers le sud-est. Exécutant vos ordres, il laisse échapper l'air du ballon qui perd progressivement de l'altitude jusqu'au moment où Borri vous conseille de vous cramponner car vous allez bientôt vous poser. La nacelle prend contact avec le sol assez brutalement, mais il n'y a pas de blessé. Personne ne dit mot avant que l'enveloppe ne soit repliée.

« Le ballon nous sera utile par la suite, dit alors Borri, mais comment allons-nous le transporter ? » « Ne vous inquiétez pas, répond Symm, j'ai aperçu * un troupeau de bœufs à un ou deux kilomètres d'ici. Je vais aller en chercher un pendant que vous construirez un traîneau rudimentaire et que vous y chargerez le ballon. Ça ne devrait pas me prendre plus d'une heure. »

Vous abattez un petit arbre pour fabriquer le traîneau. Vous venez d'achever votre travail quand ; Symm revient avec un bœuf. Le docile animal tire aisément le traîneau, et il ne vous reste plus qu'à déterminer de quel côté vous allez diriger vos pas. « Eh bien, ce sacré souterrain doit se trouver soit au nord, soit au sud », déclare Symm avec logique. Si vous voulez partir vers le nord, rendez-vous au [30](#). Si vous voulez partir vers le sud, rendez-vous au [229](#).

161

Le rat était contaminé, et vous commencez rapidement à vous sentir faible et mal à l'aise. Diminuez votre **ENDURANCE** de 6 points et votre **HABILETÉ** de 1 point. Si vous persistez à vouloir inspecter l'intérieur du coffre, rendez-vous au [211](#). Si vous préférez quitter la caverne, rendez-vous au [386](#).

162

Au bout d'une heure de marche difficile dans les collines noircies, vous atteignez enfin votre but. La crevasse éventre le fond d'une vallée comme une énorme plaie d'où s'échappent des vapeurs putrides. Vous vous approchez avec circonspection de sa bordure déchiquetée et vous jetez un coup d'œil dans l'ouverture béante. Le long d'une des parois, des marches s'enfoncent dans un gouffre ténébreux. Vous reculez pour élaborer un plan d'action. Si vous décidez d'attendre qu'un servent de Razaak se manifeste, rendez-vous au [81](#). Si vous préférez descendre les marches tout de suite, rendez-vous au [381](#).

163

Petit à petit, l'un de vos bras s'engourdit jusqu'à devenir complètement insensible et incapable de faire le moindre mouvement : il pend, inerte, à votre côté. Vous perdez 2 point d'**HABILETÉ**. Désormais, vous ne pourrez plus utiliser un bouclier ni vous servir d'un arc, au cas où l'occasion s'en présenterait. Estimant que le camouflage est une piètre compensation, vous

faites prendre à votre cheval la direction de l'est et vous partez en maugréant. Rendez-vous au [180](#).

164

Vous secouez la tête avec stupeur. Yaztromo s'approche alors de vous et vous prend affectueusement par les épaules. « Mon ami, dit-il, aucune personne sensée n'aurait jamais pu imaginer que vous accompliriez tout ce que vous avez fait pour sauver Allansia. Mais, hélas! ce n'est pas suffisant» Sa main vous agrippe brusquement le visage et tandis que la vie déserte votre corps, Razaak dissipe l'illusion et révèle sa véritable et hideuse personnalité. Vous n'êtes plus qu'un Zombie à son service, et tout est consommé.

165

Plongé dans vos sombres pensées, vous ne remarquez pas que vous êtes suivi, et il faut le bruit de sabots lancés au galop pour vous ramener à la réalité. Vous vous retournez : un Centaure portant cuirasse se rapproche à toute vitesse. Votre monture étant trop fourbue pour que vous ayez la moindre chance de distancer le Centaure, qui est armé d'une longue lance, vous vous apprêtez à l'affronter.

CENTAURE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Mi-homme, mi-cheval, le Centaure adore se battre et c'est un redoutable adversaire. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [289](#).

166

Symm aperçoit la créature à la dernière seconde et vous pousse sur le côté. Le Mangeur de Fer s'écrase sur le sol sans vous faire de mal, et rien ne s'oppose à ce que vous continuiez votre marche dans le souterrain. Rendez-vous au [151](#).

167

Vous constatez bientôt qu'il s'agit d'un petit vieillard drapé dans une longue robe jaune. Il est complètement chauve et apparemment aveugle, bien qu'il se dirige vers la caverne d'un pas alerte en explorant le sol du bout de son bâton noueux. Lorsqu'il arrive à votre hauteur, vous voyez que sa robe est couverte d'étranges symboles. Brusquement, il s'immobilise et se redresse mais ne dit mot. Si vous voulez lui parler, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez continuer à escalader la colline, rendez-vous au [313](#).

168

Toujours à l'affût d'une éventuelle embuscade, vous traversez le bois au pas. Bientôt, vous arrivez à la lisière d'une petite clairière dont le sol est couvert de champignons de couleur pourpre. Si vous voulez faire passer votre cheval au milieu des champignons, rendez-vous au [337](#). Si vous préférez contourner la clairière, rendez-vous au [302](#).

169

Aussitôt ressorti de la tanière, vous pénétrez dans l'étroite galerie. Rendez-vous au [297](#).

170

La foudre vous frappe avec une violence incroyable, et la décharge électrique met tout votre corps à la torture. Lancez un dé, ajoutez 3 au chiffre obtenu et déduisez le total de votre **ENDURANCE**. Réduisez également votre **HABILETÉ** de 1 point Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [300](#).

171

Après une longue journée de marche, votre cheval est loin d'être fringant Si vous vous êtes arrêté au bord du ruisseau pour le laisser boire et se reposer, rendez-vous au [77](#). Si vous ne vous êtes pas arrêté au bord du ruisseau, rendez-vous au [190](#).

172

Pendant que vous sombrez dans l'inconscience, Symm se rappelle les pierres que vous avez trouvées. Il sait que certaines pierres d'Allansia ont le pouvoir de réchauffer le corps et ont déjà été employées pour ranimer des gens qui avaient subi le contact d'un Fantôme de Glace. Il examine les pierres et en découvre une qui lui paraît convenir. Il la pose sur votrefront, s'assoit à côté de vous et attend. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [158](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [285](#).

173

La grosse pierre passe au-dessus de votre tête et tombe derrière vous avec un bruit sourd. Le Géant des Montagnes pousse un cri de rage et empoigne sa massue pour vous faire choir de votre monture.

GÉANT DESMONTAGNES HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [282](#).

174

Vous vous bouchez les narines, vous sautez à l'eau et vous coulez à pic. Vos pieds ne touchent pas le fond, et vous battez des jambes pour remonter à la surface. S Mais quelque chose s'enroule autour de votre cheville et vous tire à nouveau vers le bas. Un abominable monstre à tentacules — que Razaak a créé pour se distraire — vient de s'emparer de vous. De longs bras munis de ventouses vous enserrant, vous empêchant d'utiliser

vosre épée pour vous libérer. Et c'est en vain que vous vous débattiez contre la mort par asphyxie au fond de la mare noire.

175

Le Sac à Dos contient 4 Pièces d'Or, une bougie et un rouleau de parchemin. Vous rangez l'or et la bougie dans votre propre Sac à Dos et vous jetez un coup d'œil au rouleau. Vous constatez qu'il y a quelque chose d'écrit sur le parchemin. Si vous voulez le dérouler pour prendre connaissance de son contenu, rendez-vous au [268](#). Si vous préférez ne pas toucher au parchemin, vous pouvez, si ce n'est pas déjà fait, soit examiner la baguette (rendez-vous au [360](#)), soit essayer le casque (rendez-vous au [111](#)). Vous pouvez également remonter à cheval (rendez-vous au [221](#)).

176

Vous repartez vers le nord en suivant votre propre piste et, au milieu de l'après-midi, vous êtes revenus à votre point de départ Borri ironise sur cette navette inutile, mais ni Symm ni vous n'êtes d'humeur à en rire. Sans prendre le temps de vous reposer, vous poursuivez votre route vers le nord. Rendez-vous au [30](#).

177

Vous êtes obligés de longer la galerie à la queue leu leu et lorsque vous avez parcouru ainsi une vingtaine de mètres, vous déclenchez involontairement l'ouverture d'une trappe. Seuls Razaak et ses servants savent que cette partie du souterrain ne doit être empruntée que par une seule personne à la fois. Une balance dissimulée dans le sol pèse ceux qui s'y engagent et quand le poids maximal est dépassé, elle fait basculer toute la section centrale. Vous tombez tous les trois de quinze mètres de haut dans une fosse obscure et vous vous empalez sur les pieux de fer qui tapissent le fond. Allansia est perdue.

178

En dépit du ciel couvert, vous voyez une ombre traverser rapidement votre route. Levant les yeux, vous apercevez une créature ailée, dotée d'une tête d'aigle et d'un corps de lion, qui fonce sur vous en piqué. Cette créature porte un harnais, et ses rênes sont tenues d'une main ferme par sa cavalière, une jeune sauvageonne vêtue de peaux de bêtes. La monture de la Barbare est un Griffon, créature agressive, mais fidèle.

GRIFFON HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [230](#).

179

Le vieil homme sourit et hoche la tête d'un air satisfait « La tâche que vous vous êtes assignée est positivement titanesque, et j'aimerais vous aider si je le pouvais. Je possédais autrefois une connaissance étendue des symboles et des langues, que j'ai interprétés jusqu'au jour où le maudit Seigneur Azzur m'a fait crever les yeux dans ses oubliettes du port de Sable Noir. Le magicien Nicodème est parvenu à me faire libérer mais, évidemment mes talents sont maintenant bien diminués. Néanmoins, si vous êtes en possession d'un écrit quelconque dont vous ne comprenez pas le sens, mais que vous pouvez me lire, je serai heureux de vous venir en aide. » Si vous possédez un parchemin portant un texte kabbalistique, rendez-vous au [336](#). Si vous ne détenez pas de parchemin, rendez-vous au [195](#).

180

Au pied de la colline suivante, le sol est jonché d'ossements. Ce sont des os de grande taille, provenant de créatures inconnues. Certains sont entassés en hautes piles, d'autres sont éparpillés sur de vastes surfaces. Soudain, vous apercevez un petit homme, vêtu d'une robe et d'un capuchon noirs, qui se dissimule derrière les piles d'ossements en bondissant de l'une à l'autre. « Allez-vous-en! Allez-vous-en! » glapit-il d'une voix terrifiée. Si vous

souhaitez lui parler, rendez-vous au [70](#). Si vous préférez contourner la Vallée des Ossements, rendez-vous au [369](#).

181

En explorant le fond de la crevasse, vous découvrez dans la paroi une fissure tout juste assez large pour vous y faufiler. Vous trouvez également, à l'extrémité opposée, un levier qui sort de la muraille. Si vous voulez vous glisser dans la fissure, rendez-vous au [396](#). Si vous voulez abaisser le levier, rendez-vous au [321](#).

182

Vous ne ressentez absolument rien, mais le bracelet exerce une influence magique sur votre vision : les objets vous semblent plus proches qu'ils ne le sont en réalité. Le port du bracelet nuit évidemment à vos talents d'escrimeur. Diminuez votre **HABILETÉ** de 2 points et votre **CHANCE** de 1 point Inconscient de cet handicap, vous hésitez sur la direction à prendre. Si vous voulez vous mettre à la recherche de la caverne du Géant, rendez-vous au [241](#). Si vous préférez suivre la vallée vers l'ouest, rendez-vous au [67](#).

183

Lorsque vous approchez du feu, une voix d'homme retentit : « Halte, ou je vous transperce le corps d'une flèche. » Il fait si noir que vous ne voyez pas celui qui a parlé, mais vous estimez qu'on n'est jamais trop prudent et vous arrêtez votre cheval. La voix reprend alors: « Sage décision, étranger. Et maintenant dites-moi qui vous servez : l'Ordre ou le Chaos ? » Qu'allez-vous répondre : « l'Ordre » (rendez-vous au [308](#)) ou « le Chaos » (rendez-vous au [270](#)) ?

184

L'énorme porte de granit coulisse lentement et des volutes de brouillard glacé s'en échappent Vous distinguez une silhouette enveloppée de brume et vous avancez vers elle. Si vous portez

autour du cou un talisman en forme de Démon Cornu, rendez-vous au [125](#). Si vous ne portez pas de talisman, rendez-vous au [276](#).



185

Vous cheminez lentement vers le nord et, au bout de deux heures, vous remarquez sur l'autre versant de la vallée une grotte à flanc de coteau. Si vous voulez traverser la rivière pour visiter cette grotte, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez continuer à suivre le cours d'eau, rendez-vous au [159](#).

186

Borri emplit son casque d'eau, la porte jusqu'à la coupe de pierre et la verse sur la mixture. La vapeur qui s'élève de celle-ci s'épaissit, et un nuage de gaz toxique produit par une réaction chimique se répand au fond de la crevasse. Vous êtes pris d'une toux incoercible, vos yeux s'emplissent de larmes, vous suffoquez, et, l'un après l'autre, vous tombez tous trois morts sur le sol.

187

Vous dirigez lentement votre cheval vers le Géant, prêt à dégainer si jamais celui-ci s'avisait de ramasser une pierre pour vous la lancer. Lorsque vous vous jugez suffisamment près, vous laissez tomber les Pièces d'Or à terre et vous éperonnez votre monture. Le Géant vous laisse passer, trop occupé à ramasser les pièces pour s'occuper de vous. Quand vous estimez que vous êtes désormais hors d'atteinte des projectiles du Géant, vous remettez votre cheval au pas. Rendez-vous au [67](#).

188

La boîte abrite l'araignée apprivoisée du Troll : une tarentule au venin mortel. Lorsque vous soulevez le couvercle, l'araignée s'échappe et s'enfuit en courant sur votre bras. Vous tentez de l'en faire tomber à l'aide de la boîte. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur au chiffre de votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [204](#). Si le total est supérieur au chiffre de votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [305](#).

189

Vous tirez la clef de bronze de votre poche, vous l'introduisez dans la serrure et vous la fermez à double tour. Après quoi vous appuyez sur la poignée et vous constatez que, bien qu'elle soit verrouillée, la porte s'ouvre. De plus en plus intrigué, vous franchissez le seuil et vous pénétrez dans une pièce glaciale, ornée de statues représentant des Démons et des divinités malfaisantes. Au fond, un Squelette est assis, immobile, sur un trône ouvragé. Il est drapé dans une robe de pourpre et d'or, et coiffé d'une couronne enchâssée de pierreries. Derrière le trône se dresse une imposante porte de granit. Soudain, la mâchoire du Squelette se met en mouvement et une voix sépulcrale annonce : « Je suis Zérodieu, Prince des Squelettes, maître du savoir et gardien de la crypte du Nécromancien Razaak. Que venez-vous faire ici, misérable vermisseau? » Vous cherchez fébrilement une réponse appropriée. Si vous prétendez venir du port de Sable Noir, où vous êtes allé acheter des armes et convaincre le Seigneur Azzur de s'allier à Razaak pour la conquête d'Allansia, rendez-vous au [364](#). Si vous préférez pourfendre le Prince des Squelettes avec votre épée, rendez-vous au [223](#).



189 *Un Squelette est assis,
immobile, sur un trône.*

190

Trop fourbu pour atteindre le sommet de la colline au grand galop, votre cheval ralentit l'allure. Épuisé et à bout de souffle, il est prêt à s'effondrer. Vous perdez 1 point de CHANCE. En vous retournant, vous voyez que les Gobelins gagnent rapidement du terrain. Vous n'avez plus le choix : il faut les affronter.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Deuxième GOBELIN	5	6
Troisième GOBELIN	6	5
Quatrième GOBELIN	6	6

Attaquez-les à mi-pente et combattez-les l'un après l'autre. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [155](#).

191

Au bout d'une dizaine de minutes, vous entendez un cliquetis assourdi de chaînes traînant sur le sol de pierre, et une silhouette ne tarde pas à apparaître à la bifurcation. Lorsqu'elle passe devant une bougie allumée, vous constatez qu'il s'agit d'un être vêtu de haillons, dont la peau blafarde est pleine d'écorchures et d'escarres. Ses pieds sont entravés, et marcher semble lui coûter un gros effort. Vous comprenez que vous avez affaire à un Zombie, certainement au service de Razaak. Le mort-vivant s'arrête à dix mètres de vous et fixe une bougie neuve dans une applique vide. Si vous voulez attaquer le Zombie, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez vous éloigner à pas de loup et continuer à suivre la galerie, rendez-vous au [217](#).

192

Ne pouvant agripper l'armure, le rat tombe de votre jambe, et vous le tuez aussitôt d'un coup d'épée. Après quoi vous vous approchez du coffre et vous regardez à l'intérieur. Rendez-vous au [211](#).

193

Votre Cristal de Raison neutralise l'agression mentale et vous protège tous les trois d'un terrible accès de folie. Réalisant que le Gargantis est un animal d'une puissance fabuleuse, vous décidez de réfléchir à nouveau au moyen d'en venir à bout. Si vous souhaitez toujours descendre dans la fosse et attaquer la bête à l'épée, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez vous y prendre différemment rendez-vous au [375](#).

194

Vous atteignez bientôt des collines boisées. Ne voulant pas courir le risque de tomber dans une embuscade, vous faites obliquer votre cheval vers la droite et vous prenez une fois de plus la direction de l'est. Rendez-vous au [252](#).

195

Le vieil homme hausse les épaules. « Dans ce cas, dit-il, je crains de ne pouvoir vous être d'aucune utilité. Adieu et bonne chance ! » Pendant un instant vous le regardez gravir avec agilité le sentier escarpé, et vous vous étonnez qu'il ne semble pas redouter de s'aventurer seul dans une région aussi dangereuse. Puis vous faites demi-tour en souriant et vous suivez Symm. Rendez-vous au [313](#).

196

Vous continuez à chevaucher avec désinvolture vers les gros rochers en faisant semblant de ne pas avoir remarqué les Montagnards. Lorsque vous n'êtes plus qu'à une vingtaine de

mètres d'eux, ils se dressent brusquement et vous décochent deux flèches avec leurs arcs rudimentaires. Comme vous vous attendiez à cette agression, vous vous baissez et les flèches passent au-dessus de vos têtes. Dégainant vos épées, vous chargez les deux Montagnards, qui courent en agitant furieusement leurs casse-tête de pierre. Vous dirigez votre cheval vers le plus proche, qui est vêtu de peaux de bêtes.

HABILETÉ ENDURANCE

MONTAGNARDSAUVAGE 6 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [200](#).

197

Aussitôt posé sur votre tête, le casque semble s'ajuster à votre crâne, qu'il enserme étroitement. Malgré tous vos efforts, vous êtes incapable de le retirer. Malheureusement pour vous, il s'agit d'un Casque de Poltronnerie. Dorénavant chaque fois que vous affronterez un adversaire, lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur au chiffre de votre **HABILETÉ**, vous parviendrez à vous armer de suffisamment de courage pour vous battre. Si le total est supérieur à votre **HABILETÉ**, vous n'opposerez aucune résistance à votre agresseur, qui vous achèvera vite. Vous perdez 2 points de **CHANCE**. C'est en vous mordant les doigts de votre geste inconsidéré que vous repartez le long de la galerie. Rendez-vous au [281](#).

198

Vous répondez avec lassitude que vous n'avez pas la moindre idée de ce que peut coûter une masse d'armes. «Trente-cinq Pièces d'Or, pas moins!» s'exclame Boni. C'est grotesque ! Pour ce prix-là, on peut s'offrir une paire de belles bottes de cuir, une épée et un bouclier, et il vous restera encore de quoi vous payer un repas chaud et une pinte de bière dans une taverne. Quand je serai rentré chez moi, je me ferai forgeron et je me spécialiserai dans les armes. » Pendant les deux heures suivantes, Boni

continue à papoter, enchaînant légendes des Nains et anecdotes personnelles. Mais, soudain, Symm tend le bras vers l'ouest et crie : « Regardez ! Un point noir dans le ciel, et il se dirige vers nous ! » Lorsque vous tournez les yeux vers l'objet volant, votre cœur se serre. Rendez-vous au [152](#).

199

La froide galerie est éclairée par des bougies noires disposées à dix mètres les unes des autres. Vous marchez jusqu'à ce que vous parveniez à un énorme siège de pierre sculpté en forme de Démon à tête de chèvre. Si vous avez envie de vous asseoir sur ce siège, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez continuer à avancer, rendez-vous au [248](#).

200

En regardant autour de vous, vous constatez que Symm s'est également débarrassé de son adversaire. Il trouve huit flèches dans les carquois des Montagnards et les glisse dans le sien avant que vous repreniez votre chevauchée vers l'ouest. Rendez-vous au [148](#).

201

La trombe déferle sur vous et vous êtes soulevés de terre, emportés comme des fétus au milieu d'une masse de débris tournoyants. Vous parcourez ainsi près de cinq cents mètres avant d'être précipité, déjà mort, une pierre vous ayant défoncé la tempe au cœur du tourbillon.



202

La chose étendue contre la muraille est un cadavre grouillant de rats. Le mort portait une armure de cuir qui n'a pas empêché deux flèches de se planter dans son dos. Sa bourse de cuir et son sac de toile sont tous les deux vides, et il n'y a aucune arme en vue. Symm observe néanmoins que la main gauche du cadavre est étroitement fermée et, en écartant les doigts crispés, il trouve une amulette d'os, en forme de scarabée, qu'il vous remet en déclarant qu'il fait davantage confiance à son épée qu'à une breloque pour le protéger. Si vous souhaitez conserver l'amulette, rendez-vous au [86](#). Si vous préférez la laisser à son précédent propriétaire et partir par l'autre galerie du souterrain, rendez-vous au [315](#).

203

Votre cheval s'enfonce sous de grands arbres noueux, dans un sous-bois touffu. L'ambiance est oppressante et il fait très sombre car les frondaisons sont si denses qu'elles absorbent presque toute la lumière grisâtre du jour. Vous arrêtez votre monture et vous éprouvez aussitôt la sensation très nette qu'on vous épie. Tous les sens en alerte, vous remettez votre cheval en route. Rendez-vous au [365](#).

204

Vous faites tomber l'araignée d'un coup sec et vous l'écrasez sous votre pied. « Ces Trolls ! dit Borri en secouant la tête. Faut-il qu'ils soient bêtes pour élever des araignées venimeuses en guise d'animaux de compagnie. Si ça se trouve, il trimbale un serpent à sonnette dans sa carriole ! » Si vous voulez vider le chariot, rendez-vous au [366](#). Si vous préférez repartir sans toucher au chariot, rendez-vous au [40](#).

205

Vous fracturez la boîte en faisant sauter les charnières avec votre épée. La seule chose qu'elle contienne est une petite poupée d'argile. Si vous décidez de prendre cette poupée, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez continuer votre route sans y toucher, rendez-vous au [339](#).

206

Vous n'êtes manifestement pas digne de posséder des objets magiques si vous n'êtes pas fichu de savoir à quoi ils servent. Du moment que vous êtes incapable d'utiliser les pouvoirs de la baguette magique, vous ne pouvez compter, une fois de plus, que sur votre épée. Rendez-vous au [147](#).

207

Au moment où vous vous apprêtez à décrocher le sac, un cri perçant retentit et un énorme humanoïde velu, vêtu seulement d'une peau de bête autour des reins et portant un gros os en guise de massue, fend l'air en se balançant au bout d'une liane. L'Homme-Singe vous percute de plein fouet et vous videz les étriers. *Tentez-votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [83](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [219](#).

208

Vous remettez le couteau au Gardien des Ossements qui l'examine attentivement, pousse un grognement de satisfaction et dénoue les lacets d'une bourse de cuir suspendue à son cou. Il vous tend une bague en os soigneusement polie sur laquelle est gravée une pleine lune. « Avec ça, vous n'avez plus rien à craindre des Loups-Garous, déclare-t-il fièrement. Tournez simplement la bague vers le Loup-Garou en disant : " Un, deux, trois, fichez-moi le camp de là ", c'est tout. » Vous remerciez le Gardien des Ossements de son cadeau, vous lui souhaitez bonne chance et vous quittez la Vallée des Ossements. Rendez-vous au [369](#).

209

Une fraction de seconde avant de mourir, vous êtes aveuglé par une lumière blanche éblouissante. Un éclair fulgurant jaillit des doigts de Razaak, traverse votre barrière magique et vous frappe en pleine poitrine. Personne au monde n'aurait pu survivre à une telle décharge d'énergie.

210

La Forêt des Ténèbres disparaît derrière vous, et vous survolez la lisière occidentale des Collines de la Pierre-de-Lune où, deux jours plus tôt, vous avez affronté tant de dangers. La Forêt des Araignées apparaît bientôt à l'horizon et, vues du ciel, ses frondaisons ressemblent beaucoup à celles de la Forêt des Ténèbres. Vous la dépassez rapidement et, après avoir franchi la lisière méridionale des Collines de la Pierre-de-Lune, vous poursuivez votre voyage au-dessus du Plat-Pays. Les heures passent, et votre vol paisible vous endort dans une trompeuse sensation de sécurité. Cependant, lorsque vous tournez les yeux vers le sud-est et la Plaine de Bronze, les nuages vous paraissent de plus en plus sombres. Le vent se lève brusquement et, en quelques minutes, souffle en tempête. « Si ça ne se calme pas rapidement, il va falloir atterrir », crie Boni. Soudain, vous apercevez au loin une colonne grise tournoyante qui se déplace rapidement dans votre direction. « C'est une trombe ! hurle Borri. Je vais me poser avant qu'elle ne nous atteigne. Elle n'est sûrement pas à plus de trois minutes d'ici. » Lancez un dé pour savoir combien de minutes il vous faut pour atterrir. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [43](#). Si vous obtenez de 3 à 6, rendez-vous au [114](#).

211

Le coffre contient deux crânes humains rongés jusqu'à l'os et une petite boîte métallique. Vous soulevez le couvercle de la boîte et y trouvez un vieux parchemin jauni, portant un texte manuscrit dans une langue inconnue. Au bas du parchemin

figure le chiffre 66. Vous renoncez vite à déchiffrer le texte et réfléchissez à ce que vous allez faire. Vous avez le choix entre briser le globe, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [367](#)), ou quitter la caverne (rendez-vous au [386](#)).

212

Symm et Borri sont tous deux indemnes, en dehors d'une entaille dans le bras de Borri, mais le Chevalier est moribond, avec un poignard de silex planté dans l'estomac. « L'un de vous est-il le détenteur de l'épée de Razaak? » demande-t-il d'une voix mourante. Vous répondez que vous êtes en possession de l'épée. « Alors, j'aurai accompli ma mission. J'ai un message de Yaztromo à vous transmettre. Si vous tuez Razaak, fuyez immédiatement la crypte, sinon vous périrez. » Le brave Chevalier n'en dit pas davantage et meurt avant même que vous ayez pu le remercier. Savoir que Yaztromo continue à vous aider, fût-ce de loin, raffermi votre résolution, et vous repartez plus déterminé que jamais. Rendez-vous au [162](#).

213

Votre agression produit l'effet désiré. N'étant plus en position de force, les Gobelins poltrons font demi-tour, sautent sur leurs chevaux et détalent à bride abattue. Bientôt, tout est à nouveau paisible, et vous pouvez reprendre votre route. Si vous désirez continuer à chevaucher vers l'est, rendez-vous au [280](#). Si vous préférez redescendre le versant de la colline et tourner vers le nord, en direction du petit bois que vous apercevez dans la vallée, rendez-vous au [203](#).

214

A chaque détour du souterrain, le bruit de martèlement s'intensifie. Vous ne tardez pas à apercevoir des silhouettes affairées, alors que celles-ci ne semblent pas remarquer votre présence. Deux hommes maigres, à la peau blême, défoncent la paroi de la galerie à coups de pioche, tandis qu'un troisième charge les gravats dans une brouette. Vous vous approchez et

vous remarquez que les mineurs ont des yeux écarquillés, globuleux et vides d'expression. « Les Dora-gars doivent être les gardes-chiourme chargés de surveiller le travail de ces Zombies dans le souterrain, dit Symm. Mais pour le compte de qui ? Du Gargantis ? Quoi qu'il en soit, nous avons manifestement atteint l'extrémité de cette galerie. Le mieux est de faire demi-tour et de retourner à la bifurcation. » Si vous êtes disposé à suivre la suggestion de Symm, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez continuer jusqu'aux Zombies, rendez-vous au [256](#).

215

Peu après avoir pénétré dans le bois, vous arrivez à une clairière, et vous êtes tout excité de voir qu'il s'agit d'un cimetière. Celui-ci est abandonné depuis longtemps. Herbes folles et graminées y foisonnent, couvrant presque les pierres tombales brisées et envahies par la mousse. Vous tirez votre épée et vous vous approchez de la dalle la plus proche. Si vous portez une bague en os sur laquelle est gravé un crâne, rendez-vous au [139](#). Si vous ne portez pas cette bague, rendez-vous au [333](#).

216

Vous sortez du bois et vous poursuivez votre route vers l'est, dans les collines qui moutonnent à l'infini. Rendez-vous au [252](#).

217

La galerie aboutit à une fosse pleine d'eau noire et malodorante. Il semble impossible d'aller plus loin. Si vous décidez de faire demi-tour, de revenir à la bifurcation et d'emprunter l'autre galerie du souterrain, rendez-vous au [199](#). Si vous voulez courir le risque de plonger dans la fosse pleine d'eau, rendez-vous au [174](#).

218

Votre nuque heurte une pierre pointue, et vous perdez connaissance. Les Caméléonites invisibles dont votre cheval avait

flairé la présence vous ligotent, vous dépouillent et vous abandonnent aux vautours. Sans le savoir, ils ont condamné Allansia à la damnation éternelle.

219

L'Homme-Singe vous ayant fait lâcher votre épée, vous devez l'affronter à mains nues.

HOMME-SINGE **HABILETÉ** : 8 **ENDURANCE** : 7

Pour ce combat, diminuez votre **HABILETÉ** de 2 points. Après le troisième Assaut, rendez-vous au [254](#).

220

Haletant, trempé de sueur, vous regagnez en titubant la paroi de la fosse. Borri et Symm vous acclament à grands cris, mais vous êtes tellement épuisé que vous les entendez à peine. Ils vous aident à remonter sur la corniche, puis Symm saute dans la fosse pour arracher la corne du Gargantis. Vous commencez tout juste à récupérer lorsque Symm, le visage fendu d'un large sourire, vous remet la corne légendaire, et vous vous émerveillez de sa beauté avant de la glisser dans votre ceinture. «On y va!» dites-vous, et vous ramenez vos deux amis dans la galerie. Le passage entre les statues de Squelettes ne provoque pas de nouvelle apparition des Fantômes de Glace, et vous pressez le pas. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [138](#).

221

A votre grand soulagement, votre cheval est toujours à l'attache et semble brouter avec satisfaction. Sans perdre davantage de temps, vous l'enfourchez et vous repartez. Rendez-vous au [168](#).

222

Le souterrain descend en pente douce, chichement éclairé par des bougies auxquelles des crânes humains, fixés à la muraille à trente mètres d'intervalle, servent de supports. Votre torche projette une lumière vive autour de vous, mais vous ne distinguez pas ce qui se trouve à une certaine distance... pas plus que vous ne remarquez l'étrange créature gélatineuse collée à la voûte. Lorsque vous passez dessous, elle se laisse tomber sur vous. Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 5, rendez-vous au [296](#). Si vous obtenez 6, rendez-vous au [166](#).

223

Dès que vous levez votre épée, les muscles de votre bras se crispent et vous ne pouvez plus faire un geste. Vos membres se raidissent et deviennent de plus en plus durs jusqu'à ce que vous soyez entièrement transformé en pierre et que vous deveniez l'une des statues qui ornent la pièce.

224

Malheureusement pour vous, les Lutins vous ont abandonné au pied d'un Népenthès Géant, une énorme plante Carnivore qui ressemble à un vase de trois mètres de haut garni de plantes grimpantes. Une gigantesque vrille émerge de son calice gluant et s'enroule autour de votre corps. Elle vous soulève sans difficulté et vous entraîne au plus profond de l'appareil digestif du Népenthès, où des sucs acides commencent aussitôt à vous digérer.



225

Vos mains tendues parviennent à agripper une branche, interrompant ainsi une chute qui aurait certainement été mortelle. En tâtant prudemment chaque branche pour vous assurer qu'elle supportera votre poids, vous descendez lentement de l'arbre. Borri lève les yeux vers les lambeaux de son ballon qui pendent des frondaisons et soupire: «Celui-là, il n'est pas près de reprendre l'air. Bah ! peu importe. J'en serai quitte pour en fabriquer un autre en rentrant à la maison ! » Néanmoins « la maison » semble bien loin car vous venez de tomber au beau milieu de la Forêt des Araignées. Vous décidez de prendre l'initiative et vous enjoignez à Symm et à Borri de vous suivre, alors que vous n'avez pas la moindre idée de la direction à prendre. Rendez-vous au [15](#).

226

Vous avez l'impression que le ballon s'élève avec une lenteur désespérante car, en vous penchant hors de la nacelle, vous voyez les six Gnômes qui, descendus de cheval, décochent leurs flèches sur vous. Lancez un dé pour savoir combien de flèches arriveront au but. Puis, pour chacune de celles qui auront fait mouche, lancez à nouveau un dé. Si vous obtenez entre 1 et 5, la flèche s'est fichée dans la nacelle. Si vous obtenez 6, elle vous a touché. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE pour chaque flèche qui vous atteint Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [294](#).

227

Le jet de l'Esprit Vengeur est mortellement efficace. Le poignard vous transperce le cœur, et le Gardien des Ossements est vengé.



226 *Les six Gnomes décochent
leurs flèches sur vous !*

228

Vous soulevez la trappe et vous reculez, l'épée au poing. Vous entendez une sorte de miaulement et, brusquement, un fauve jaillit de l'ouverture et bondit dans la pièce. Son pelage est couleur de feu et il ressemble à un gros chat, avec de longues griffes pointues et des crocs acérés. Le Féliadable a également les yeux rouges, et il s'en sert pour hypnotiser sa proie. Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 4, rendez-vous au [251](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [340](#).

229

Pendant le restant de la journée, vous cheminez lentement à travers le Plat-Pays sans découvrir le souterrain. Vous perdez 1 point de CHANCE. Ce soir-là, autour du feu de camp, l'ambiance est morose et tout le monde est silencieux. Au matin, vous discutez du problème et vous décidez de mettre aux voix la direction à prendre. Lancez un dé pour Boni. Si le chiffre obtenu est impair, il votera pour le nord ; s'il est pair, il votera pour le sud. Répétez l'opération pour Symm. Si les deux votes vont dans le même sens, la majorité est acquise. S'ils s'opposent, votre voix est déterminante. Si c'est le nord qui l'emporte, rendez-vous au [176](#). Si c'est le sud qui l'emporte, rendez-vous au [17](#).

230

Dans un dernier spasme d'agonie, le Griffon s'élève à la verticale, puis retombe comme une pierre et s'écrase à quelque deux cents mètres de là. Ne voyant pas la jeune Barbare se relever, vous en concluez qu'elle doit être morte ou blessée. Si vous voulez vérifier, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez reprendre votre chevauchée vers le lac, rendez-vous au [29](#).

231

Après votre bref combat, c'est au tour de Borri de monter la garde, mais votre sommeil est agité et peu reposant. Au matin, vous vous sentez toujours fatigué, et ce ne sont pas le ciel couvert

et la perspective d'une nouvelle journée grise qui vous remontent le moral. Vous repartez vers les collines, que vous atteignez en moins de vingt minutes. Vous venez de dépasser l'entrée d'une grotte lorsque vous remarquez que vous êtes suivi par une petite silhouette vêtue d'une longue robe. Si vous voulez vous arrêter et attendre la personne, qui marche derrière vous, rendez-vous au [167](#). Si vous préférez continuer, rendez-vous au [313](#).

232

Vous vous libérez de l'étreinte avec votre épée et vous attaquez aussitôt le Démon des Bois.

DÉMONLIGNEUX HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

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

233

En sortant de la crypte, vous entendez un grondement sourd, et de petites pierres, accompagnées d'un peu de poussière, se détachent de la voûte. Vous comprenez que le souterrain ne va pas tarder à s'effondrer et que votre survie est une question de rapidité. Si le chiffre actuel de votre **ENDURANCE** est égal ou supérieur à 6, rendez-vous au [400](#). S'il est inférieur à 6, rendez-vous au [58](#).

234

Le restant de la journée s'écoule sans incident, et le soir tombe lorsque vous arrivez en vue de Pont-de-Pierre. Si vous voulez passer la nuit en dehors du village, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez entrer tout de suite à Pont-de-Pierre, rendez-vous au [316](#).

235

Soulagé de vous retrouver à l'air libre, vous sautez en selle et vous faites redescendre votre cheval au bas de la colline afin de

suivre le cours de la rivière plus avant dans la vallée. Rendez-vous au [284](#).

236

Vous chancelez au bord de la corniche, mais le coup était si violent que vous ne parvenez pas à reprendre votre équilibre. Vous tombez dans la fange qui couvre le fond de la fosse où vous êtes piétiné à mort par le Garant.

237

Vous scrutez le sous-bois sans apercevoir personne. Soudain, la voix se fait à nouveau entendre. « Inutile, vous ne pouvez pas me voir, car je suis invisible. Je suis un Suma, un esprit d'un autre plan magique. Les Forces du Chaos avec lesquelles vous êtes aux prises sont puissantes, et j'estime de mon devoir de vous aider. Les servants de Razaak ont enlevé Yaztromo dans la cabane et l'ont emmené dans la forêt pour l'immoler. Si vous traversez la forêt en direction du nord, vous le sauverez. On vous a tendu un piège dans la cabane. Je ne peux pas vous en dire plus pour l'instant, mais je suis autorisé à vous venir en aide encore une fois. Si vous avez besoin de moi, criez. " Suma 11 ", c'est mon numéro. Au revoir et bonne chance!» Vous rappelez le Suma pour obtenir davantage de renseignements, mais il ne vous répond pas. Si vous êtes disposé à vous enfoncer dans la forêt en direction du nord, rendez-vous au [377](#). Si vous préférez continuer à chercher la cabane en bois, rendez-vous au [68](#).

238

Les créatures qui s'approchent ne peuvent pas vous voir, mais elles ont l'odorat très développé et flairent votre odeur dans la brise qui balaye le souterrain. Vous constatez qu'elles ont un corps humain et une tête de rat. Elles sont couvertes d'un pelage ras et ont une longue queue de rongeur. Elles font semblant de dépasser votre cachette, puis font brusquement volte-face et vous attaquent chacune d'elles choisissant un adversaire distinct.

HOMME-RAT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Réduisez votre **HABILITÉ** de 2 points pour le premier Assaut, l'Homme-Rat ayant le bénéfice de l'initiative. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [22](#).

239

Les Caméléonites couleur de pierre marchent sur deux pattes d'un pas curieusement saccadé. Ils ont une tête reptilienne d'où saillent des yeux globuleux et une longue langue, et leur corps est couvert d'écaillés, mais leur forme générale est humanoïde et chacun d'eux s'est armé d'une massue de pierre pour vous attaquer.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier CAMÉLÉONITE	7	7
Deuxième CAMÉLÉONITE	6	6
Troisième CAMÉLÉONITE	7	6

Combattez-les à tour de rôle. Si vous êtes encore à cheval, majorez votre Force d'Attaque de 2 points à chaque Assaut. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [356](#).



239 *Chacun des caméléonites s'est armé
d'une massue de pierre pour vous attaquer.*

240

La tanière étant noire comme un four, vous ne pouvez pas savoir quelle est sa profondeur. En vous couchant à plat ventre et en tendant votre épée à bout de bras, vous touchez le fond à deux mètres de distance. Vous vous laissez glisser dans la cavité pendant que Boni vous prodigue ses recommandations depuis le bord : « Soyez prudent Si vous ne voyez pas clair, servez-vous de votre épée pour explorer le sol où vous posez les pieds. N'allez pas trop loin. Restez à portée de voix. Et faites vite ! » Vous constatez que la tanière est fort exigüe et entièrement vide, à l'exception d'un objet métallique que vous ramassez, mais que vous ne parvenez pas à identifier au toucher. Si vous voulez emporter l'objet métallique en ressortant de la tanière, rendez-vous au [370](#). Si vous préférez vous hisser hors du trou en laissant l'objet au fond, rendez-vous au [344](#).

241

Vous remontez et vous redescendez la vallée en explorant les deux versants à la recherche de la caverne du Géant, dont vous finissez, au bout d'une demi-heure, par découvrir l'entrée derrière un buisson. Vous attachez votre cheval à l'un des arbrisseaux et vous pénétrez prudemment dans la grotte : le Géant des Montagnes ne vivait peut-être pas seul. Au fond, un tas de paille devait lui servir de couche. Il y a également une table en bois autour de laquelle le sol est jonché de sinistres ossements humains. Derrière la table, vous apercevez un coffre de bois et, dans une niche, vous trouvez un mystérieux globe de verre dans lequel tournoient des volutes de fumée. Allez-vous :

Ouvrir le coffre ?

Rendez-vous au [80](#)

Briser le globe de verre ?

Rendez-vous au [367](#)

Quitter la cavernesans le globe ?

Rendez-vous au [386](#)

242

En quelques secondes, vous êtes entièrement recouvert d'insectes volants qui vous étouffent, vous aveuglent, pénètrent dans votre bouche et vous piquent au visage. Vous fendez désespérément l'air de grands moulinets de votre épée, mais cela ne change pas grand-chose. Les piqûres se poursuivent inlassablement jusqu'à ce que vous tombiez mort. Le Nécromancien a gagné la partie.

243

A eux trois, les Orques possédaient 6 Pièces d'Or, un couteau, un petit sac de crânes de rat, une bouteille vide et un demi-poulet rôti enveloppé dans une vieille chemise. Vous prenez ce que vous voulez et vous examinez le poulet. Si vous décidez de le manger, rendez-vous au [322](#). Si vous préférez l'abandonner aux nécrophages et poursuivre votre chevauchée vers l'est, rendez-vous au [216](#).

244

Marchant le plus silencieusement possible, vous vous enfoncez sous le couvert en direction des cris. Soudain, Symm vous hèle en disant qu'il vient de buter sur le corps d'un homme. Vous transportez cet homme jusqu'au feu dont la lumière vous permet de constater qu'il est lacéré de profondes entailles. C'est un vieillard à longue barbe, au visage buriné. Vous pansez ses blessures de votre mieux et lui faites avaler une dose de votre Potion de Guérison. Vous ne sauriez préciser s'il est évanoui ou endormi, mais il ne bouge plus. Au matin, il se réveille en gémissant et dit d'une voix lasse : « Je vous remercie de m'avoir sauvé la vie, étrangers. Hier après-midi, je me rendais à la tour de mon ami, par le raccourci qui coupe à travers bois, quand j'ai été écharpé par un ours. J'aurais dû savoir qu'il ne faut pas traverser la Forêt des Ténèbres. Je m'appelle Budron. » « Budron ! s'exclame Symm. Nous vous attendions chez Yaztromo. Quelle chance de vous avoir trouvé ! » Augmentez votre **CHANCE** de 1

point. Budron se déclare en état de voyager, et Symm, à sa demande, le prend en croupe. Vous longez la Forêt des Ténèbres, puis vous prenez la direction du nord-est. Dans le courant de l'après-midi, Budron vous fait arrêter. « Moi, je m'arrête là. Le cimetière se trouve dans une clairière, au milieu de ce bois, dit-il en pointant son doigt vers le nord. Je suis trop superstitieux pour y pénétrer. Je vous dis donc adieu et bonne chance. » Vous ne parvenez pas à convaincre Budron de rester en votre compagnie et vous le regardez repartir en clopinant par où vous êtes arrivés. Avec une légère réticence, vous faites entrer vos chevaux dans le bois et vous atteignez rapidement la clairière où se trouve le cimetière. Celui-ci est abandonné depuis longtemps. Les pierres tombales brisées sont envahies par la mousse, et les mauvaises herbes foisonnent. Vous dégainez vos épées et vous approchez prudemment de la tombe la plus proche. Si vous portez une bague en os sur laquelle est gravé un crâne, rendez-vous au [139](#). Sinon rendez-vous au [333](#).

245

Aussitôt les Fantômes de Glace disparus, le souterrain redevient silencieux. « Il ne doit pas y avoir beaucoup de gens qui savent que les Souterrains Mugissants doivent leur nom aux Fantômes de Glace qui les hantent dit Boni d'une voix ragaillardie. Regardez, voilà deux autres statues de Squelettes Guerriers, là-bas ! » Si vous êtes prêt à passer entre les statues, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez rester où vous êtes et demander à Symm de chercher s'il n'existe pas de passage secret rendez-vous au [112](#).

246

Il s'en faut de peu que le jet de l'Esprit Vengeur ne soit mortel : le poignard s'enfonce dans votre épaule à quelques centimètres du cœur. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Mais la robe retombe sur le sol aussi vite qu'elle s'en était soulevée et ne bouge plus. Vous pouvez, si vous ne l'avez pas déjà fait essayer soit la Bague à la Lune (rendez-vous au 10), soit la Bague au Crâne (rendez-vous

au [265](#)), mais rien ne vous empêche de repartir vers l'est et de quitter la maudite Vallée des Ossements (rendez-vous au [369](#))

247

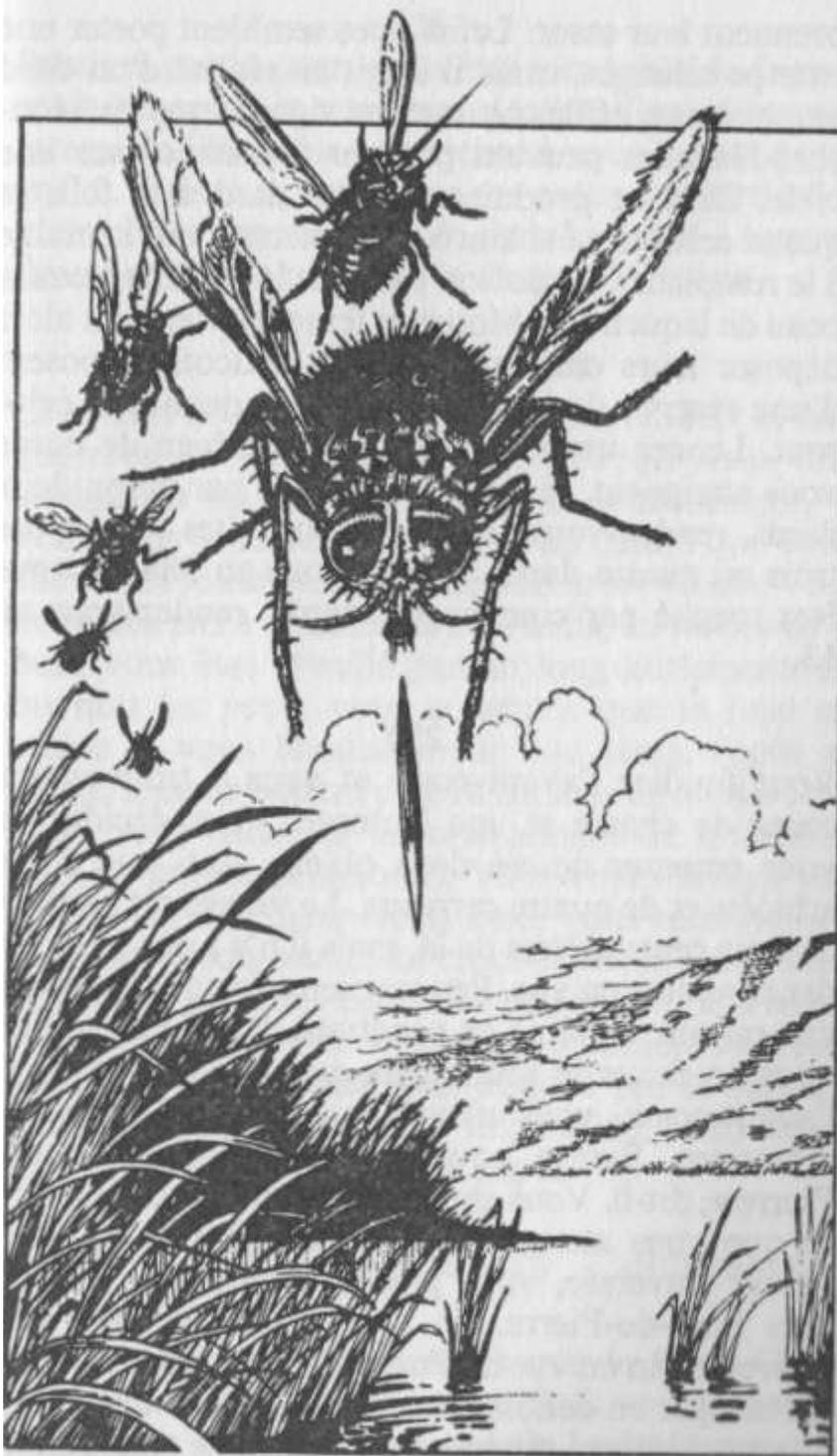
Une soudaine rafale éloigne le ballon de la trouée où Borri essaye d'atterrir. La nacelle est brutalement entraînée dans les arbres où elle s'emmêle dans les hautes branches et se retourne. Vous basculez dans le vide et vous faites une chute mortelle de quelque trente mètres.

248

Vous avez l'impression qu'il y a des heures que vous marchez dans la galerie souterraine lorsque vous traversez un écran transparent qui semble crever comme une énorme bulle de savon. Vous pivotez aussitôt sur vos talons, mais il vous est impossible de repartir en arrière car une barrière invisible vous en empêche. Vous n'êtes plus dans un tunnel, mais dans un vide noir. Des visages fantomatiques apparaissent, puis disparaissent brusquement Des Diables, des Démons et d'autres hideuses créatures s'assemblent autour de vous, et vous comprenez que vous êtes prisonnier d'un Plan Satanique magique, dans lequel vous avez pénétré en franchissant un nœud de l'espace-temps créé par Razaak comme issue de secours pour fuir Titan. Vous êtes perdu !

249

Vous voyez quelque chose bouger dans les hautes herbes du marais et vous devenez conscient d'un bourdonnement sonore. Soudain, six Mouches-Harpons d'un noir diapré, grosses comme des pigeons, prennent leur essor. Leurs têtes semblent porter une trompe allongée, mais il s'agit en réalité d'un dard empoisonné, effilé comme une aiguille que les Mouches-Harpons peuvent projeter à distance sur une cible. Elles ne produisent qu'un dard à la fois, et quand celui-ci a été lancé, elles mettent une semaine à le remplacer. Le poison paralyse la victime, sous la peau de laquelle les Mouches femelles viennent alors déposer leurs œufs



249 Soudain, six Mouches-Harpons
prennent leur essor !

afin que les asticots disposent d'une réserve de viande abondante quand ils éclore. Lancez un dé pour savoir combien de dards vous atteignent Si vous êtes touché par un ou deux dards, rendez-vous au [346](#). Si vous êtes touché par trois ou quatre dards, rendez-vous au [388](#). Si vous êtes touché par cinq ou six dards, rendez-vous au [13](#).

250

Vous fouillez l'avant-poste et vous y trouvez une corne de chasse et une lanterne. Vous décidez de vous emparer de ces deux objets, ainsi que d'une arbalète et de quatre carreaux. Le village est à moins de trois cents mètres de là, mais il n'y a pas le moindre cimetière en vue. Peu soucieux de vous exposer à une capture certaine en pénétrant dans Eau-de-Boue, vous en faites le tour, mais quand vous rejoignez l'avant-poste, vous n'avez toujours pas trouvé le cimetière. Symm soupire. « Essayons Pont-de-Pierre », dit-il. Vous chevauchez vers le nord jusqu'à ce que vous atteigniez la Rivière Rouge et, après l'avoir traversée, vous prenez la direction de l'est vers Pont-de-Pierre. La nuit tombe lorsque vous arrivez enfin en vue de Pont-de-Pierre. Si vous voulez camper en dehors du village, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez renoncer à chercher le cimetière et entrer tout de suite à Pont-de-Pierre, rendez-vous au [316](#).

251

Paralysé par la peur, vous êtes incapable de faire le moindre geste, et vos yeux s'écarquillent d'horreur lorsque le Féridiable commence à vous lacérer de ses griffes. Puis il se dresse sur ses pattes de derrière et vous plante ses crocs effilés dans la gorge. Le minet favori de Razaak a scellé le destin d'Allansia.

252

Le restant de la journée s'écoule sans incident et sans que vous découvriez le Lac Perdu. Le soir venu, vous choisissez un endroit approprié pour camper, et vous vous couchez après vous êtes assuré que votre cheval est solidement attaché à un arbre voisin.

Vous ne tardez pas à vous endormir, mais, au milieu de la nuit, vous êtes réveillé par un long hurlement. En ouvrant les yeux, vous constatez que la lune est pleine et vous bondissez sur vos pieds, l'épée au poing, le cœur battant et tous les sens en alerte. Soudain, vous entendez un craquement de brindilles, puis un grognement sourd. Vous voyez bouger une ombre et, à la lueur de la lune, vous reconnaissez l'épaisse toison brune, les crocs saillants et les traits bestiaux d'un Loup-Garou. Si vous portez une bague ornée d'une lune et si vous savez comment l'utiliser, rendez-vous au paragraphe suggéré par la formule magique. Si cela vous est impossible, vous devez combattre le Loup-Garou à l'épée.

LOUP-GAROU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, mais que le Loup-Garou vous a blessé, rendez-vous au [275](#). Si vous êtes vainqueur sans avoir été mordu par le Loup-Garou, rendez-vous au [36](#).

253

Le Gnome ne parvient pas à saisir votre pied et tombe lourdement sur le sol. Applaudi par Borri et Symm, vous grimpez à la corde et vous vous hissez dans la nacelle. Rendez-vous au [226](#).

254

Symm parvient enfin à porter un coup à votre adversaire sans risquer de vous blesser. Il plonge son couteau dans la gorge de l'Homme-Singe qui s'effondre en émettant des gargouillements étranglés. Symm décroche alors le sac de cuir et y trouve quelques pierres polies que vous pouvez empocher, si vous le désirez, avant de poursuivre votre chevauchée. Rendez-vous au [37](#).

255

Vous faites descendre votre cheval dans la rivière et vous arrivez vite sur la rive opposée. Au bout d'un moment, vous atteignez le sommet de la première colline d'où vous découvrez, du côté de l'est, un moutonnement de croupes arrondies qui semble s'étendre à l'infini. En amorçant la descente, vous apercevez une petite cabane en bois, à demi dissimulée par les arbres. Son toit s'est effondré et on ne voit aucun signe de vie. Si vous voulez entrer dans la cabane, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez ne pas vous arrêter, rendez-vous au [53](#).

256

Vous vous approchez du Zombie qui charge la brouette et qui continue son travail comme si vous n'existiez pas. Poursuivant votre chemin, vous avancez jusqu'à l'endroit où les deux autres creusent le rocher et, à ce moment précis, vous remarquez qu'ils ont tous un «5» tatoué sur le bras. Vous prenez mentalement note de ce chiffre avant de rejoindre vos compagnons et d'adopter la seule solution possible: retourner à la bifurcation. Rendez-vous au [338](#).

257

Peu après minuit, alors que vous êtes de garde, vous entendez un discret battement d'ailes, et une Chauve-Souris Vampire surgit des ténèbres. La bête s'abat sur vous pour sucer votre sang.

CHAUVE-SOURISVAMPIRE HABILETÉ : 5 ENDURANCE : 4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [231](#).

258

La femme est vite libérée et vous remercie d'être venu à son secours, mais vous ne rengainez pas votre épée: trop d'aventuriers d'Allansia ont, dans le passé, payé de leur vie leur excès de confiance. Comprenant que vous vous méfiez d'un

possible traquenard, la femme s'explique : « Je m'appelle Jella et je suis une demi-Elfe. Je fais mon apprentissage chez le mage Covax de Zengis. C'est un guérisseur, et il m'a envoyé dans les collines lui cueillir des herbes rares. Malheureusement, je suis tombée dans une embuscade de Gobelins. Ils m'ont pris à peu près tout ce que je possédais, mais ont négligé mon bien le plus précieux : une boîte de poudre cicatrisante. » Vous regardez Jella ouvrir une petite boîte en fer-blanc et vous offrir une pincée de poudre brune. Si vous voulez avaler la poudre, rendez-vous au 48. Si vous préférez prendre congé de la jeune femme et poursuivre votre voyage, rendez-vous au [382](#).

259

L'éclair vous foudroie en creusant un trou noir dans votre jambe. Vous hurlez de douleur, et Ra;ik projette une nouvelle boule de feu sur vous. Vous êtes à nouveau atteint, cette fois mortellement. Vous avez échoué dans votre entreprise.

260

Les bras puissants du Démon se resserrent autour de votre taille et vous vous débattez pour saisir votre couteau. Vous parvenez finalement à le tirer de votre ceinture et vous commencez à frapper furieusement

DÉMONLIGNEUX HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Réduisez de 2 points votre **HABILITÉ** pour la durée de ce combat à cause de l'étreinte qui vous emprisonne comme dans un étau. Si vous êtes vainqueur, poussez un soupir de soulagement et ramassez votre épée. Rendez-vous au [89](#).

261

Vous atteignez bientôt des collines boisées et, bien que cela ne vous tente pas, vous allez être obligé de les traverser pour poursuivre votre route vers l'est Vous n'avez pas parcouru plus d'une centaine de mètres sous les arbres lorsqu'un cri à vous

glacer le sang retentit au-dessus de votre tête et, en levant les yeux, vous voyez un Orque se laisser tomber sur vous du haut d'une branche. Deux autres Orques surgissent de derrière les arbres en brandissant leurs sabres. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, rendez-vous au [120](#). Si vous obtenez de 4 à 6, rendez-vous au [62](#).

262

Symm découvre dans la muraille une fissure tout juste assez large pour s'y faufiler. « Venez, dit-il. Passons par là. J'aperçois de la lumière. » Si vous voulez suivre Symm dans la fissure de la muraille, rendez-vous au [347](#). Si vous préférez continuer à explorer le fond de la crevasse à la recherche d'un autre passage, rendez-vous au [61](#).

263

L'Archer invisible est de première force : même dans l'obscurité, il ne rate jamais son but à si courte distance. Cette fois-ci ne fait pas exception : sa flèche vous transperce la gorge, vous tuant sur le coup.

264

Le souterrain aboutit bientôt à une bifurcation. Si vous voulez prendre la galerie de gauche, rendez-vous au [156](#). Si vous voulez prendre la galerie de droite, rendez-vous au [199](#).

265

Vous glissez la bague à votre doigt et vous tentez de lui faire produire un effet magique. Mais il ne se passe rien. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez essayer soit la Bague à la Lune (rendez-vous au [10](#)), soit la Bague au Poignard (rendez-vous au [94](#)). Si vous préférez quitter la Vallée des Ossements en direction de l'est, rendez-vous au [369](#).

266

Boni passe les cinq minutes suivantes à marmonner dans sa barbe en traitant les Trolls de tous les noms d'oiseaux qui lui viennent à l'esprit «Comment peut-on faire une chose pareille ? s'exclame-t-il soudain. Savez-vous combien le Troll qui détient le record d'Allansia a croqué d'oreilles de Farfadet au dernier concours? Cent dix-neuf! Ces Trolls sont vraiment capables de tout pour se faire remarquer !

Allez, venez, on s'en va. » Boni se lève brusquement et part en jetant le livre par-dessus son épaule. Vous lui emboîtez le pas, et Symm suit le mouvement en demandant à Boni s'il est le plus petit de tous les Nains d'Allansia. «Mêlez-vous de ce qui vous regarde », bougonne Borri sans se retourner. Rendez-vous au [40](#).

267

La surcharge, ajoutée à la douleur que vous inflige le Gnome en mordant et en griffant votre jambe, vous fait lâcher la corde. Vous retombez sur le sol où vous êtes assailli par les autres Gnômes. Ils vous mettent rapidement à mort et se partagent vos affaires. Impuissants dans le ballon qui les emporte, Borri et Symm ne peuvent vous venir en aide, et ils sont seuls à savoir que l'avenir d'Allansia est irrémédiablement condamné par votre fin et la perte de l'épée de Razaak.

268

Le parchemin relate la légende du fabuleux Gargantis et de sa corne miraculeuse. Bien qu'il n'existe aucune preuve formelle de l'existence de cet animal, des rumeurs courent sur son compte depuis des siècles. On dit qu'il a la peau verte, pustuleuse, et qu'il ressemble au croisement d'un Monstre des Profondeurs avec un Golem de Chair, mais avec, en plus, une corne unique au milieu du front La corne de Gargantis passe pour posséder de nombreux pouvoirs magiques et mystérieux qu'elle conserverait même une fois détachée de la tête du Gargantis. Tout possesseur de la corne

pourrait en la brandissant faire agir ces pouvoirs. Vous avez déjà entendu parler de cet animal, mais vous êtes stupéfait d'apprendre que, d'après le parchemin, l'une de ces créatures est censée habiter les Souterrains Mugissants du Plat-Pays occidental. Le malheureux chevalier auquel appartenait le parchemin était peut-être en route pour le Plat-Pays lorsqu'il a trouvé dans les bois une fin prématurée. Vous rangez le rouleau dans votre Sac à Dos et vous vous demandez ce que vous allez faire. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez soit examiner la baguette (rendez-vous au [360](#)), soit essayer le casque (rendez-vous au [111](#)). Si vous préférez rejoindre votre cheval, rendez-vous au [221](#).

269

Vous suivez la traînée de sang au-delà du tournant de la galerie, et elle vous conduit au bord d'une fosse obscure. Vos torches ne parviennent pas à en éclairer le fond, mais elle est sûrement habitée, car on entend quelqu'un ronger des os. La créature invisible décèle votre présence et émet des gargouillements répugnants.

« C'est peut-être le Gargantis, chuchote Boni. Au cas où l'un de vous désirerait descendre voir, j'ai un rouleau de corde. Moi, je suis trop gras pour ce genre d'acrobatie. » Symm lance au Nain un regard noir et rétorque : « J'ai bonne envie de vous balancer dans ce trou pour détourner l'attention de la bête pendant que nous descendrons ! » Je plaisantais », ricane nerveusement Boni. Vous décidez d'intervenir et vous déclarez que si c'est réellement le Gargantis qui se trouve au fond de la fosse, celle-ci doit être accessible par le bas, car il n'aurait pas pu sauter dedans. Mais qui est le maître de ces souterrains ? Est-ce le Gargantis lui-même, ou quelqu'un d'autre qui retient le Gargantis prisonnier ? Personne ne le sait « Bon, alors qu'est-ce qu'on fait ? » demande Boni Si vous êtes volontaire pour descendre dans la fosse au bout d'une corde, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez regagner la galerie principale, retourner jusqu'à la bifurcation et tourner à gauche, rendez-vous au [222](#).

270

Votre interlocuteur invisible déclare d'un ton froid : « Quiconque sert le Chaos est l'ennemi d'Allansia. » Et vous entendez siffler sa flèche avant qu'elle vous transperce le cou et vous tue.

271

Un éclair jaillit de l'extrémité des doigts de Razaak. Vous êtes aveuglé par sa lumière éblouissante, mais, au lieu de vous foudroyer instantanément, il est attiré par votre bouclier, sur lequel il crépite sans vous causer de dommage. Tout déformé qu'il soit, le visage de Razaak reflète un soupçon d'inquiétude. Le Nécromancien a une seconde d'hésitation dont vous profitez pour vous ruer sur lui avec sa propre épée. Sans se soucier des coups qu'elle lui porte, il cherche uniquement à vous toucher avec ses doigts.

RAZAAK HABILITÉ : 12 ENDURANCE : 20

Si Razaak remporte deux Assauts consécutifs à n'importe quel stade du combat, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes vainqueur sans avoir perdu deux Assauts consécutifs, rendez-vous au [84](#).

272

Vous vous mettez brusquement à transpirer et vous êtes bientôt brûlant de fièvre. Tremblant comme une feuille, vous vous sentez si faible que vous êtes obligé de vous allonger. La crise dure une heure et vous affaiblit considérablement. Vous perdez 1 point d'**HABILITÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**. Néanmoins, vous avez la consolation d'être désormais capable de vous camoufler, et c'est avec un moral intact que vous faites prendre à votre cheval la direction de l'est. Rendez-vous au [180](#).

273

Vous arrivez vite à l'orée du bois, mais la vue ne porte pas loin sous les arbres. Vous dirigerez-vous :

Vers l'intérieur du bois ?

Rendez-vous au [215](#)

Vers l'Ouest et Eau-de-Boue?

Rendez-vous au [63](#)

Vers le nord-est et Pont-de-Pierre ?

Rendez-vous au [363](#)

274

En regardant autour de vous, vous apercevez un renforcement obscur. Si vous décidez de vous y cacher, rendez-vous au [238](#). Si vous préférez affronter la créature qui se dirige vers vous, rendez-vous au [2](#).

275

Au moment de la pleine lune, les malheureux humains atteints de lycanthropie se transforment malgré eux en sauvages Loups-Garous. Toute personne mordue par un Loup-Garou risque fort de devenir à son tour Loup-Garou. Si vous portez un Cristal de Raison, vous êtes immunisé contre la maladie (rendez-vous au [36](#)). Si vous ne possédez pas de cristal mais si vous avez une bougie, rendez-vous au [91](#). Si vous n'avez ni cristal ni bougie, rendez-vous au [317](#).

276

La silhouette s'avance lentement vers vous et soudain, à travers la brume, vous vous apercevez qu'il s'agit de votre vieil ami, le grand magicien Yaztromo. « Bonjour, dit-il d'une voix joviale. Avouez que vous ne vous attendiez pas à me rencontrer ici ? » Si vous portez une bague en or sertie d'une pierre chatoyante, rendez-vous au [326](#). Si vous ne portez pas une telle bague, rendez-vous au [164](#).

277

Les cavaliers font arrêter la caravane et envoient un chariot chercher Borri et le ballon. Bientôt, vous êtes à nouveau réunis, roulant tous les trois vers le Plat-Pays à travers la plaine aride.

Borri déplie un bout de chiffon et vous offre les appétissantes baies rouges qu'il contient Symm les regarde avec horreur et s'écrie : « Ne mangez pas ça ! Ce sont des groseilles à dingos, elles vous rendraient complètement fous ! » Il arrache les baies des mains de Borri et les jette par-dessus le bord du chariot « Je pensais que c'était une friandise locale, dit Borri qui paraît soudain désesparé. C'est une veine que je n'en aie pas encore mangé. » Les heures passent et vous discutez de vos chances de découvrir les Souterrains Mugissants. Un petit garçon, qui voyage dans le même chariot que vous et qui n'a pas encore ouvert la bouche, se mêle soudain à la conversation. « Moi, dit-il, je sais où il y a des souterrains. Si vous me faites un cadeau, je vous préviendrai quand on passera devant » N'ayant rien à perdre (en dehors de l'une de vos possessions), vous acceptez et vous reprenez espoir. Vers la fin de l'après-midi du lendemain, alors que la caravane chemine toujours dans le Plat-Pays occidental, le petit garçon se redresse et tend le bras vers un monticule qui se dresse au loin. « C'est là ! s'écrie-t-il. Les souterrains sont là-dedans ! » Vous demandez au conducteur du chariot d'arrêter et deux minutes plus tard, vous vous retrouvez seuls tous les trois, regardant la caravane s'éloigner dans un nuage de poussière. Vous parvenez à traîner le ballon et sa nacelle jusqu'au monticule et vous poussez un cri de joie en découvrant l'entrée d'une galerie. « Jen'entends rien, dit Boni. Je croyais que ces souterrains étaient censés beugler. « Attendez quand même qu'on y soit descendus, petit poussah impatient! rétorque Symm en riant. Quand vous verrez le Gargantis, c'est peut-être *vous* qu'on entendra beugler ! » Après avoir dissimulé le ballon à l'entrée de la galerie, vous dégainez vos épées, vous allumez les torches dont vous vous êtes munis et vous vous enfoncez prudemment sous terre. Cinq minutes plus tard, vous arrivez à une bifurcation. Si vous voulez tourner à gauche, rendez-vous au [222](#). Si vous voulez tourner à droite, rendez-vous au [90](#).

Lorsque le Djinn s'écroule, son corps commence aussitôt à se recroqueviller, crépitant et fumant jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une flaque de boue puante. C'est en frissonnant d'horreur que vous allez délivrer Yaztromo. « Bravo ! dit le vieux magicien en souriant ; et, malgré l'épreuve qu'il vient de subir, sa poignée de main est vigoureuse. Ma magie était inopérante contre cette créature sortie tout droit de l'Enfer. Il faut croire que je perds la main, ou alors les pouvoirs de Razaak sont plus grands que je ne le pensais. Peu importe, nous ne nous laisserons pas détourner de notre but Et maintenant, expliquez-moi comment vous avez découvert le Lac Perdu et qui est votre ami. » Vous racontez à Yaztromo votre équipée et la façon dont vous avez fait la connaissance de Symm. Le magicien paraît satisfait et dit : « De mon côté, j'ai quand même fini par apprendre certaines choses sur notre ami Razaak. Vous aurez à faire à un adversaire redoutable... si vous parvenez jusqu'à lui malgré tous les esclaves qui le protègent. Non seulement vous devrez le pourfendre avec sa propre épée, mais il faudra lui percer le cœur avec la corne d'un Gargantis. D'après la légende, le Gargantis est un animal très rare qui vit sous terre... mais je ne suis pas certain qu'il existe réellement. Il est pratiquement invulnérable à toutes les armes, et vous serez probablement obligé d'avoir recours à la magie pour lui enlever sa corne. C'est seulement alors qu'il mourra. Et maintenant, sortons de cette forêt infernale et retournons à ma tour, où l'un de mes amis doit nous attendre. » Vous ne mettez pas longtemps à regagner la tour, mais personne ne vous y accueille. « Bizarre, murmure Yaztromo en fronçant les sourcils. Budron devrait être là, à l'heure qu'il est. J'espère qu'il ne lui est rien arrivé de fâcheux. Il sait où se trouve le cimetière hanté, et c'est important. L'épitaphe de Tamal, le père de Razaak, pourrait nous être utile. Je crois que le cimetière est situé quelque part entre Eau-de-Boue et Pont-de-Pierre, mais je n'en suis pas sûr. » Il vous donne le choix entre passer la nuit à la tour, pour le cas où Budron arriverait le lendemain matin (rendez-vous au [341](#)), ou partir tout de suite (rendez-vous au [157](#)).

Vous retrouvez le ballon et la nacelle où vous les avez laissés et vous les traînez hors du souterrain, jusqu'au pied du monticule. « Pour gonfler le ballon d'air chaud, il nous faut un véritable brasier, déclare Borri avec autorité. Je vais préparer l'enveloppe pendant que vous irez chercher du bois. » Vous devez arpenter la plaine aride pendant près de trois heures pour rassembler suffisamment de bois, mais, en fin de compte, vous allumez un beau feu. Borri sort un tube métallique de la nacelle, l'adapte à la manche de l'enveloppe et suspend l'autre extrémité au-dessus des flammes. Le ballon s'emplit vite d'air chaud, et il est presque gonflé quand vous voyez soudain un nuage de poussière s'élever à l'horizon. « Des chevaux, et ils se dirigent vers nous, dit calmement Symm. J'espère que vous êtes bientôt prêt, Boni. » Les chevaux sont bientôt en vue, et vous constatez qu'ils sont six, montés par autant de Gnômes. Boni vous charge de détacher la corde qui retient le ballon à une souche et d'y grimper lorsque le ballon s'élèvera. Mais la corde est si tendue que vous ne parvenez pas à la dénouer, et vous perdez de précieuses secondes avant de vous décider à la trancher d'un coup d'épée. Au moment où la corde vous soulève de terre, un Gnome arrive au galop au-dessous de vous et bondit de sa selle pour vous attraper par les pieds. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [253](#). Si le total est supérieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [331](#).



Dans la vallée suivante, vous pénétrez dans un petit bois plein de fleurs et de buissons, dont aucun n'est plaisant à l'œil. Certains sont malades, d'autres sont hérissés d'épines, quelques-uns dégagent une odeur fétide, et tous sont envahis par les plantes grimpanes. Bien que vous ne voyiez personne, vous entendez

soudain un gazouillis de petites voix aiguës. Vous dégainez votre épée et vous dirigez votre cheval vers l'endroit d'où vous paraît venir le bruit. Un buisson remue, et vous entrevoyez une petite silhouette sombre avant qu'elle ne disparaisse dans les broussailles. Si vous voulez la suivre, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez piquer des deux et traverser le bois le plus vite possible, rendez-vous au [73](#).

281

Comme vous marchez sans regarder vos pieds, vous ne remarquez pas la pierre qui est devant vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [392](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [320](#).

282

Les possessions du Géant des Montagnes se limitent à 1 Pièce d'Or et un bracelet de cuivre mais, comme il prétendait être le Maître de la vallée, vous en concluez que sa caverne doit se trouver dans les parages. Si vous voulez essayer le bracelet de cuivre, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez ranger l'or et le bracelet dans votre sac et repartir, vous pouvez soit vous mettre en quête de la caverne du Géant (rendez-vous au [241](#)), soit longer la vallée en direction de l'ouest (rendez-vous au [67](#)).

283

Vous entendez un grincement d'engrenages, et l'énorme siège commence à pivoter dans une ouverture de la muraille. Les barres qui vous emprisonnaient rentrent dans leur logement et vous libèrent dans une vaste pièce. Après quoi, le siège reprend sa place dans la galerie, ne vous laissant qu'une seule issue : une porte, dans le mur opposé, sur laquelle est fixé un écriteau disant : « Fermez la porte à clef avant de l'ouvrir », ce qui paraît idiot et vous laisse perplexe. Vous essayez la poignée et constatez que la porte n'est pas verrouillée. Néanmoins, si vous possédez une clef et si vous voulez vous conformer aux instructions de l'écriteau,

rendez-vous au [189](#). Si vous n'avez pas de clef, ou si vous ne désirez pas l'utiliser, rendez-vous au [334](#).



284

Au bout d'une heure, vous estimez que vous vous éloignez trop vers le nord et que, si vous voulez avoir une chance de découvrir le Lac Perdu, il faut obliquer vers l'est. A la première occasion, vous abandonnez la rivière pour prendre un chemin qui s'enfonce dans les collines en direction du levant. Vous chevauchez depuis un certain temps lorsque vous apercevez sur votre gauche un mince panache de fumée provenant du versant opposé d'une colline voisine. Si vous voulez aller voir quelle est l'origine de cette fumée, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez continuer tout droit, rendez-vous au [261](#).

285

Hélas ! la pierre ne possède pas la moindre vertu thérapeutique. Rendez-vous au [357](#).

286

Vos chevaux traversent un espace découvert qui vous amène devant un avant-poste circulaire fortifié, d'où suivissent soudain deux Nains armés d'arbalètes. Ceux-ci vous enjoignent de faire demi-tour si vous tenez à votre peau. Si vous décidez de rebrousser chemin et de vous diriger vers Pont-de-Pierre, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez affronter les Nains, rendez-vous au [71](#).



286 *Deux nains armés d'arbalètes
vous enjoignent de faire demi-tour.*

287

Le Gardien des Ossements porte autour du cou une bourse de cuir contenant trois bagues en os, toutes soigneusement polies. Chacune d'elles est ornée d'un symbole gravé : pour la première, c'est une pleine lune ; pour la deuxième, un poignard ; pour la troisième, un crâne humain. Souhaitez-vous glisser à votre doigt :

La Bague à la Lune ?

Rendez-vous au [10](#)

La Bague au Poignard ?

Rendez-vous au [94](#)

La Bague au Crâne ?

Rendez-vous au [265](#)

Si vous ne touchez pas aux bagues et si vous quittez la Vallée des Ossements en direction de l'est, rendez-vous au [369](#).

288

Après la mort du Féli diable, Borri et Symm récupèrent vite et vous disent à quel point ils ont souffert d'assister au combat sans pouvoir faire un geste. « Sincèrement, je suis bien content que vous ayez gagné, dit Borri. La perspective que ce vilain matou allait se faire les griffes sur mon ventre ne me plaisait pas du tout ! » Pour une fois, la boutade de Borri fait rire Symm, mais l'hilarité de celui-ci doit probablement plus à son propre soulagement qu'à l'humour du Nain. « Bon, eh bien, puisqu'on s'est donné le mal d'ouvrir cette trappe, autant jeter un coup d'oeil dans la tanière du Féli diable, reprend Borri. Qu'est-ce que vous en pensez? » Si vous voulez savoir ce que contient la tanière, rendez-vous au [240](#). Si vous préférez emprunter l'étroite galerie qui s'ouvre en face, rendez-vous au [177](#).

289

Un talisman de bronze, représentant un Démon Cornu, est suspendu au cou du Centaure. Si vous souhaitez porter ce talisman, rendez-vous au [75](#). Si vous préférez partir sans prendre le talisman, rendez-vous au [304](#).

290

Symm manie l'épée aussi adroitement que vous, et il vient à bout de ses trois Squelettes sans trop de difficultés. Vous entreprenez de gratter la mousse qui recouvre les pierres tombales pour lire les inscriptions, et la troisième dalle vous livre ce que vous cherchez : l'épithaphe de Tamal. Elle est rédigée en caractères anciens et dit :

Si mon corps gît ici, je suis toujours vivant,

Car mon âme est mon fils et mon pouvoir est grand.

*Tamal. Décédé en ce bas monde à l'âge de **108** ans.*

Vous gravez l'épithaphe dans votre mémoire pendant que Symm examine les autres sépultures. Soudain, il vous hèle en criant qu'il aperçoit le bout d'une baguette d'argent dépassant du sol, et vous le rejoignez pour vous rendre compte par vous-même. Si vous décidez de tirer la baguette hors de la tombe, rendez-vous au [389](#). Si vous préférez quitter immédiatement le cimetière et prendre la route du nord-est en direction de Pont-de-Pierre, rendez-vous au [234](#).

291

« Ceux qui ne sont pas des nôtres payent leur intrusion de leur vie », grince Zérodieu. Votre véritable identité étant dévoilée, vous rejetez votre robe et vous dégainez votre épée. Rendez-vous au [223](#).

292

Vous montez à nouveau jusqu'au sommet et vous redescendez par l'autre versant. En arrivant au bas de la colline, vous apercevez un petit bois au nord, à l'extrémité de la vallée. Si vous désirez conduire votre cheval vers ce bois, rendez-vous au [203](#). Si vous préférez lui faire escalader la colline suivante, rendez-vous au [280](#).

293

Une bourrasque imprévue éloigne le ballon de la trouée où Boni s'apprêtait à atterrir. La nacelle est entraînée dans les arbres, s'emmêle dans les frondaisons et s'immobilise brutalement, suspendue aux branches dans une situation précaire, à une trentaine de mètres du sol. Vous vous hissez hors de la nacelle et vous entreprenez prudemment de descendre de l'arbre. Soudain, une branche cède sous votre pied. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [225](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [4](#).

294

Le ballon s'élève hors de portée des flèches. « On l'a échappé belle, marmonne Boni Mais là-haut, au moins, on est tranquilles. Espérons que le vent continuera à nous pousser vers le nord-ouest. » Fatigué, vous vous asseyez au fond de la nacelle et vous décidez de faire un petit somme. Mais Borri, maintenant qu'il a retrouvé son cher ballon, est d'humeur causante et s'efforce de vous tenir éveillé. « C'est incroyable ce que tout peut être cher de nos jours, dit-il. Vous savez ce que coûte une bonne Masse d'Armes, même dans une ville de voleurs comme le port de Sable Noir ! » Si vous êtes disposé à poursuivre la conversation, rendez-vous au [198](#). Si vous préférez demander à Borri de se taire et de vous laisser dormir, rendez-vous au [49](#).

298

Vous videz les étriers et tombez lourdement sur le sol. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [107](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [218](#).



299

Le contact de vos doigts sur la poupée d'argile déclenche une réaction magique. La poupée se met à grandir. L'argile dont elle est pétrie semble aussi molle et aussi malléable que si on venait de la tirer du sol, et la poupée vous domine bientôt de toute sa taille. Ce monstre balourd s'avance gauchement vers vous en brandissant des poings gros comme des massues. Le Golem d'Argile s'interposant entre votre cheval et vous, vous ne pouvez que l'affronter.

GOLEMD'ARGILE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Votre épée est une arme dérisoire contre un Golem d'Argile. Après chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [393](#). Si vous obtenez de 2 à 6, continuez le combat. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [362](#).



299 *Vous ne pouvez éviter
d'affronter le Golem d'Argile.*

300

Le vent emporte les échos du rire féminin et tout est à nouveau silencieux. Vous examinez la baguette qui mesure une cinquantaine de centimètres. L'une de ses extrémités est filetée, alors que l'autre se termine par une boule pleine, frappée du chiffre 13. Vous découvrez que la boule se dévisse et qu'une feuille de papier, roulée très serré, est glissée à l'intérieur de la baguette. Ce papier porte le message suivant : « *Pour connaître mon emploi, réunissez mes deux moitiés.* » Si vous possédez la seconde moitié de la baguette et si vous pouvez additionner les chiffres des deux extrémités, rendez-vous au paragraphe correspondant au total. Si vous ne connaissez pas ce total, il ne vous reste plus qu'à emporter la demi-baguette avec vous et à prendre la direction du nord-est et de Pont-de-Pierre. Rendez-vous au [234](#).

301

Pendant que vous sombrez dans l'inconscience, Symm se rappelle les pierres que vous avez trouvées. Il sait que certaines pierres d'Allansia ont le pouvoir de réchauffer le corps et ont déjà été employées pour ranimer des gens qui avaient subi le contact d'un Fantôme de Glace. Il examine les pierres et en découvre une qui lui paraît convenir. Il la pose sur votre front, s'assoit à côté de vous et attend. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [12](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [285](#).

302

Après avoir fait contourner la clairière à votre cheval, vous constatez avec soulagement que les arbres commencent enfin à s'espacer, et vous êtes bientôt hors du bois. Rendez-vous au [194](#).

303

« C'était stupide de vous imaginer que vous pourriez m'abuser ! ricane Zéro dieu. Ceux qui ne sont pas de notre bord payent leur intrusion de leur vie. » Vous rejetez votre robe et vous dégainez votre épée, maintenant que votre véritable identité est connue. Rendez-vous au [223](#).

304

Pendant une heure, votre voyage de retour à travers les collines se déroule sans incident, puis, soudain, vous entendez une femme appeler au secours. Les cris proviennent d'un mamelon boisé, situé à peu de distance vers le sud. Si vous voulez gagner le mamelon, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez continuer à faire route vers l'ouest, rendez-vous au [382](#).

305

Au moment où vous allez faire tomber la tarentule de votre poignet, elle enfonce profondément ses crochets dans votre chair et vous injecte son venin mortel. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Symm, qui sait fort bien comment traiter les morsures de serpent, vole aussitôt à votre secours. Avec son couteau, il pratique une petite incision pour faire sortir le venin et, bien que vous vous sentiez très faible, votre vie n'est plus en danger. Boni propose de vider le chariot, en attendant que vous ayez récupéré. Si vous souhaitez qu'il renverse le chariot, rendez-vous au [366](#). Si vous préférez repartir sans toucher au chariot, rendez-vous au [40](#).

306

Vous grattez la mousse et vous déchiffrez les paroles d'une comptine :

Pour vous la porte en granit S'ouvrira sans la combattre Si vous pressez à la suite Le un, le huit et le quatre.

Vous apprenez la comptine par cœur, remontez en selle et partez. Rendez-vous au [324](#).

307

Vos yeux se dilatent et une expression hagarde apparaît sur votre visage. Vous poussez un cri démentiel, et une bave écumante vous monte aux lèvres. Brandissant votre épée, vous vous tournez vers Symm et Boni, qui sont également victimes de l'attaque mentale. Devenus complètement fous, vous êtes tous trois ivres de carnage, et vous vous entretuez sur la corniche. Borri tombe le premier, suivi de Symm. Sans vous soucier du sang qui ruisselle sur votre jambe de deux profondes plaies au flanc, vous sautez dans la fosse pour attaquer le Gargantis. Mais un seul coup de sa patte griffue met aussitôt fin à cette tentative... et à votre vie.

308

La voix dans l'ombre vous parle amicalement « Si vous êtes loyal, comme vous le prétendez, descendez de votre selle, plantez votre épée en terre et venez partager ce canard rôti avec moi. » Si vous faites confiance à cet homme et si vous êtes disposé à faire ce qu'il vous demande, rendez-vous au [103](#). Si vous préférez piquer des deux et filer au triple galop, rendez-vous au [354](#).

309

Vous jetez un coup d'œil dans la pièce obscure d'où ont surgi les Démons de Lave, mais vous ne voyez rien. Si vous voulez pénétrer dans la pièce, rendez-vous au [51](#). Si vous préférez franchir l'arcade et longer la galerie qui lui fait suite, rendez-vous au [264](#).

310

L'intérieur de la grotte est noir comme un four et, pour ne pas risquer de tomber dans quelque trou, vous tâtez le sol devant vous avec votre épée. Soudain, la lame heurte un objet dur placé

en travers de votre chemin et qui, au son, semble être métallique. Vous tendez les mains et, au toucher, vous parvenez à la conclusion qu'il s'agit d'une grosse boîte en fer, fixée au sol par des boulons et munie d'un couvercle à charnières. Si vous voulez essayer d'ouvrir la boîte, rendez-vous au [45](#). Si vous préférez faire demi-tour et rejoindre votre cheval, rendez-vous au [235](#).

311

La baguette magique à la main, vous vous représentez le lapin que vous avez pétrifié. Quelque part, à des centaines de kilomètres de là, le lapin revient à la vie et reprend sa course dans les herbes sans même se rendre compte que celle-ci a été interrompue. Vous braquez alors la baguette sur le Gargantis et vous regardez en retenant votre souffle une gigantesque patte griffue s'abaisser pour vous saisir. A votre grand soulagement, la patte s'immobilise brusquement à quelques centimètres de votre visage. Le Gargantis est paralysé, et Boni et Symm manifestent bruyamment leur joie. Vous laissez l'agile Symm escalader, un couteau entre les dents, le corps figé de la bête. A califourchon sur les épaules du Gargantis, Symm cisaille lentement la corne blanche, la détache et la brandit triomphalement au-dessus de sa tête. Puis il saute à terre et vous remet le trophée légendaire en souriant de toutes ses dents. Après vous être émerveillé de la beauté de la corne, vous glissez celle-ci sous votre ceinture. « Allons-y ! » dites-vous, et vous ramenez vos deux compagnons dans la galerie. Vous passez entre les statues des Squelettes sans provoquer de nouvelle apparition des Fantômes de Glace et vous pressez le pas. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [54](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [138](#).

312

Le rat plante ses petites dents pointues dans votre jambe. Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Mais cette blessure vous inquiète moins que la possibilité que le rat soit porteur d'une maladie mortelle. Vous écrasez le rongeur sous votre pied, furieux à l'idée

qu'une aussi infime bestiole pourrait provoquer la ruine d'Allansia. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [348](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [161](#).

313

Une demi-heure plus tard environ, vous entendez un cri de guerre et un cliquetis d'armes provenant du versant opposé de la colline. Si vous voulez en connaître l'origine, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [162](#).

314

Bien que le poignard vous ait atteint, le coup n'était pas spécialement bien ajusté: vous êtes blessé à l'épaule, mais aucun os n'est touché. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La robe retombe sur le sol aussi vite qu'elle s'en était soulevée et ne bouge plus. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez glisser à votre doigt la Bague à La Lune (rendez-vous au [10](#)) ou la Bague au Crâne (rendez-vous au [265](#)). Vous pouvez également quitter la maudite Vallée des Ossements en chevauchant vers l'est (rendez-vous au [369](#)).

315

Vous passez entre deux statues représentant des Squelettes en uniforme de soldat et, aussitôt, une bouffée d'air froid, venue du fond du souterrain, vous balaye la figure. Le vent forcite et commence à mugir. « Il semble que nous soyons au bon endroit », commente Borri d'un ton plus sérieux qu'à l'accoutumée. Soudain, vous apercevez au loin une lueur blanche. Elle grandit et vole rapidement vers vous. Quand elle est suffisamment proche, vous voyez qu'il s'agit d'un être au visage torturé, traînant derrière lui un corps impalpable. Sa bouche s'ouvre toute grande, et il en sort un hurlement à vous glacer les sangs. « Cest un Fantôme de Glace ! s'égosille Symm pour se faire entendre. Ne le laissez pas vous toucher au passage. Et, attention! en voilà deux autres ! » Vous ne quittez pas des yeux les Fantômes de Glace qui foncent vers vous. Lancez deux dés



315 *Un être au visage torturé
vole rapidement vers vous !*

trois fois de suite. Si l'un des totaux est supérieur au chiffre actuel de votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [379](#). Si les trois totaux sont égaux ou inférieurs à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [72](#).

316

En moins d'une heure, vous atteignez un pont qui enjambe un cours d'eau et vous amène à Pont-de-Pierre. Deux Nains qui montent la garde sur le pont vous interpellent. Vous leur répondez que vous êtes des amis de Yaztromo et que vous cherchez Borri. Du coup, leur attitude change du tout au tout. Devenus amicaux et causants, ils vous font traverser le village pour vous conduire à l'écurie dans laquelle habite Borri. Vous frappez à la porte qui vous est ouverte par un Nain souriant bedonnant doté de joues rubicondes et d'une grande barbe. « Salut ! dit-il jovialement. Je suis Borri et vous devez être les amis de Yaztromo. Entrez et servez-vous. Le ragoût est tout chaud, je viens de le faire cuire. Pendant ce temps-là, je m'occupe de vos chevaux. » Vous acceptez la cordiale hospitalité de Borri et vous mangez jusqu'à ce que vous soyez prêts à éclater. Ajoutez 2 points à votre **ENDURANCE**. Borri vient vous rejoindre et vous lui expliquez votre mission. Il vous écoute de toutes ses oreilles car, comme tous les Nains, il adore les récits de cape et d'épée. Finalement quand il semble estimer qu'il sait tout ce qu'il y a à savoir, il prend la parole : « Bon, eh bien, j'ai l'impression que c'est l'heure de se coucher. Installez-vous confortablement dans la paille et demain matin, je vous ferai voir quelque chose de pas ordinaire : mon invention ! » Le lendemain, après un rapide casse-croûte, vous sortez de l'écurie pour retrouver Borri et découvrir sa nouvelle invention. Rendez-vous au [353](#).

317

Moins d'une heure plus tard, vous commencez à vous sentir fébrile et peu après, vous voyez avec horreur des poils pousser sur vos épaules, votre tête et vos bras. Votre figure subit une transformation spectaculaire jusqu'à ressembler au faciès d'un loup. Vous êtes condamné à mener une double vie, traquant, au

320

Votre pied bute sur la pierre et vous déclenchez involontairement un piège. La pierre maintenait enfoncée dans un trou du sol une tige qui, une fois libérée, ouvre une trappe. Vous trébuchez dans le vide et tombez dans une fosse de cinq mètres de profondeur. Lancez un dé et déduisez de votre **ENDURANCE** le chiffre obtenu. Si vous êtes encore en vie, Borri et Symm peuvent vous tirer de là avec la corde de Borri. « Vous n'auriez pas vu le Gargantis, pendant que vous étiez là-dedans ? » vous demande ironiquement Borri. Sans lui donner la satisfaction d'une réponse, vous repartez en pinçant les lèvres. Rendez-vous au [79](#).

321

Vous entendez au-dessus de vous un craquement de mauvais augure et vous voyez des éclats de pierre se détacher de la muraille. Soudain, une énorme lézarde s'ouvre dans la paroi, à côté du levier, et puis c'est le rocher tout entier qui s'écroule sur vous. Votre mission est brutalement terminée, et Razaak peut désormais consommer la ruine d'Allansia sans que personne ne s'y oppose.

322

Le poulet est frais et rôti depuis peu. Vous le dévorez goulûment et vous vous en léchez les babines. Augmentez votre **ENDURANCE** de 2 points. Tournant le dos aux cadavres des Orques, vous vous mettez en route vers l'est. Rendez-vous au [216](#).

323

Les Fantômes de Glace se rapprochent, mais vous parvenez à les esquiver lorsqu'ils passent auprès de vous. Symm et Borri les évitent également avec agilité. Vous regardez les Fantômes disparaître dans les profondeurs du souterrain avant de décider de renoncer à chercher un passage secret et de passer hardiment entre les statues qui se dressent devant vous. Rendez-vous au [56](#).

324

Au pied de la colline, votre chemin croise un ruisseau coulant du nord au sud. Lorsque vous l'atteignez, votre cheval s'arrête et tend la tête vers l'eau. Si vous lui lâchez les rênes pour le laisser boire, rendez-vous au [376](#). Si vous l'obligez à traverser le ruisseau et à continuer sans perdre un instant, rendez-vous au [391](#).

325

Vous faites encore deux kilomètres en direction de l'ouest sans apercevoir le moindre cheval. Continuer paraît vain car vous êtes déjà à une heure de marche de Bord. La malchance qui s'acharne sur vous vous rend morose et le retour est silencieux. Lorsque vous arrivez enfin en vue du ballon, Borri a disparu. L'épée au poing, vous vous approchez avec circonspection, et, brusquement, Boni surgit de la nacelle en braquant une arbalète sur vous. Vous éclatez de rire en lui disant de ne pas faire l'idiot, mais vous n'avez pas le temps de terminer votre phrase : une flèche vous traverse le cou, vous tuant net, et une lutte à mort s'engage aussitôt entre Symm et Borri. Vous ne saurez jamais quel est le vainqueur, pas plus que vous ne saurez que Borri est devenu fou pour avoir mangé des groseilles à dingos, des baies qui ne poussent que dans la Plaine de Bronze.

326

Vous l'ignoriez, mais la pierre de votre bague est connue sous le nom de l'Œil de Lynx. Celui qui la porte devient si clairvoyant qu'aucune illusion ne saurait l'abuser, quels que soient les pouvoirs du magicien qui l'a provoquée. Les traits de Yaztromo s'estompent progressivement, et le hideux Razaak apparaît sous son véritable aspect. Son corps grotesque le fait ressembler à un insecte, avec son énorme bosse dominant une tête démesurée. L'un de ses bras traîne par terre, alors que l'autre est atrophié, étioilé. Un gros œil protubérant semble prêt à tomber de son orbite, et un rictus figé tord le côté gauche de son visage



326 *Les traits de Yastromo s'estompent progressivement et le hideux Razaak apparaît sous son véritable aspect !*

difforme. Des veines rougeâtres palpitent sur son crâne chauve, et jamais vous n'avez éprouvé une telle répulsion. « Je savais que vous n'étiez pas des nôtres, ricane-t-il. Je sens la présence de mon épée cachée sous votre robe. Mais vous n'êtes pas de taille, misérable vermine. » Il tend soudain son bras rabougri, et un éclair jaillit du doigt décharné pointé vers vous. Si vous avez aspiré la fumée qui se trouvait dans un globe brisé, rendez-vous au [351](#). Si vous n'avez pas aspiré la fumée magique, rendez-vous au [259](#).

327

Vous faites prendre à vos chevaux la direction du nord et vous adressez un salut ironique aux Montagnards dépités qui vous menacent du poing avec rage. Une fois hors de portée de leurs arcs, vous reprenez la route de l'ouest Rendez-vous au [148](#).

328

La cotte de mailles vous va parfaitement et n'entrave pas vos mouvements. Augmentez votre **HABILETÉ** de 1 point N'ayant pas l'utilisation de l'armure, vous rejoignez votre cheval. Rendez-vous au [235](#).

329

Vous soulevez la trappe et vous reculez d'un pas, l'épée au poing. On entend une sorte de miaulementet, brusquement, un fauve jaillit de l'ouverture et bondit dans la pièce. Son pelage est couleur feu et il ressemble à un gros chat, avec de longues griffes pointues et des crocs acérés. Le Félicidiable a également les yeux rouges, et il s'en sert pour hypnotiser sa proie. Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 4, rendez-vous au [110](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [355](#).

330

La trajectoire était bonne, mais trop courte : le quartier de roc tombe à cinq mètres de vous. Sans tenir compte des rugissements de fureur du Géant des Montagnes, vous continuez à gravir la colline au galop et vous êtes bientôt hors de vue. Le restant de la journée s'écoule sans autre incident et, au crépuscule, vous vous demandez où vous allez passer la nuit. Vous apercevez au loin la lueur de ce qui paraît être un feu de camp, mais il fait trop sombre pour voir s'il y a quelqu'un auprès de lui. Si vous décidez de faire avancer votre cheval jusqu'au feu, rendez-vous au [183](#). Si vous préférez coucher entre quelques grosses pierres rondes qui se trouvent là, rendez-vous au [399](#).

331

Le Gnome parvient de justesse à attraper votre jambe gauche, et il est entraîné dans les airs avec vous. Penchés sur le bord de la nacelle, Borri et Symm vous encouragent de la voix et du geste pendant que vous essayez de faire lâcher prise au Gnome. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [154](#). S'il est supérieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [267](#).

332

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [384](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [85](#).

333

Vous grattez la mousse qui recouvre la dalle et vous lisez l'inscription funéraire d'une femme décédée à l'âge de 69 ans. C'est la troisième pierre tombale qui vous livre ce que vous cherchez : l'épithaphe de Tamal. Celle-ci est rédigée en caractères anciens et dit:

*Si mon corps gît ici, je suis toujours vivant, Car mon âme est mon fils et mon pouvoir est grand. Tamal. Décédé en ce bas monde à l'âge de **108** ans.*

Vous apprenez l'épithaphe par cœur pendant que Symm gratte hâtivement la mousse des autres sépultures, s'attendant à moitié à en voir surgir un spectre. Mais le cimetière ne recèle pas d'autre mystère, et vous prenez le chemin du nord-est pour gagner Pont-de-Pierre. Rendez-vous au [234](#).

334

Décidant de ne pas tenir compte de l'avis de l'écri-teau, vous ouvrez la porte et vous entrez. La pièce dans laquelle vous avez pénétré est rigoureusement semblable à celle que vous venez de quitter, à une seule différence près : il n'y a pas d'écri-teau de ce côté de la porte. Vous vous approchez de celle-ci et vous essayez la poignée : elle n'est pas verrouillée. A nouveau, vous franchissez la porte... et vous vous retrouvez dans une autre pièce identique. N'ayant pas utilisé la clef qui aurait mis en route un mécanisme d'horlogerie, vous voilà coincé dans un piège temporel sans issue, condamné à franchir éternellement cette porte.

335

Au bout d'une demi-heure de recherches infructueuses dans les broussailles, vous pouvez à peine croire à votre chance quand vous mettez enfin la main sur la vénéneuse belladone. Vous en mâchez rapidement un brin pour en extraire l'atropine qu'elle contient, et ce poison provoque immédiatement des vomissements. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE, mais, à votre grand soulagement, la contamination est enrayée. Rendez-vous au [36](#).

336

Vous lisez à haute voix le texte écrit sur le parchemin, et le vieil homme s'irrite vite de votre mauvaise prononciation. « Épelez-moi les mots lettre par lettre », dit-il d'un ton bourru. Vous vous exécutez, mais, lorsque vous avez terminé, le vieillard garde le silence. Il finit par pousser un grognement de satisfaction et déclare : « Eh bien, vous avez découvert quelque chose de très intéressant. La langue est de l'hamakéien. Les Hamakéïs, au cas où cela vous intéresserait sont les derniers survivants d'un âge plus magique que le nôtre. Il en reste encore quelques-uns dans les contrées désertiques. Ce sont des êtres très étranges, avec un petit corps desséché et une grosse tête de vautour, que des envoûtements secrets maintiennent en vie bien au-delà de la durée normale de leur existence. Se considérant comme des savants, ils se laissent rarement entraîner dans des conflits et se sont spécialisés dans la magie défensive. Et ce que vous avez là, c'est un écran magique contre les rassemblements d'animaux ou d'insectes. Très utile, en vérité. Pour que le sortilège agisse, il vous suffit de dire « Hamakéïs » et de crier le chiffre figurant au bas du parchemin. Et maintenant, je dois vous quitter. Je vous dis donc adieu et bonne chance. » Pendant un instant vous regardez le vieil homme reprendre sa route de son pas leste, puis vous faites demi-tour et vous suivez Symm qui, comme toujours, a hâte de poursuivre son chemin. Rendez-vous au [313](#).

337

Lorsque votre cheval pose accidentellement le pied sur l'un des champignons, on entend une petite explosion sourde et l'air est subitement saturé de spores. Celles-ci ne sont toxiques que pour les humains, et vous commencez aussitôt à hoqueter et à suffoquer. Lancez un dé et déduisez le chiffre obtenu de votre **ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous retenez votre respiration, vous piquez des deux et vous traversez la clairière au grand galop. Les arbres ne tardent pas à s'espacer, et vous vous retrouvez enfin hors du bois. Rendez-vous au [194](#).

338

Lorsque vous arrivez à l'endroit où vous avez tué les Doragards, vous avez la surprise de constater que leurs corps ont disparu. Une traînée de sang aboutit à une muraille rocheuse, dans laquelle vous découvrez la feuillure révélatrice d'une porte. Mais vous avez beau pousser, celle-ci ne s'ouvre pas, et Symm lui-même, malgré ses multiples talents, ne parvient pas à la faire bouger. En collant l'oreille contre le rocher, vous n'entendez aucun bruit. Si vous voulez poursuivre vos efforts pour ouvrir la paroi, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez continuer jusqu'à la bifurcation et prendre l'autre galerie, rendez-vous au [222](#).

339

C'est avec nervosité que vous faites franchir à votre cheval la crête de la colline qui domine le lac. Dans la vallée règne un silence sépulcral, et c'est à peine si une ride légère trouble la vaste étendue d'eau noire sur laquelle flottent des écharpes de brume. Vos yeux scrutent rapidement la surface du lac sans y déceler le moindre mouvement. Vous vous armez de patience et, au bout d'une heure, vous distinguez quelque chose qui dérive lentement vers la rive occidentale. Vous regardez attentivement : il s'agit indiscutablement d'un radeau sur lequel est assise une silhouette encapuchonnée. Éperonnant votre monture, vous gagnez le point de la rive sur lequel se dirige le radeau. Lorsque celui-ci se rapproche du bord, vous faites entrer votre cheval dans les eaux glaciales du lac et vous vous trouvez devant le squelette maudit de Kull. Brandissant toujours l'épée de Razaak qu'il n'a pas lâchée depuis cent ans, le squelette de Kull vous laisse approcher sans faire un geste. Surmontant votre angoisse, vous tendez la main et vous retirez l'épée des doigts de Kull. Il vous semble entendre un soupir de soulagement, et le squelette se décompose en une poussière qui disparaît dans le lac par les interstices du radeau. Après avoir glissé la redoutable épée dans votre ceinture, vous repartez en direction de l'ouest, vers la tour de Yaztromo, sans parvenir à vous débarrasser d'une lancinante



339 Surmontant votre angoisse, vous tendez la main et retirez l'épée des doigts de Kull.

anxiété à l'idée du destin effroyable qui vous est peut-être réservé en tant que détenteur de l'épée de Razaak. Rendez-vous au [165](#).

340

Vous parvenez à résister à l'attaque mentale en éliminant toute peur de votre esprit, et c'est en hurlant de toute la force de vos poumons pour accroître votre concentration que vous affrontez le Félidiable.

FÉLIDIABLE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [31](#).

341

La nuit tombe vite et bientôt, confortablement installés dans de bons fauteuils, vous écoutez Yaztromo vous raconter de merveilleuses aventures. Après quoi, vous faites un dîner plantureux et vous allez vous coucher de bonne heure car vous sentez que vous aurez besoin de toutes vos forces. Au matin, vous vous éveillez tout ragaillardi (augmentez votre **ENDURANCE** de 2 points), et, pendant que vous empaquetez vos affaires, Yaztromo regarnit votre fiole de Potion de Guérison, de façon qu'elle en contienne cinq doses. Vous descendez l'escalier en colimaçon de la tour lorsque Yaztromo vous dit : « Je crains le pire pour ce pauvre Budron. Il a dû lui arriver malheur. Habituellement, il est toujours de parole. J'espère que vous parviendrez à découvrir le cimetière hanté sans lui. Rendez-vous ensuite chez les Nains de Pont-de-Pierre et demandez Borri: il pourra vous faire gagner beaucoup de temps! » Symm et vous montez en selle et partez en direction de l'ouest en longeant la lisière de la Forêt des Ténèbres. Le début du voyage se passe sans incident, mais, au bout d'une demi-heure, vous apercevez un sac de cuir suspendu par une corde à la branche d'un arbre. Si vous voulez vous arrêter et couper la corde pour prendre le sac, rendez-vous au [207](#). Si vous préférez passer votre chemin, rendez-vous au [37](#).

342

Les noix sont comestibles et calment un peu votre faim. Augmentez votre **ENDURANCE** de 1 point Les noix terminées, vous gagnez la sortie du souterrain. Rendez-vous au [279](#).

343

Le petit homme cesse de vous lancer des os et vous demande pourquoi vous vous êtes introduit dans son domaine. Vous lui répondez que vous êtes investi d'une mission de première importance et que vous devez trouver le Lac Perdu. « On m'appelle le Gardien des Ossements, mais je ne suis qu'un individu très ordinaire, dit tristement le petit homme, et je ne connais aucun lac perdu. Je trie et je classe tous ces ossements, et j'en cisèle certains pour fabriquer des bagues magiques. J'aimerais bien avoir un nouveau couteau pour faire mon travail, et je serais prêt à vous donner l'une de mes bagues en échange. » Si vous disposez d'un couteau que vous aimeriez échanger contre une bague, rendez-vous au [208](#). Si vous décidez finalement d'attaquer le Gardien des Ossements, rendez-vous au [134](#). Sinon vous lui faites vos adieux et vous quittez la Vallée des Ossements (rendez-vous au [369](#)).

344

Borri et Symm vous aident à remonter, et vous pénétrez tous les trois dans l'étroite galerie du mur d'en face. Rendez-vous au [177](#).

345

Au matin, tout est tranquille. Vous enfourchez vos chevaux et vous partez à la recherche du cimetière. Rendez-vous au [37](#).

346

Le poison violent agit rapidement, mais, heureusement, votre robuste constitution peut en absorber une dose aussi faible. Vos membres s'engourdissent, mais vous n'êtes pas paralysé. Vous

perdez 4 points d'**ENDURANCE**. Éperonnant votre cheval, vous faites des moulinets avec votre épée pour disperser les mouches qui bourdonnent au-dessus de votre tête en attendant que vous vous écrouliez, et vous parvenez à leur échapper. Dès que vous êtes en sûreté, vous avalez une dose de la Potion de Guérison de Yaztromo pour combattre l'effet du poison. Vous vous sentez aussitôt mieux, mais ne récupérez aucun point d'**ENDURANCE**. Soulagé d'être sorti du marais, vous continuez à chevaucher dans les collines en suivant la rivière. Rendez-vous au [185](#).

347

Borri a du mal à faire passer son gros ventre par la fissure de la muraille, ce qui donne à Symm l'occasion de le taquiner. Vous devez vous faufiler sur une vingtaine de mètres avant que la fissure ne débouche dans une vaste salle vide. Deux chandelles noires l'éclairent chichement, et vous remarquez qu'il y fait extrêmement froid. Un passage étroit s'ouvre dans le mur opposé et il y a une trappe dans le sol, fermée par un verrou. En posant votre oreille contre la trappe, vous entendez quelque chose bouger. Si vous désirez emprunter l'étroit passage, rendez-vous au [177](#). Si vous voulez déverrouiller la trappe, rendez-vous au [329](#).

348

Le rat n'était pas contaminé, et vous pouvez poursuivre votre mission sans être victime d'une mort aussi douloureuse que prématurée. Vous vous approchez du coffre et vous regardez à l'intérieur. Rendez-vous au [211](#).

349

La patte griffue vous atteint à l'épaule et au cou en vous labourant les chairs. Vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [88](#). Si le total est supérieur à votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [236](#).

350

Vous êtes à mi-chemin de la vallée lorsque votre cheval fourbu donne des signes d'épuisement Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Ne tenant pas à le voir s'écrouler, vous faites demi-tour pour affronter les Gobelins rugissants. Combattez-les à tour de rôle lorsqu'ils arrivent à votre portée.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Deuxième GOBELIN	5	6
Troisième GOBELIN	6	5
Quatrième GOBELIN	6	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [65](#).



351

Lorsque la boule de feu se détourne de votre corps, vous décelez de la surprise sur le visage de Razaak. Il projette un nouvel éclair, mais celui-ci dévie également. Comprenant que vous êtes protégé contre la foudre, Razaak se met à marmonner des mots que vous ne saisissez pas. Aussitôt, ses doigts grouillent d'énormes insectes bouffis qui essaient de sa main comme s'il tenait la pointe d'un cône vrombissant. Si vous êtes en possession d'un parchemin hamakéien, c'est le moment de l'utiliser en appelant les Hamakéis et en vous rendant au numéro figurant sur le parchemin. Si vous ne possédez pas de parchemin, rendez-vous au [242](#).

352

Vous portez maintenant un Cristal de Raison. Ce talisman vous protégera de toute attaque contre votre équilibre mental. Tenant compte de l'avertissement du mineur, vous dirigez votre monture vers le sud-est afin d'éviter les Orques. Rendez-vous au [137](#).

353

Dans la cour vous attend le spectacle le plus extraordinaire que vous ayez jamais vu. A l'aide d'un grand feu, Borri est en train de gonfler d'air chaud un ballon énorme, aussi haut que la tour de Yaztromo, qu'un groupe de Nains empêchent de s'envoler en se cramponnant à des cordes. Au milieu des crépitements du feu, Borri, très excité, vous crie : « Voilà mon invention. C'est un ballon à air chaud. On y suspend un panier, la nacelle, dans lequel on peut parcourir des distances considérables dans les airs. Poussé par les courants aériens et le vent, ce ballon est capable de survoler montagnes et lacs, mais j'ai l'impression que, pour l'instant, le plus urgent est d'essayer de découvrir le Gargantis. Si donc vous voulez bien monter à bord, nous allons décoller. Et si vous avez une idée de la direction à prendre, c'est le moment de le dire. Le vent soufflant au sud-est, j'espère que vous ne souhaitez pas aller vers l'ouest ! » Émerveillés par ce prodigieux ballon, vous grimpez vite dans la nacelle. Borri ordonne aux Nains de larguer les amarres, et le ballon s'élève rapidement et sans heurts. Au début, vous n'êtes pas très rassuré, mais la beauté du panorama et la douceur du vol vous détendent, et vous commencez bientôt à apprécier ce voyage silencieux. Du haut du ciel, les frondaisons de la Forêt des Ténèbres paraissent minuscules, et il semble incroyable qu'elles puissent recéler autant de dangers. «Alors? demande Borri. Où va-t-on?» Qu'allez-vous lui répondre :

La Forêt des Araignées ?

Rendez-vous au [34](#)

Le Plat-Pays occidental ?

Rendez-vous au [135](#)

La Plaine du Bronze ?

Rendez-vous au [210](#)

354

Au moment où votre cheval fonce dans les ténèbres, vous entendez le claquement d'une corde d'arc qui se détend. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [109](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [263](#).

355

Alors que vos deux compagnons restent cloués au sol par la peur, vous parvenez à faire le vide dans votre esprit assailli par des images terrifiantes, et c'est en hurlant de toute la force de vos poumons pour accroître votre concentration que vous affrontez le Félidiable.

FÉLIDIABLE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [288](#).

356

En contemplant les corps sans vie des Caméléonites, une vieille légende entendue dans votre enfance vous revient en mémoire. On raconte que le sang de ces créatures très rares confère aux êtres humains le pouvoir de se camoufler parfaitement une fois dans leur vie. Mais l'on ajoute qu'il a parfois de redoutables effets secondaires. Si vous décidez d'enduire votre corps de sang de Caméléonite, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez éperonner votre cheval et repartir vers l'est, rendez-vous au [180](#).

357

Votre température continue à baisser, et la mort par hypothermie survient rapidement. Votre corps commence à se gazéifier et se soulève du sol. Apercevant devant vous deux objets incandescents, vous volez vers eux, mais la chaleur qu'ils dégagent vous brûle atrocement et vous hurlez de douleur, comme hurlerait n'importe quel Fantôme de Glace en présence d'êtres vivants.

358

La jeune Barbare gît, dans une position bizarre, à côté de son Griffon. Elle ne donne aucun signe de vie, et vous ne saurez jamais pourquoi elle vous a attaqué. Peut-être le Griffon avait-il faim et voulait-il manger du cheval ? La jeune fille était armée d'une épée et d'un bouclier. Si vous n'avez pas d'épée, vous pouvez prendre la sienne (augmentez votre **HABILETÉ** de 2 points). Le bouclier est rond, et des signes kabbalistiques sont gravés sur le pourtour. Si vous voulez prendre le bouclier, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez repartir sans l'emporter, rendez-vous au [29](#)

359

Vous cherchez des yeux une cachette, mais il n'y en a aucune. La seule solution est de dégainer votre épée et de faire front. Trois créatures ne tardent pas à apparaître, et vous constatez que, si leurs corps sont humains, leurs têtes sont celles d'un rat. Couvertes d'un pelage ras, dotées d'une longue queue de rongeur, ces créatures ont déjà flairé votre odeur et s'apprêtent au combat. Le premier Homme-Rat fait tournoyer une fronde et expédie une pierre dans la galerie. Lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 3, rendez-vous au [133](#). Si vous obtenez entre 4 et 6, rendez-vous au [69](#).

360

La baguette ayant une extrémité creuse, filetée intérieurement, vous en déduisez qu'elle est faite pour se visser sur une seconde partie, laquelle est perdue ou détruite. Vous remarquez que le chiffre 37 est gravé sur l'extrémité pleine de la baguette, mais vous ignorez ce qu'il signifie. Vous rangez la baguette dans votre Sac à Dos avant de prendre une décision. Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez soit essayer le casque (rendez-vous au [111](#)), soit ouvrir le Sac à dos (rendez-vous au [175](#)). Si vous préférez remonter en selle, rendez-vous au [221](#).

361

Au bout de dix minutes, comme rien d'épouvantable ne s'est produit, vous comprenez que vous êtes immunisé contre les effets secondaires du sang de Caméléonite. Ajoutez 1 point à votre **CHANCE**. Tout joyeux, vous faites prendre à votre cheval la direction de l'est Rendez-vous au [180](#).

362

Le Golem oscille un instant sur ses pieds avant de s'écrouler comme un arbre abattu. Au contact du sol, sa tête éclate, et vous y apercevez, enfoncée dans l'argile, une bague en or sertie d'une grosse pierre précieuse. Si vous décidez de glisser cette bague à votre doigt, rendez-vous au [102](#). Si vous préférez ne pas y toucher et poursuivre votre chevauchée vers le lac, rendez-vous au [339](#).

363

Vous continuez à chevaucher vers le nord-est, en direction de Pont-de-Pierre, mais vous n'apercevez pas la moindre trace de cimetière. Rendez-vous au [142](#).

364

« Si vous dites vrai, reprend Zérodieu, je suis sûr que mon maître voudra apprendre de votre bouche l'allégeance du Seigneur Azzur. Mais avant de vous autoriser à vous présenter devant lui, je dois m'assurer que vous n'êtes pas un espion du monde extérieur. Je vais vous poser quelques questions. Si vos réponses sont justes, je serai convaincu que vous êtes réellement un servent de Razaak. Vous prétendez vous être rendu au port de Sable Noir, cette vénérable cité de voleurs, pour y acheter des armes. Alors dites-moi combien il faut déboursier de Pièces d'Or pour acquérir une Masse d'Armes?» Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous l'ignorez, rendez-vous au [291](#).

365

En traversant lentement le bois au pas de votre cheval, vous voyez remuer les feuilles d'un buisson. Ne parvenant pas à vous convaincre que c'est le vent qui les a fait bouger, vous tirez votre épée et vous dirigez votre monture vers le buisson. Soudain, une créature hideuse en surgit et fixe sur vous des yeux semblables à deux trous noirs. Sa forme générale est humanoïde, mais sa peau sombre, rêche comme de l'écorce, couverte de mousse et de champignons, grouille d'insectes rampants, et son visage de bois semble mort. Brusquement, les bras du Démon Ligneux se déroulent et se tendent vers vous comme les cirres d'une plante grimpante pour vous faire tomber de votre selle. Lancez deux dés. Si le total est égal ou inférieur au chiffre de votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [232](#). S'il est supérieur au chiffre de votre **HABILETÉ**, rendez-vous au [397](#).

366

Sous le chargement d'os, vous découvrez une seconde boîte en bois, beaucoup plus grosse que celle dissimulée dans les vêtements du Troll. Si vous décidez d'ouvrir cette boîte, rendez-vous au [104](#). Si vous préférez partir sans y toucher, rendez-vous au [40](#).

367

Le globe de verre s'écrase contre la muraille de roc et vole bruyamment en éclats. La fumée se répand aussitôt dans la grotte, mais ne vous gêne nullement pour respirer. En fait, il s'agit d'une fumée magique, grâce à laquelle vous êtes dorénavant immunisé contre toute attaque par le feu. Augmentez votre **CHANCE** de 1 point. Vous pouvez maintenant soit ouvrir le coffre, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [80](#)), soit quitter la grotte (rendez-vous au [386](#)).

368

Si vous ne parvenez pas à vous rappeler quel animal est toujours paralysé par la baguette magique, vous ne pouvez pas utiliser celle-ci contre le Gargantis. Une fois de plus, vous ne devez donc compter que sur votre épée. Rendez-vous au [147](#).

369

Vous quittez la vallée et vous faites escalader à votre cheval la colline suivante, au sommet de laquelle se dresse un amoncellement de sombres rochers de granit. Le plus gros bloc semble porter une inscription gravée, en grande partie dissimulée par de la mousse. Si vous voulez mettre pied à terre et tenter de déchiffrer l'inscription, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez descendre le versant opposé, rendez-vous au [324](#).

370

Borri et Symm vous aident à sortir du trou, et vous constatez que l'objet que vous y avez trouvé est un masque de bronze. Si vous souhaitez l'essayer, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez l'abandonner et emprunter l'étroit passage qui s'ouvre dans le mur opposé, rendez-vous au [177](#).

371

En tirant sur les suspentes et en déplaçant les sacs de lest, Borri pose adroitement le ballon dans une trouée de la forêt. Vous descendez de la nacelle et vous prenez l'initiative, Boni semblant soudain désespéré à l'idée d'abandonner sa chère invention. Vous dites à vos deux compagnons de vous suivre, alors que vous n'avez, en réalité, aucune notion de la direction à prendre. Rendez-vous au [15](#).

372

Lorsque vous tendez la main pour refermer le couvercle, l'un des Colossorads tente de vous en empêcher. Si le chiffre de

vo**tre**HABILETÉ est égal ou inférieur à 9, rendez-vous au [105](#). S'il est égal ou supérieur à 10, rendez-vous au [20](#).

373

Le chiffre que vous avez obtenu était le nombre de points à déduire de l'ENDURANCE du Zombie. Diminuez donc d'autant l'ENDURANCE de votre adversaire avant le premier Assaut.

ZOMBIE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

374

Le Géant des Montagnes a lancé son projectile avec une efficacité mortelle. Le quartier de roc vous frappe de plein fouet et vous fait vider les étriers, vous êtes mort avant de toucher le sol.

375

Vous pouvez tenter d'utiliser l'un des objets suivants, s'ils sont en votre possession. Lequel allez-vous choisir ?

Un miroir d'argent Rendez-vous au [394](#)

Une baguette en argent Rendez-vous au [128](#)

Un crâne de rat Rendez-vous au [98](#)

Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous ne pouvez compter, une fois de plus, que sur votre épée (rendez-vous au [147](#)).



376

Votre cheval s'abreuve longuement au frais ruisseau. Estimant que, dans les collines, l'eau doit être potable, vous décidez d'en faire autant. Augmentez votre **ENDURANCE** de 1 point. Quand, à votre avis, votre monture s'est suffisamment reposée, vous l'enfourchez à nouveau et vous traversez le ruisseau. Rendez-vous au [391](#).

377

Vous vous retrouvez bientôt en pleine forêt, et comme tout le monde sait que celle-ci est peuplée de créatures malfaisantes, c'est en surveillant attentivement chacun des arbres qui vous entourent que vous poursuivez votre chemin. Vous atteignez rapidement l'orée d'une clairière dans laquelle vous découvrez le malheureux Yaztromo écartelé entre quatre piquets, au centre d'un pentacle tracé sur le sol. Une répugnante créature cornue, dont le gros corps informe est recouvert d'une gluante peau verte, tourne frénétiquement autour du pentacle. Incapable de vous maîtriser, vous appelez Yaztromo, qui relève la tête et déclare : « Jamais l'arrivée d'un ami ne m'a causé autant de plaisir. Vite, prenez l'épée de Razaak pour combattre son allié démoniaque ! » Comprenant que votre propre épée serait impuissante contre l'abominable Djinn, vous tirez celle de Razaak pour l'affronter.

DJINN HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [278](#).



377 Une répugnante créature tourne frénétiquement autour du pentacle.

378

Le carreau d'arbalète qui visait Symm frôle celui-ci sans le toucher, mais vous n'avez pas la même chance. La flèche vous laboure douloureusement la cuisse, ce qui ne vous empêche pas de charger, mais vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Symm attaque l'un des Nains, et vous, l'autre.

NAIN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [250](#).

379

Le corps impalpable du Fantôme de Glace vous traverse de part en part, et vous vous sentez aussitôt glacé jusqu'à la moelle. Secoué de frissons irrésistibles, vous devenez blanc comme un linge. Si vous êtes en possession de pierres polies, rendez-vous au [301](#). Sinon rendez-vous au [357](#).

380

L'armure est juste à votre taille et d'une surprenante légèreté. Augmentez votre HABILITÉ de 1 point. Cependant elle appartenait autrefois à un cruel Seigneur qui, au moment de mourir, poignardé par un fanatique, a maudit quiconque porterait son armure dans l'avenir. Vous perdez 3 points de CHANCE. N'ayant pas l'usage de la cotte de mailles, vous la laissez là et vous allez rejoindre votre cheval. Rendez-vous au [235](#).

381

Vous retournez à la crevasse et vous descendez les marches, suivi de vos deux compagnons. Les effluves putrides vous donnent la nausée, mais vous n'en continuez pas moins à vous enfoncer dans les ténèbres. Petit à petit vos yeux s'accoutument à l'obscurité, et votre nez lui-même s'habitue à la puanteur. En arrivant au fond de la faille, vous constatez que la vapeur émane

384

Vous longez sans la voir une fosse dissimulée par des branchages, un piège que le trappeur qui habitait la cabane avait creusé pour capturer des animaux à fourrure. Rendez-vous au [23](#).

385

Hélas! le masque dont vous avez couvert votre visage est un masque de mort agranéen. Fabriqués par les Grands Prêtres d'Agra, en Allansia méridionale, ces terribles masques étaient remis aux malheureuses victimes des sacrifices accomplis à l'époque des moissons. Bien que parfaitement normal en apparence, celui qui le porte se couche soudain par terre et s'enfonce un poignard dans le cœur. Les Grands Prêtres exerçaient une emprise formidable sur leurs sujets et leur faisaient croire que les victimes des sacrifices s'immolaient volontairement. Peu après, vous vous étendez sur le sol et vous vous plongez l'épée de Razaak dans la poitrine. En quelques secondes votre corps tombe en poussière, et tout est perdu pour Allansia.

386

Vous détachez rapidement votre cheval et vous poursuivez votre randonnée. Rendez-vous au [67](#).

387

Vous n'êtes manifestement pas digne de posséder des objets magiques si vous n'êtes pas fichu de savoir à quoi ils servent. Du moment que vous êtes incapable d'utiliser les pouvoirs de la baguette magique, vous ne pouvez compter, une fois de plus, que sur votre épée. Rendez-vous au [147](#).

388

Le poison violent agit rapidement, et vous sentez que vos membres commencent à s'engourdir. Réduisez votre **ENDURANCE** de 6 points et votre **HABILETÉ** de 2 points. Au prix d'un immense effort, vous parvenez à maintenir votre cheval au pas et à échapper aux hallucinantes Mouches-Harpons. Dès que vous êtes en sûreté, vous avalez une dose de la Potion de Guérison de Yaztromo pour combattre l'effet du poison. Vous vous sentez aussitôt mieux, mais vous ne récupérez aucun point d'**HABILETÉ** ni d'**ENDURANCE**. Soulagé d'être sorti du marais, vous continuez à chevaucher dans les collines en suivant la rivière. Rendez-vous au [185](#).

389

Dès que vous touchez la baguette d'argent, le vent se met à mugir en faisant tourbillonner les feuilles. A travers les hurlements de la tempête, vous entendez le sinistre rire d'une femme et, soudain, un éclair jaillit du ciel, suivi d'un coup de tonnerre au-dessus de votre tête. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [121](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [170](#).

390

Le sarcophage est plein d'or et de pierreries, notamment de diamants gros comme vos poings. Si vous souhaitez vous approprier une partie de ce trésor, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez ne pas y toucher et quitter la crypte le plus rapidement possible, rendez-vous au [233](#).

391

En arrivant au sommet de la colline suivante, vous tournez les yeux vers l'est, mais, aussi loin que portent vos regards, vous ne découvrez que le moutonnement ininterrompu des collines s'estompant dans la grisaille du ciel couvert Soudain, vous entendez un martèlement de sabots lancés au galop, et des cris



391 *Une bande de Gobelins escalade la colline sur leurs petits chevaux montés à cru.*

de guerre stridents déchirent le silence. Vous vous retournez sur votre selle : derrière vous, une bande de Gobelins escaladent la colline sur leurs petits chevaux montés à cru. L'un des cavaliers porte une bannière à laquelle se balancent des têtes réduites. Les brigands sont quatre, et il faut vous décider vite. Si vous voulez charger les Gobelins en dévalant la colline, rendez-vous au [60](#). Si vous voulez les fuir à bride abattue, rendez-vous au [16](#).

392

Vous enjambez la pierre, évitant ainsi un piège sans le savoir, et vous continuez votre chemin. Rendez-vous au [79](#).

393

A moins que ce coup n'ait tué le Golem (auquel cas, rendez-vous au [362](#)), votre épée s'est engluée dans l'argile humide. Pendant que vous vous efforcez de l'en arracher, le Golem saisit votre cou entre ses mains puissantes et vous étrangle comme un poulet.

394

Imaginant que le pouvoir du Gargantis réside, d'une manière ou d'une autre, dans ses petits yeux, vous essayez de saisir son regard avec le miroir, en espérant que la bête, en se voyant, se détruira elle-même. Mais le miroir est sans effet. Vous perdez 2 points de CHANCE. Le Gargantis étant pratiquement sur vous, vous n'avez plus le temps d'utiliser un autre objet et vous ne pouvez donc compter, une fois de plus, que sur votre fidèle épée. Rendez-vous au [147](#).

395

Pendant que vous détalez, l'un des Colossorads ramasse une grosse pierre et la lance sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [57](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [3](#).

396

En vous faufilant tant bien que mal par la fissure, vous débouchez finalement dans une vaste salle vide. Deux chandelles noires l'éclairent chichement, et vous remarquez qu'il y fait extrêmement froid. Un passage étroit s'ouvre dans le mur opposé, et il y a une trappe dans le sol, fermée par un verrou. En posant votre oreille contre la trappe, vous entendez quelque chose bouger. Si vous voulez déverrouiller la trappe, rendez-vous au [228](#). Si vous préférez emprunter le passage étroit, rendez-vous au [297](#).

397

Telles des vrilles de vigne, les bras du Démon Ligneux s'enroulent autour de vous et vous font tomber de cheval. La chute vous fait sauter l'épée de la main. Si vous possédez un couteau de chasse, rendez-vous au [260](#). Si vous n'avez pas de couteau, rendez-vous au [27](#).

398

Quelques minutes plus tard, vous entendez des coups sourds contre la muraille rocheuse et des cliquetis de chaîne. Si vous voulez savoir d'où ils proviennent, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez faire demi-tour et regagner la bifurcation pour prendre l'autre galerie, rendez-vous au [338](#).

399

Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles paraissent être. Aussitôt que vous avez posé votre tête sur un rocher rond, celui-ci se met à bouger. Vous avez dérangé une Pierre Vivante, un minéral animé, habité par un Esprit Tellurique malfaisant. La Pierre Vivante roule sur elle-même, et vous êtes écrasé sous son poids.

Au moment où vous atteignez l'escalier conduisant hors de la crevasse, les galeries souterraines commencent à s'effondrer. Vous grimpez les marches quatre à quatre et vous êtes accueilli par Borri, Symm et Yaztromo. « Je croyais que vous étiez... », commencez-vous, mais l'épuisement vous fait perdre connaissance avant que vous ayez pu terminer votre phrase. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes couché dans un lit douillet et vos trois amis sont assis à votre chevet « Bravo ! dit le magicien avec un grand sourire. Vous avez réussi ! Et, comme promis, vous ne vous êtes pas transformé en squelette. Notez bien qu'il ne s'en est pas fallu de beaucoup. J'étais terriblement inquiet quand vous vous êtes évanoui près de la crevasse. J'ai eu du mal à neutraliser le pouvoir de l'épée de Razaak et à l'arracher de vos doigts. Elle est maintenant enfouie au fond de la crevasse, sous des tonnes de décombres et de rochers, et on ne devrait plus jamais entendre parler d'elle. Allez, debout... le moment est venu de célébrer votre victoire ! » Et pour ce qui est de la célébrer, vous la célébrez.