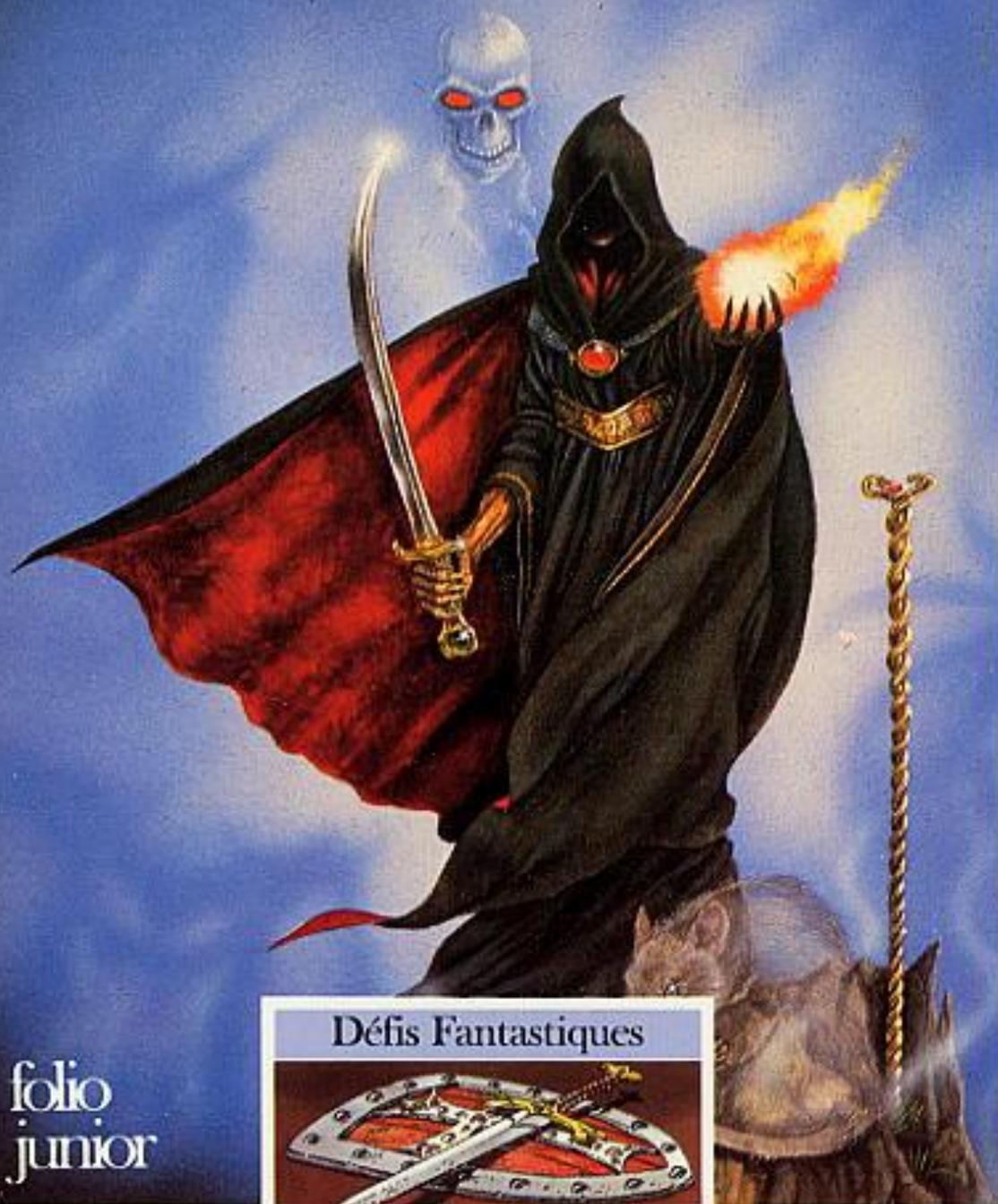


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Voleur d'Ames



Défis Fantastiques

folio
junior

Titre original :
Stealer of Souls

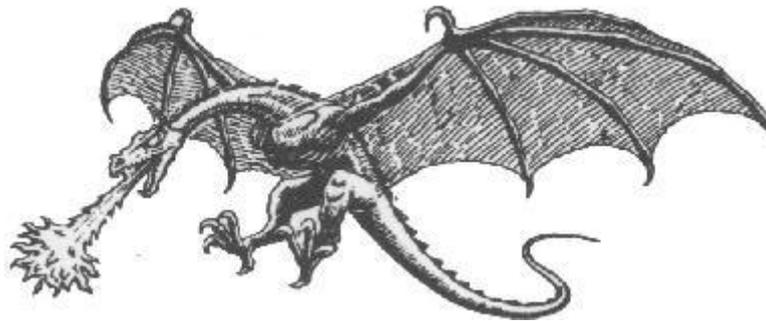
© Steve Jackson et Ian Livingstone pour la conception de la série Défis Fantastiques.
© Keith Martin, 1988, pour le texte. © Russ Nicholson, 1988, pour les illustrations. Éditions Gallimard, 1989, pour la traduction française.

Keith Martin

Le Voleur d'Ames

Défis Fantastiques/34

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal



Gallimad

Comment combattre les créatures de l'Empire des Illusions

Vous êtes l'un des aventuriers les plus courageux et habiles de votre planète, Titan, aussi malgré votre jeune âge fait-on souvent appel à vous pour résoudre des situations délicates ou dangereuses. Jusqu'à présent, cependant, vous n'avez eu à faire face qu'à des brigands ou à des malfaiteurs, féroces mais peu nombreux : en effet, la justice et l'harmonie régnaient sur Titan, et vous et vos semblables n'y étiez pas pour rien... Mais tout est en train de changer depuis quelques mois, car Mordranez, un sorcier qui a mis sa science au service du Mal, menace l'équilibre de Titan, et c'est un véritable raz de marée destructeur qu'il entend faire déferler sur la planète ! C'est donc une mission d'une très grande envergure qui vous attend, cette fois-ci, mais avant d'en apprendre davantage et de vous lancer dans cette périlleuse aventure, il vous faut déterminer vos forces et vos faiblesses. Deux dés, un crayon et une gomme sont tout ce dont vous allez avoir besoin pour cela. Vous trouverez en pages 10 et 11 une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons d'en faire des photocopies afin de pouvoir l'utiliser lorsque vous jouerez à nouveau car il vous faudra peut-être plus d'une tentative pour mener à bien votre mission...

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'HABILITÉ sera donc compris entre 7 et 12. Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial d'ENDURANCE sera donc compris entre 14 et 24. Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total initial de CHANCE sera donc compris entre 7 et 12.

Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos *points de départ* d' HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions - qui vous seront explicitement signalées dans le texte - au-dessus du *total de départ*. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention : inscrivez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit figurer en haut de la case ! Vos points d' HABILITÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d' HABILITÉ est élevé, mieux c'est. Vos points d' ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d' ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Quant à votre total de CHANCE, il indique si vous êtes naturellement *chanceux* ou *malchanceux*. Car la chance et la magie jouent un grand rôle dans ce mystérieux Empire des Illusions que vous allez devoir explorer...

Magie

Au cours de votre aventure, vous trouverez probablement des objets magiques en tout genre, même si vous ne savez pas toujours quels sont leurs pouvoirs, ni même s'ils en ont ! Il se peut aussi que l'on vous enseigne des sortilèges magiques puissants, mais n'oubliez pas toutefois que vous êtes un homme - ou une femme - d'action avant tout, et que vous vous battez à l'aide de votre épée et de votre intelligence !

Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toute sorte. Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre - il vous faudra mener les combats comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'HABILITÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILITÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.

1. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILITÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
2. 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 alors 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.
3. Vous avez blessé la créature, aussi diminuez- vous son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à votre CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 15).
4. La créature vous a blessé et vous devez alors retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 15).
5. Modifiez votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature, selon le cas. Faites de même pour votre total de CHANCE, si vous en avez fait usage (voir page 15).
6. Procédez au deuxième Assaut, en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi 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

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Des instructions vous seront alors données dans le texte, vous indiquant si vous allez les affronter l'une après l'autre ou les combattre toutes à la fois. En ce dernier cas, le déroulement des Assauts vous sera précisé.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre, ou encore le dénouement de certaines situations, dépendra entièrement de votre CHANCE. Il vous sera alors demandé de *Tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la CHANCE peut se révéler risqué... Pour *Tenter votre Chance*, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est *inférieur ou égal* à votre total de CHANCE, vous êtes *chanceux*. Si le résultat est supérieur, vous êtes *malchanceux*. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *malchanceux* car votre total de CHANCE est de plus en plus bas. S'il tombe à 1 ou 0, vous serez systématiquement *malchanceux* ! Réfléchissez donc bien avant de *Tenter votre Chance*, quand vous n'êtes pas contraint de le faire (à savoir en cours de combat). Vous aurez parfois l'occasion de regagner des points de CHANCE. Toutefois, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

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*. Dans ce cas, vous êtes obligé de recourir à votre CHANCE, mais il n'en va pas de même lors des combats : vous pourrez toujours *choisir* d'utiliser votre CHANCE soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *Tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes *malchanceux*, alors la blessure que vous avez infligée à votre adversaire n'était qu'une écorchure bénigne, et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points d'ENDURANCE, elle n'en perd que 1). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *Tenter votre Chance* pour essayer de minimiser les effets de la blessure qui vous a été infligée. Si vous êtes *chanceux*, vous avez réussi à atténuer le coup. Rajoutez alors 1 point à votre total d'ENDURANCE (c'est-à-dire que vous ne perdez que 1 point par suite de la blessure, au lieu de 2). Si vous êtes *malchanceux*, le coup que vous avez reçu est plus grave que vous ne le pensiez, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire. N'oubliez pas que vous devez soustraire 1 point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *Tentez votre Chance*.

Comment rétablir votre **Habilité** et votre **Endurance**

Habilité

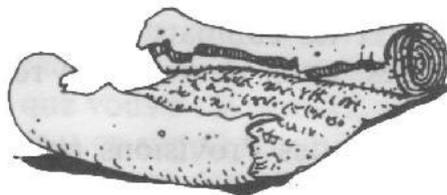
Votre **HABILITÉ** ne variera pas énormément au cours de votre aventure. Parfois, il vous sera indiqué d'ajouter ou de soustraire 1 point à votre total d'**HABILITÉ**, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. Une arme magique peut augmenter votre total d'**HABILITÉ** de 1 point ; toutefois, même si vous possédez deux épées magiques, vous ne gagnerez que 1 point car il est impossible de se battre avec deux armes à la fois ! A moins d'instructions spécifiques, votre total d'**HABILITÉ** ne pourra jamais excéder son niveau initial.

Endurance et Provisions

En revanche, votre **ENDURANCE** ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous reposant et en vous nourrissant, de sorte que votre total d'**ENDURANCE** variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas, et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence ! Votre sac contient des Provisions pour dix repas. Vous ne pouvez vous reposer et manger que lorsque vous en recevez l'autorisation et vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend 4 points d'**ENDURANCE**. Quand vous prenez un repas, ajoutez 4 points à votre **ENDURANCE** et enlevez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent pas excéder leur niveau de départ sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Votre équipement

Au début de votre aventure vous ne disposez que d'un équipement minimal : vous êtes revêtu d'une épaisse tunique de cuir pour vous protéger des coups, et vous portez votre fidèle épée à la taille. Vous avez également un sac à dos dans lequel vous rangez vos provisions ainsi que les divers objets que vous serez susceptible de trouver et de vouloir emporter avec vous. Enfin, vous êtes nanti d'une lanterne, ce qui vous permettra de vous éclairer dans les lieux obscurs.



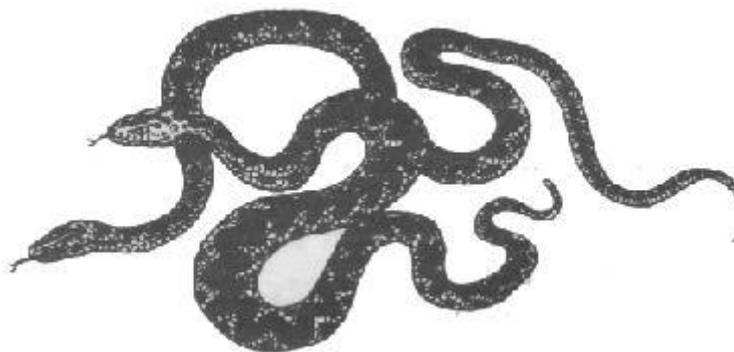
Quelques conseils

La mission qui vous attend est périlleuse, aussi devrez-vous probablement vous y prendre à plusieurs reprises pour la mener à bien. A mesure que vous explorerez le domaine de Mordranez le maléfique, prenez des notes et dessinez une carte en vous aidant des indications détaillées qui vous seront données. Cette carte vous sera très précieuse lors de nouvelles aventures, car elle vous permettra de repérer rapidement les lieux que vous connaissez déjà, ce qui vous évitera de répéter vos erreurs et vous aidera à progresser plus vite. Si certains secteurs abritent des trésors, beaucoup grouillent de monstres qui essaieront de vous tuer. Vous risquez aussi de faire très souvent fausse route, de vous égarer dans les méandres sinueux des souterrains de l'Empire des Illusions ou bien, après avoir atteint une destination que vous vous étiez fixée, de ne pas y trouver ce que vous espériez. Ne vous laissez pas décourager par tout cela et persévérez ! A moins que le texte ne vous indique de *Tenter votre Chance*, soyez parcimonieux dans votre recours à cette procédure pour ne pas dilapider vos points de CHANCE. NOUS VOUS recommandons, après un Assaut, de ne *Tenter votre Chance* que si votre survie en dépend, en cas de blessure grave. Faites plutôt confiance à votre épée pour infliger d'autres blessures à votre ennemi, car les points de CHANCE sont très précieux !

Vous vous rendrez vite compte que, lus dans leur ordre numérique, les paragraphes ne veulent rien dire. Il est essentiel, pour que votre aventure prenne forme, que vous lisiez les paragraphes en respectant l'ordre qui vous est indiqué (ce dernier étant très souvent déterminé par vos décisions).

Lire les paragraphes à l'avance ne servirait qu'à vous embrouiller et à vous priver de la joie de la découverte et du risque !

Un dernier conseil : soyez courageux, mais ne soyez pas téméraire ! Sachez faire preuve de jugement autant que de force, et évitez les risques et les combats inutiles ! Quels que soient vos totaux de départ, vous pourrez remporter la victoire et vous couvrir de gloire grâce à votre détermination et à votre ténacité !



Entrevue secrète à Pollyka

Vanestin, grand mage de Pollyka... Vous ne le connaissez pas mais il vous a fait mander et il a su y mettre les formes : des messagers d'une exquise courtoisie, une bourse bien garnie en prévision des frais et des repas au cours de votre voyage, les cochers et relais de poste payés d'avance... Une chose est sûre : cet homme sait comment il convient de traiter un guerrier de votre renom. Sans hésiter, vous avez pris la route et vous voici maintenant dans la somptueuse demeure de Vanestin. A en juger par le luxe et le raffinement du décor, vous êtes chez un personnage riche et haut placé. Vanestin vous salue puis, en manière d'introduction, prononce un mot à mi-voix, un seul : « Mordranéz... » Ce nom vous est familier, vous l'avez déjà entendu chuchoter craintivement, dans le secret de retraites obscures et isolées... Mordranéz, le sorcier maléfique initié aux arcanes de la magie noire dont se détournent les magiciens dignes de ce nom ; Mordranéz, fourbe et rusé, qui tue avec le sourire... C'est en tremblant que les Elfes parlent de lui, et vous n'êtes pas près d'oublier la soirée passée avec un vieux nain grisonnant, à écluser des godets de Fend-l'Crâne, un breuvage redoutable s'il en est : le malheureux, gagné par l'ivresse, ne cessait de vous assener de grandes claques amicales dans le dos, agitant fébrilement l'unique bras qui lui restait après une rencontre avec Mordranéz...

Vous ne saviez à quoi vous attendre de la part de Vanestin mais vous êtes toutefois surpris : vous sentez bien qu'il a prononcé le nom de Mordranéz uniquement pour tester vos réactions. Ne laissant rien paraître du trouble qui vous anime, vous profitez du silence du mage pour le jauger à votre tour. Vanestin est un homme puissant, qui irradie une grande force, mais il est aussi jeune, svelte et élancé : rien à voir avec l'image préconçue que vous en aviez ! Vous vous trouvez dans ses appartements privés, assis près d'une large baie vitrée qui donne sur le port de Pollyka ; tandis que Vanestin va et vient à grands pas dans la pièce, sans détacher de vous une seule seconde son regard incisif, vous dégustez placidement l'excellent vin qu'il vous a offert. A peine avez-vous levé les sourcils à la mention du nom de Mordranéz.

« Tu as entendu parler de lui, bien sûr ! s'exclame brusquement Vanestin. C'est un serviteur du Mal et des Forces du Chaos, un magicien animé d'une ruse diabolique, qui ne recule devant aucune bassesse, aucune lâcheté, aucune horreur... Pour lui barrer la route, nous avons besoin de ta vaillance et de ton courage. Si tu acceptes la tâche que je veux te confier... » Vanestin s'arrête de déambuler et s'assied auprès de vous. Quand il reprend la parole, sa voix trahit une vive inquiétude : « Il y a quinze jours, des agents secrets ont enlevé Alsander, un de nos sorciers, qui avait entrepris de percer à jour les plans de Mordranéz grâce à ses pouvoirs magiques. La dernière fois que j'ai vu Alsander, c'était quelques jours avant sa disparition. Il était très inquiet et excité car, comme il me l'expliqua alors, il s'était aperçu que Mordranéz recourait à la magie noire pour puiser de l'énergie du tréfonds du royaume des morts. Il me dit qu'il voulait absolument m'en parler à nouveau, dès qu'il en aurait découvert davantage. Hélas, quand je retournai le voir, Alsander avait disparu, et avec lui, ses documents et toutes ses notes ! » Vanestin pousse un profond soupir. « Heureusement, poursuit-il, grâce à nos pouvoirs d'investigation magique, nous sommes parvenus à localiser Alsander et nous savons qu'il est encore en vie. La mission que nous voulons te confier n'est pas aussi ardue que tu as dû l'imaginer en m'entendant prononcer le nom de Mordranéz ! Nous n'exigeons pas de toi que tu supprimes ce monstre démoniaque, tout ce que nous te demandons, c'est de nous ramener Alsander sain et sauf ! »

Sur ces mots, Vanestin se tait et vous ressert à boire, vous examinant du coin de l'œil. La vive déception qui se peint sur votre visage ne lui échappe pas : quel trophée de rêve à pendre à son tableau de chasse, pour un guerrier de votre aloi, que le scalp de Mordranéz ! Fin psychologue, le mage sourit et ajoute : « Bien sûr, si tu parviens à sauver Alsander, il te fera part de ses découvertes et tu seras peut-être alors à même de t'attaquer à Mordranéz. Et si

quelqu'un est capable de terrasser ce démon, à mon avis c'est bien toi ! » Vous ne pouvez vous empêcher de rougir de plaisir à ce compliment. « Eh bien, cela t'intéresse ? » Vous hochez la tête mais Vanestin, sûr de votre adhésion à sa cause, a déjà repris : « Une fois de plus, Mordranез a tenté de nous bernier, mais nous n'avons pas mordu à l'hameçon qu'il nous tendait. Grâce à nos espions, nous savons qu'il se terre en Allansia, mais nous savons aussi qu'Alsander est emprisonné ailleurs. L'ignoble Mordranез. s'imagine que nous allons l'attaquer dans son fief, avec l'espoir d'y trouver Alsander. Qu'à cela ne tienne ! Pourquoi le décevoir ? A l'heure qu'il est, un de nos navires bat pavillon vers les rivages d'Allansia ; à son bord se trouvent nos meilleurs mages et guerriers. Ce n'est qu'une diversion, bien sûr, mais nous avons tout fait pour que les espions de Mordranез prennent l'expédition au sérieux. Pendant ce temps, c'est toi, mon ami, qui mèneras la véritable mission. Mordranез a caché Alsander sur l'île du Désespoir, un îlot situé à quelques nœuds de la côte est de l'île aux Balafres, et l'a fait enfermer au fin fond des Cryptes d'Acier. Pourquoi lui a-t-il laissé la vie sauve ? Cela, je l'ignore, mais une chose est sûre : il faut à tout prix que nous apprenions ce qu'Alsander a découvert, et qu'il revienne vivant parmi nous ! Et le guerrier capable de nous le ramener, c'est toi ! Seul un héros au caractère bien trempé peut parvenir à s'introduire secrètement là où un groupe se ferait remarquer, et certainement arrêter... Quant à envoyer un sorcier là-bas, nous n'y songeons pas : l'unique magie qui exerce un pouvoir dans les Cryptes d'Acier, c'est celle que pratique Mordranез lui-même ; toutes les autres s'y trouvent neutralisées ! Non, c'est bien clair, notre seul espoir repose entre les mains d'un guerrier courageux comme toi ! Un esquif, *L'Albatros*, est prêt à prendre la mer. Alors, acceptes-tu cette mission ? Si tu refuses, je ferai en sorte que tu oublies tout de notre entretien au moment de franchir cette porte, grâce à un de mes sortilèges. Je ne peux pas m'offrir le luxe de laisser courir des rumeurs... » Mais Yanestin sourit en prononçant ces derniers mots : il vous a vu porter instinctivement la main à votre épée tandis qu'il vous exposait le but de votre mission, et il a remarqué l'étincelle farouche qui s'était allumée dans votre regard à la mention des méfaits de Mordranез ! « Mon ami, s'exclame joyeusement le mage, buvons à ton succès ! Buvons à la gloire et à la richesse qui seront tiennes ! » A nouveau, Vanestin emplit les deux coupes de cristal. « Mais ne buvons pas trop, ajoute-t-il avec une pointe d'humour dans la voix, car bientôt la marée sera favorable à ton départ ; encore quelques heures, et *L'Albatros* t'emmènera vers ta mission ! Force et courage, mon frère ! Reviens-nous vite, sain, sauf et victorieux ! » Et maintenant, *tournez la page !*



1

Sous un ciel clair et dégagé, *L'Albatros* file bon train, poussé par une brise favorable. Plus qu'un jour ou deux, et vous atteindrez les côtes de l'Île du Désespoir. Garaez, le capitaine du voilier, a été bien payé, aussi accepte-t-il volontiers d'attendre que vous ayez accompli votre mission pour vous ramener à Pollyka. En somme, tout s'annoncerait au mieux, si de noirs nuages ne s'amassaient à l'horizon... Le vent se lève brutalement, la tempête est imminente. « Fermez les écoutilles ! Fermez les écoutilles ! s'écrie Garaez. Attention, parez à courir vent arrière ! » Tandis que l'équipage s'affaire, les premières gouttes s'écrasent sur le pont en bois avec un bruit sourd. Vous allez descendre vous abriter dans le carré, quand, soudain, un cri retentit : pétrifié d'effroi, le mousse pointe un doigt vers le ciel. Levant la tête, vous apercevez un gigantesque oiseau noir qui fond droit sur vous, contractant ses serres pointues. Ses ailes déployées ont plusieurs mètres d'envergure... Allez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [55](#)) ou vous apprêter à faire face au danger (rendez-vous au [127](#)) ?

2

Les créatures magiques de Mordranz parviendront parfois à éveiller la peur en vous. Si cela se produit, votre HABILITÉ au combat s'en trouvera gravement handicapée (les effets de cette « attaque par la peur » seront alors précisés dans le texte). En pareil cas, si vous recourez au sortilège Rompt-la-Peur, l'effroi que la créature a suscité en vous se dissipera, et avec lui ses effets néfastes. Mais attention : vous ne pourrez recourir à ce sortilège qu'une seule fois, de sorte que si vous êtes à nouveau victime d'une attaque par la peur, vous ne serez plus protégé par le sortilège. Si vous le souhaitez, vous pouvez y faire appel au cours d'un combat ; cependant, pendant l'Assaut où vous utiliserez le sortilège, vous ne pourrez riposter à l'attaque de votre adversaire, ce qui lui permettra de vous affaiblir de 2 points d'ENDURANCE. Et maintenant, retournez au [188](#).

3

Vous voici engagé dans un rude combat avec le jeune garde. Il paraît fluet, mais sa souplesse, son agilité et sa rapidité de mouvements en font un adversaire redoutable !

GARDE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

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

4

La porte est débouche sur un passage humide et sombre. Dans l'air vicié flottent des effluves nauséabonds, qui s'accroissent à mesure que vous avancez vers l'épaisse porte blindée qui ferme le couloir. Parvenu devant cette dernière, vous vous immobilisez quelques secondes, tendant l'oreille : pas le moindre bruit ne transperce la paroi. Et soudain, au moment où vous alliez essayer d'entrer, la porte s'ouvre sur le plus grand Troll que vous ayez jamais vu ! Il est gigantesque et brandit un gourdin à sa mesure... Pas question de fuir, le Troll vous rattraperait en quelques enjambées et vous frapperait par-derrière... Courage, vous allez devoir vous battre !

TROLL HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [226](#).

5

Grâce à votre sortilège de Vitesse, vous filez comme une flèche et échappez de justesse à l'étau des murs, qui se referment dans un chaos épouvantable au moment où vous atteignez un tunnel obscur, au fond de la pièce. Rendez-vous au [296](#).

6

La porte s'ouvre sur une pièce crasseuse, au sol jonché d'immondices : c'est le repaire de deux Hommes-Rats. Une odeur âcre et répugnante vous saute à la gorge ; vous avez beau être un dur à cuire, vous ne pouvez réprimer un haut-le-cœur. La nausée vous menace, ce qui vous enlève 2 points d'HA- BILETÉ pour toute la durée du combat que vous allez mener contre les ignobles Hommes-Rats. (Attention : ce handicap est momentané, ne modifiez donc pas votre total d'HABILETÉ sur votre *Feuille d'Aventure*.) Et maintenant, à vos armes : vous allez devoir affronter vos adversaires l'un après l'autre !

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOMME-RAT	5	5
Second HOMME-RAT	5	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [57](#).

7

Le tunnel oblique vers le nord puis s'élargit en une vaste grotte au sol parsemé de gros cailloux, inondée de lumière naturelle : par une grande brèche qui troue le plafond, vous apercevez le ciel et les nuages. Dans un coin, un tas de paille et de brindilles. Allez-vous pénétrer dans ce lieu (rendez-vous au [354](#)) ou préférez-vous rebrousser chemin vers le sud-ouest (rendez-vous au [314](#)) ?

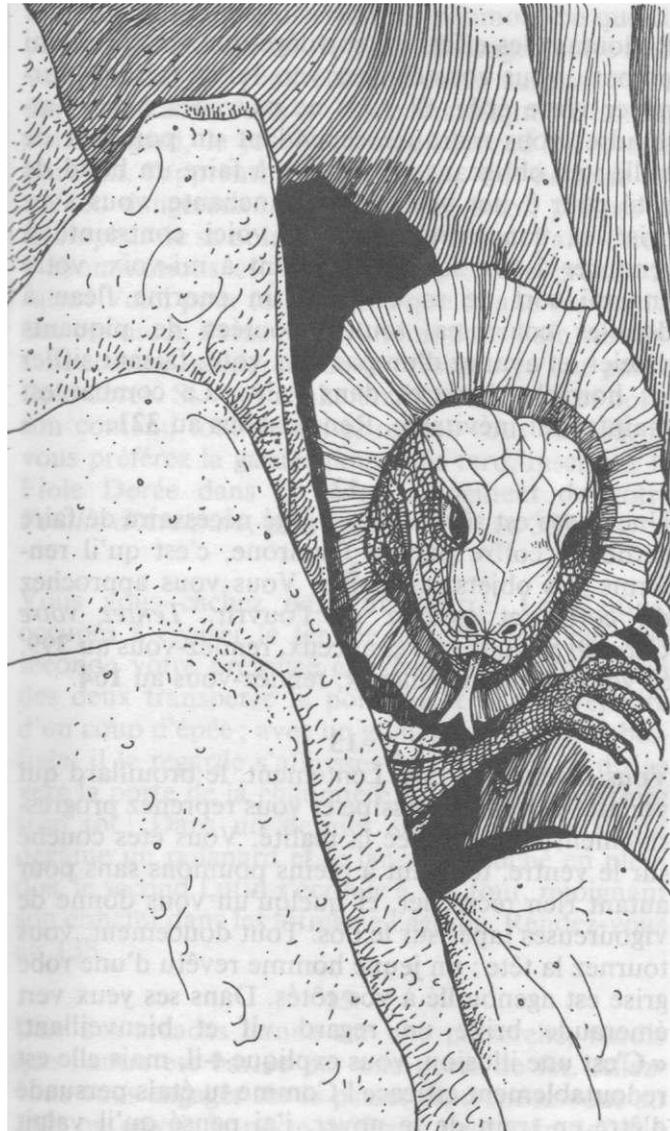
8

La statue broie la pierre précieuse dans sa main puissante puis vous asperge d'une pluie de débris scintillants. Aussitôt, vous vous sentez régénéré : vous venez de gagner 1 point de CHANCE ! Votre imprévisible interlocuteur vous fait maintenant signe d'avancer et de gravir l'escalier. Vous obéissez. Rendez-vous au [287](#).

9

Vous dormez d'un sommeil paisible, et, à votre réveil le lendemain matin, vous êtes en pleine forme : vous avez regagné 2 points d'ENDURANCE. Allez-vous rejoindre la piste et partir en direction du nord-ouest (rendez-vous au [339](#)) ou bien ouvrir la trappe et explorer les sous-sols qu'elle abrite (rendez-vous au [157](#)) ?

Peu avant midi, vous remarquez que la piste se perd à l'horizon, et que les collines se font de plus en plus escarpées. Vous avez dû faire fausse route ! Brusquement, un drôle de croassement fuse à votre gauche : « Bon... jour ! Tu as... perdu ton... chemin ? » Vous vous retournez d'un bond, estomaqué, et apercevez un énorme lézard gris, qui pointe la tête entre deux rochers. Autour de son cou, des replis de peau jaune et couverte d'écaillés forment une surprenante collerette. Allez-vous attaquer le lézard (rendez-vous au [360](#)), rester où vous êtes et le saluer à votre tour (rendez-vous au [86](#)) ou préférez- vous repartir à toutes jambes vers le sud (rendez- vous au [54](#)) ?



11

Redoutant les effets du sortilège que votre ennemi prépare, vous vous élancez vers lui en faisant tournoyer votre épée. Si vous ne parvenez pas à l'atteindre, vous marquez cependant un point, et de taille : en obligeant la créature à faire un bond de côté pour éviter votre lame tranchante, vous avez brisé sa concentration et la voici contrainte à renoncer à son sortilège ! Jurant à mi-voix, votre ennemi sort de sa ceinture un énorme fléau à doubles courroies, toutes cloutées de piquants d'acier, et avance d'un pas vers vous, faisant siffler les horribles lanières dans l'air... Le combat est maintenant inévitable. Rendez-vous au [321](#).

12

Une chose est sûre : si on a jugé nécessaire de faire garder le coffre par un Diadrome, c'est qu'il renferme des objets précieux... Vous vous approchez du coffre et essayez de l'ouvrir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [399](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [164](#).

13

Vous revenez à vous. Lentement, le brouillard qui voilait vos yeux se dissipe et vous reprenez progressivement contact avec la réalité. Vous êtes couché sur le ventre, toussant à pleins poumons sans pour autant rien recracher, et quelqu'un vous donne de vigoureuses tapes sur le dos. Tout doucement, vous tournez la tête : un jeune homme revêtu d'une robe grise est agenouillé à vos côtés. Dans ses yeux vert émeraude brille un regard vif et bienveillant. « C'est une illusion, vous explique-t-il, mais elle est redoutablement efficace ! Comme tu étais persuadé d'être en train de te noyer, j'ai pensé qu'il valait mieux t'aider à expulser de tes poumons ce que tu prenais pour de l'eau... » Vous dévisagez votre sauveteur avec des yeux écarquillés de surprise : une âme charitable, dans cet enfer maléfique ! Croisant votre regard, le jeune homme reprend : « Je suis Parazan, l'apprenti de Mordranez. Cet homme est un fou dangereux ! Bonne chance à toi, puisses-tu triompher de sa noirceur ! Quant à moi, j'ai vu trop d'abominations et je n'y tiens plus. Je prends la fuite ! Voici pour toi, j'espère que cela te servira ! » Sur ces mots, Parazan s'évanouit dans l'air, ne laissant comme seule trace de sa présence qu'une petite fiole dorée. Si vous souhaitez la déboucher et boire son contenu tout de suite, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez la garder pour plus tard, inscrivez la Fiole Dorée dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [387](#).

14

Vous vous cachez dans un fourré. Les Lutins, occupés à croiser le fer, ne soupçonnent pas une seconde votre présence clandestine. Soudain, l'un des deux transperce la poitrine de son adversaire d'un coup d'épée ; avec un gloussement de joie bestiale, il le regarde s'affaisser à terre, puis se dirige vers la porte de la chaumière. C'était crier victoire trop tôt ! Dans un dernier sursaut, le moribond dégaine un poignard et le lance... Touché en plein dos, le second Lutin s'écroule à son tour, rejoignant son ennemi dans les affres de l'agonie. Rendez-vous au [135](#).

15

Une des arcades donne sur une passerelle, tandis que l'autre est barrée par une porte de fer. Allez- vous vous engager sur la passerelle (rendez-vous au [319](#)) ou ouvrir la porte de fer et descendre le long du tunnel glacial qui part de là (rendez-vous au [331](#))?

16

Avant un combat, vous pouvez décider d'attaquer votre adversaire à l'aide du sortilège du Globe de Feu, au lieu de vous servir de votre épée. Quand vous aurez recours à ce sortilège, une petite sphère incandescente se formera au creux de votre paume et fusera comme une flèche vers votre ennemi, l'atteignant à coup sûr et lui infligeant un sévère handicap : il perdra 6 points d'ENDURANCE. Attention, cependant : vous ne pouvez faire appel au sortilège du Globe de Feu que lors du premier Assaut du combat. Et maintenant, retournez au [188](#).



17

La porte donne sur un long couloir éclairé par des torchères ; il s'enfonce vers l'ouest puis oblique vers le sud. Vous remarquez immédiatement la propreté des lieux : pas la moindre trace de poussière... C'est signe d'un passage fréquent et abondant ; vous risquez donc de croiser des ennemis en pagaille mais, après tout, si la fortune vous sourit et si vous savez faire preuve de prudence, pourquoi ne rencontre-riez-vous pas aussi quelqu'un qui puisse vous aider ? Ragaillardisé par ces pensées optimistes, vous atteignez un embranchement : le tunnel se divise en deux tronçons, l'un se dirigeant vers l'est, l'autre vers l'ouest. Quelle direction allez-vous choisir ?

L'est

Rendez-vous au [228](#)

L'ouest

Rendez-vous au [97](#)

18

Si vous possédez un trousseau de clefs, rendez-vous au [211](#). Sinon, inutile d'essayer d'ouvrir la porte: elle est verrouillée à double tour. Vous décidez donc de partir vers le sud. Rendez-vous au [227](#).

19

Vous engagez la Clef d'Ébène dans la serrure, donnez un tour et... la clef disparaît, s'évanouissant dans l'air ! Non seulement vous ne possédez plus la clef (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*), mais la porte est toujours fermée... Rendez-vous au [243](#).

20

La chambre de l'Ogre est relativement propre et bien meublée ; selon les critères de confort en vigueur parmi les Ogres, elle passerait même pour coquette... Après avoir empoché 3 Pièces d'Or posées sur la grande table (n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*), vous décidez d'inspecter soigneusement les lieux. Sur la table de chevet qui jouxte le grabat de paille de l'Ogre, vous apercevez un quignon de pain sec et un bout de fromage ; ce dernier est un peu moisi, certes, mais il vous semble qu'en enlevant soigneusement la croûte vous pourriez très bien le manger. Avec le pain, vous avez de quoi faire 2 repas ; si vous décidez de vous emparer du casse-croûte de l'Ogre, n'oubliez pas d'ajouter 2 repas sur

vosre *Feuille d'Aventure*. Par terre, à même le sol, traîne une chope de bière en étain ; si vous le souhaitez, vous pouvez la ramasser et la mettre dans votre sac à dos (inscrivez-la dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, un grognement vous fait sursauter : poussant un râle, l'Ogre se redresse sur son lit, il n'était pas encore mort ! Rassemblant ses dernières forces, il s'élançe vers le mur et s'abat de tout son poids contre un panneau de pierre, avant de rendre enfin son ultime soupir. Paralysé d'effroi, vous regardez s'abattre du plafond une lourde grille en fer, qui vient barrer avec un grincement sinistre l'accès au corridor sud. Vous vous jetez à votre tour contre la dalle de pierre mais en vain : la grille ne bouge pas d'un pouce. Vous n'avez plus aucun espoir de pouvoir rebrousser chemin ; et pas question de vous faufler entre les barreaux, serrés comme les dents d'un peigne ; quant à essayer de les tordre pour vous frayer un chemin, vous n'y songez même pas car ils sont épais et coulés dans la masse... Pestant de rage, vous gagnez la porte ouest. Rendez-vous au [280](#).

21

A peine avez-vous remporté cet âpre combat que vous entendez des voix aux accents guerriers, en provenance du sud : une bande d'Autochtones approche. Cette fois-ci, ils sont bien trop nombreux pour que vous songiez à les affronter, aussi rebroussez-vous chemin à toutes jambes vers le nord. Cette folle course vous épuise et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous n'avez pas le temps de vous arrêter pour prendre un repas de sorte que, si votre total d'ENDURANCE est tombé à zéro, vous ne parvenez plus à avancer et vous vous écroulez, ivre de fatigue, sur la piste poussiéreuse. Quelques secondes plus tard, les Autochtones vous rattrapent et vous abattent sans pitié, pour venger leurs camarades que vous avez tués. C'est ainsi que s'achève votre courageuse aventure...

En revanche, s'il vous est resté assez de forces pour continuer votre course éperdue, vous regagnez sain et sauf le croisement. En regardant vers le nord, vous remarquez que le crâne planté à l'orée du chemin est maintenant couvert de sang. Sous vos yeux horrifiés, le maxillaire inférieur se décroche brutalement, libérant des flots de sang qui coulent à terre en bouillonnant. C'en est assez ! Vous décidez aussitôt de mettre le cap sur l'ouest. Rendez-vous au [181](#).

22

Vous ramez de toutes vos forces, avec l'énergie du désespoir, et parvenez à semer le Crabe-Crâne. Cet effort surhumain vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE, mais vous avez gagné la côte sain et sauf. Rendez-vous au [102](#).

23

Vous activez le sortilège et détalez comme un lapin, laissant sur place l'immonde horde de rongeurs. En quelques secondes, vous voici à l'entrée de l'égout. Rendez-vous au [152](#).

24

Vous ne trouvez rien parmi les crânes mais, à mesure que vous les manipulez, une faible plainte s'élève, d'abord à peine audible, puis elle bourdonne à vos oreilles comme un insoutenable chœur de lamentations. Brusquement, les orbites béantes des crânes se gorgent de sang. Terrifié, vous bondissez en arrière et quittez la pièce, claquant la porte derrière vous pour faire taire les horribles gémissements. Cette expérience a ébranlé votre force morale et vous perdez 1 point de CHANCE (n'oubliez pas de le déduire de votre total). Il ne vous reste plus, maintenant, qu'à ouvrir une des autres portes. Allez-vous choisir celle du mur nord (rendez-vous au [377](#)) ou celle du mur ouest (rendez-vous au [205](#))?

Vous entrez en trombe dans la pièce, dérangeant trois Orques qui étaient en train de jouer aux dés en buvant de la bière, assis autour d'une table ronde. En vous voyant, ils poussent tous trois d'horribles jurons et dégainent aussitôt leurs épées ; toutefois, votre irruption dans la pièce a créé un effet de surprise qui vous avantage, et vous parvenez à frapper l'un des Orques avant qu'ils ne vous attaquent. Pour mener le combat qui va vous opposer aux trois Orques, rendez-vous au [185](#). Grâce au coup que vous lui avez porté d'emblée, vous pouvez déduire 2 points du total d'ENDURANCE du premier Orque.



26

Balayant la grotte du regard, vous constatez qu'elle n'offre qu'une seule issue, vers le sud. Mais, avant de sortir, peut-être cela vaut-il la peine d'inspecter plus soigneusement cet endroit ? Surmontant votre répulsion, vous fouillez parmi les os et les plumes ensanglantées, mais n'y trouvez aucun objet digne d'intérêt. Vous relevez alors la tête vers le rebord de pierre où était perché l'oiseau : il est à plus de cinq mètres du sol et le mur est parfaitement lisse, de sorte qu'il vous est impossible d'y grimper. Si vous possédez un grappin et une corde de cinq mètres, rendez-vous au [162](#). Sinon, vous allez devoir emprunter la sortie sud ; rendez-vous dans ce cas au [42](#).

27

Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [370](#). Sinon, rendez-vous au [344](#).

28

Comme vous passez la tête par la porte entrebâillée, un tableau des plus sinistres s'offre à vos yeux : un énorme brasero est placé au milieu de la pièce, irradiant une chaleur insupportable ; parmi les charbons ardents sont plantés des fers à marquer et, disposées çà et là sur de petites tables basses, toutes sortes de pinces, tenailles, récipients et instruments de torture. Le gardien de cette effrayante forge est une créature difforme à la musculature spectaculaire et à la peau verdâtre, parsemée de touffes de poils noirs et drus. Vous apercevant, il vous gratifie d'un sourire qui découvre une rangée de chicots jaunis, et vous fait signe d'entrer. Allez-vous répondre à son invite et lui adresser la parole (rendez-vous au [220](#)) ou préférez-vous l'attaquer (rendez-vous au [92](#)) ?

29

Dès que vous brandissez votre main gantée, tous les serpents se dressent puis s'enroulent, se mêlant les uns aux autres, pour former une grande spirale vibrante au milieu de la pièce. Peu à peu, la spirale se resserre en une colonne couverte d'écaillés, qui se transforme à son tour en une baguette en tous points semblable à celle qui est dessinée sur votre gant ! Vous saisissez la baguette à pleines mains et, aussitôt, vous sentez un flux d'énergie vous envahir : vous regagnez 1 point de CHANCE et 4 points d'ENDURANCE. Comprenant que vous venez d'absorber tous les pouvoirs de cette baguette, vous décidez de l'abandonner sur place. Et maintenant, par lequel des deux tunnels qui s'ouvrent au fond de la pièce allez-vous sortir ? Par le boyau aux parois bleu azur (rendez-vous au [272](#)) ou par celui aux parois ocre (rendez-vous au [77](#)) ?

30

Avant même que vous ayez fini de prononcer les paroles magiques de votre sortilège, le Globe de Feu de Mordranез fend l'air en sifflant ; aussitôt, vous êtes pris dans un rideau de flammes crépitantes ! Non seulement vous perdez 6 points d'ENDURANCE, mais en plus votre sortilège est brisé ; de surcroît, vous ne pourrez plus y recourir car vous n'aviez le pouvoir de lancer le Globe de Feu qu'une fois... Si vous avez survécu à cette brûlante attaque, vous grimpez à toutes jambes l'escalier de droite. Déjà, Mordranез prépare un nouveau sortilège... Et dire qu'il s'en faudrait de si peu, maintenant, pour que vous puissiez l'atteindre d'un coup d'épée ! Rendez-vous au [351](#).

31

Vous courez à toutes jambes, mais pas assez vite, cependant : le Fantôme-Squelette vous frappe dans le dos, et vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Brusquement, comme par magie, il se dresse devant vous et vous barre la route ! Rendez-vous au [397](#).

32

La chaleur est si forte que certaines des dalles de pierre du mur sont incandescentes ; suffoquant et vacillant, vous traversez péniblement la pièce. Ce violent effort vous coûte 3 points d'ENDURANCE, mais quel soulagement, quand vous atteignez enfin le couloir orange, de respirer un air plus frais ! Rendez-vous au [362](#).

33

L'Orque paraissant animé de bons sentiments à votre égard, vous entamez la conversation, amenant habilement le sujet sur les tortionnaires et les prisonniers du lieu. « Ah puis, dis donc ! Y a aussi l'vieux Machin Chouette, là, tu sais, l'Ogre-Nain ! raconte l'Orque avec un plaisir manifeste. C'est un numéro, lui, un vrai chef ! Il nous laisse regarder, queq'fois ! La semaine dernière, on a eu un aventurier... Il l'a empalé sur des crochets en fil barbelé, j'te raconte pas ! » A l'évocation de ce joyeux souvenir, l'Orque ne peut s'empêcher de se frotter les mains... Il vous est déjà venu à l'esprit que, si vous manquiez de prudence, vous pourriez bien être la prochaine victime. Vous décidez donc de ne pas vous aventurer plus avant sur ce terrain glissant et, prenant congé de l'aimable monstre, vous repartez le long du passage en direction de l'ouest. Rendez-vous au [97](#).

34

Si vous possédez une Clef d'Ébène, rendez-vous au [386](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).

35

La porte donne sur un couloir étroit, qui se termine en cul-de-sac. Préférez-vous retourner dans le cellier pour regagner le grand tunnel qui mène vers le nord (rendez-vous au [284](#)) ou inspecter de plus près ce cul-de-sac (rendez-vous au [365](#)) ?

36

La salle, très spacieuse, abrite de nombreux mausolées, ornés de sculptures et de frises de pierre de toute beauté. Tandis que vous admirez les différentes statues, une douce torpeur vous gagne ; vous vous sentez délicieusement envoûté par les incantations et il vous vient soudain l'envie de rester là, à tout jamais, pour bercer vos oreilles de ces mélodies. Un à un, des spectres surgissent de l'ombre et forment une ronde diaphane autour de vous. A mesure que leurs mains translucides vous caressent le visage, vous sentez force et volonté vous abandonner, et vous êtes bientôt incapable de la moindre décision. Brusquement, les accents des incantations se font plus aigus, pour se muer rapidement en cris stridents. Vous reconnaissez avec effroi les plaintes déchirantes des âmes captives, mais il est trop tard : vous êtes vous aussi maintenant pris dans les rets magiques de Mordranex, et votre âme est condamnée à servir de pâture aux expériences de l'ignoble nécromancien. C'est, hélas ! ainsi que s'achève votre aventure...

37

Vous restez immobile, guettant cet étrange prisonnier. Brusquement, l'illusion dont vous êtes victime se dissipe et vous découvrez la véritable nature de cet individu : en fait de captif, c'est un Sorcier du Mal, revêtu d'une robe noire, qui avance vers vous en brandissant une lourde massue... Presque aussitôt, il lance un second sortilège magique qui vous plonge dans une obscurité glaciale, engourdissant vos bras et vos jambes. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE ; si vous êtes encore en vie, prenez garde : la main du sorcier s'élève, prête à vous fracasser le crâne d'un coup de gourdin ! Rendez-vous au [367](#).

38

La piste se divise maintenant en deux sentiers : l'un mène vers le nord, à travers des collines couvertes de fougères ; l'autre continue vers l'ouest et semble très fréquenté, à en juger par l'état des bas-côtés. Allez-vous obliquer vers le nord (rendez-vous au [238](#)) ou poursuivre votre route en direction de l'ouest (rendez-vous au [349](#)) ?

39

Le Farfadet vous remercie de votre clémence et, pour exprimer sa gratitude, il vous offre son trésor le plus cher : une petite bourse de cuir qui contient trois minuscules fioles de Poussière de Chance. En saupoudrant le contenu d'une fiole sur vos mains, vous regagnerez 1 point de CHANCE ; vous pouvez recourir à cette poudre magique quand bon vous semble sauf, bien sûr, au cours d'un combat. (N'oubliez pas d'inscrire cette nouvelle acquisition dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*.) Encore rouge de confusion, le Farfadet vous promet de ne plus vous déranger. L'esprit tranquille, vous vous rendormez rapidement ; le lendemain matin, vous vous réveillez frais et dispos, ce qui vous permet de gagner 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [103](#).

40

Toute votre force suffira-t-elle à faire ployer les barreaux? Lancez deux dés et ajoutez 3 au nombre obtenu. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total de CHANCE, vous parvenez à écarter les barreaux et vous allez pouvoir vous faufiler dans le tunnel, de l'autre côté de la grille ! Rendez-vous au [326](#). En revanche, si vous obtenez un résultat supérieur à votre total de CHANCE, rendez-vous au [312](#).

41

Les trois Orques admirent les dés en os puis l'un d'eux émet un long sifflement. « Jolies petites choses ! bougonne-t-il. Et si nous faisons une partie, l'ami ? » Là-dessus, il avale une grande lampée de Fend-l'Crâne et vous toise d'un regard scrutateur, guettant votre réponse. Si vous possédez un Trésor et que vous soyez prêt à le jouer aux dés, rendez-vous au [291](#). Si vous êtes démuné de tout Trésor, ou si vous ne souhaitez pas courir le risque de le perdre au jeu, rendez-vous au [180](#).

42

Au bout de quelque temps, vous débouchez dans un tunnel orienté est-ouest. Un épais voile de fumée âcre et noire barre l'accès vers l'est, aussi vous engagez-vous vers l'ouest. A peine avez-vous parcouru quelques mètres que le passage oblique vers le sud. Rendez-vous au [218](#).

43

L'homme est maintenant tout à fait réveillé, et c'est en vain que vous essayez de lui faire accroire des boniments : il vous toise d'un regard méfiant puis porte brusquement sa main à son fourreau. «Tu n'es pas des nôtres ! s'exclame-t-il avec colère. Je connais très bien tous les hommes de mon vénérable maître, le grand Mordranéz ! A mort, lâche vermisseau ! » Et, ni une ni deux, il se jette sur vous.

GARDE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [357](#).

44

Terrassé, votre formidable ennemi gît comme une masse inerte sur le sol. Vous vous emparez du gros trousseau de clefs accroché à sa taille et courez vers la petite geôle obscure, au fond de la pièce. Un vieillard chenu, à la barbe poussiéreuse et emmêlée, est allongé à même la paille moisie, visiblement dans un état de fatigue extrême. Vous ouvrez rapidement la grille et libérez le malheureux. Si vous disposez de repas ou de potions magiques de guérison, vous en donnez à l'homme sans hésiter. Vous avez en effet l'intuition qu'il pourrait vous aider à fuir cet endroit, s'il regagnait assez de forces pour pouvoir exercer sa magie. (N'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* le repas ou la potion que vous offrez au prisonnier.) Après s'être restauré en silence, le vieillard vous remercie de votre générosité. Rendez-vous au [140](#).

45

Si vous possédez un levier, rendez-vous au [141](#). Sinon, rendez-vous au [396](#).

46

Le moment d'affronter Mordranéz en duel est enfin arrivé ! Mais ce n'est pas seulement un sorcier démoniaque, c'est aussi un guerrier habile, qui manie l'épée comme personne... Ses yeux verts jettent des éclats aussi ardents que les charbons qui brûlent dans les braseros disposés çà et là, et c'est avec la souplesse d'un grand fauve qu'il avance en ondulant vers vous. Allez-vous triompher de l'ennemi suprême ou mourir en héros ?

MORDRANEZ HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 17

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

47

La bague que vous portez au doigt est un Anneau Antifeu, qui vous protège très efficacement du Globe de Feu décoché par Mordranéz : au lieu de périr carbonisé, vous perdez seulement 1 point d'ENDURANCE, et c'est à peine si vos basques sont légèrement roussies ! Vous êtes presque parvenu à mi-chemin, maintenant, mais l'immonde Nécro-mant prépare une seconde offensive... Rendez-vous au [351](#).

48

Quel objet allez-vous choisir, dans l'espoir d'effrayer les rats ?

Une Pierre Précieuse Blanche	Rendez-vous au 317
Un morceau d'encens	Rendez-vous au 64
Une Plume d'Argent	Rendez-vous au 232
Une Statuette d'Ivoire	Rendez-vous au 93

49

Vous glissez un des bras du levier sous le couvercle du coffre et faites pression, vous attendant à ce que ce dernier cède facilement. A votre grande surprise, le coffre présente une très forte résistance, et vous vous rendez compte qu'il vous faudra dépenser beaucoup d'énergie - et sans doute de nombreux points d'ENDURANCE - pour parvenir à l'ouvrir, si tant est que cela se révèle possible... Si vous souhaitez faire une autre tentative, rendez-vous au 316. Si vous préférez y renoncer et regagner le passage principal puis ouvrir la porte qui se trouve à son extrémité sud, rendez-vous au [124](#).

50

Vous voici dans une pièce sommairement meublée : un lit garni de draps propres, une table et une chaise constituent tout le mobilier. Vous remarquez une trappe, à demi masquée par un vieux tapis usé et fermée par une épaisse barre de fer. Un encensoir portatif est posé sur la table. Si vous possédez de l'encens, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [305](#).

51

Après environ trois cents mètres, le tunnel semble finir en cul-de-sac, mais vous remarquez que quelques rares rayons de lumière transpercent le mur qui vous barre la route : celui qui a créé cette illusion n'est pas encore expert en sorcellerie ! Prudemment, vous passez d'abord le bout du doigt à travers la paroi, puis la main tout entière, et vous voici bientôt de l'autre côté... Face à vous, un tunnel qui s'enfonce vers le sud ainsi qu'un étroit boyau qui mène vers le nord, débouchant sur une grotte inondée de lumière naturelle, d'où vous parviennent des croassements et de sinistres claquements de bec. Si vous décidez d'aller inspecter cet endroit mystérieux, rendez-vous au [385](#). Si vous préférez emprunter le tunnel, rendez-vous au [42](#).

52

Quel choc en entrant dans la pièce ! Vous voici face à face avec une tête de pierre hideuse, au rictus cruel, sculptée à même le mur de la pièce. Ses paupières sont closes mais de ses lèvres entrouvertes dépassent de longues dents pointues comme celles d'un loup. Une lumière blanche anime soudain votre médaillon ; aussitôt, comme en réponse, les yeux de l'effigie de pierre s'ouvrent et dardent sur vous leur regard noir de jais. Inutile de dire que vous n'avez guère envie de vous attarder en ces lieux ! Allez-vous en sortir par la porte située dans le mur est (rendez-vous au [313](#)) ou par celle qui donne sur le sud (rendez-vous au [121](#)) ?



53

Vous avancez à bonne allure mais, au bout de quelque temps, il vous faut faire halte : la nuit tombe et vous savez bien que les rayons de la lune ne parviennent pas jusqu'à ces régions désolées. Vous décidez donc de bivouaquer sur un rocher en surplomb, qui vous paraît présenter l'abri le plus sûr. Avant de vous coucher, vous parsemez le sol de brindilles bien sèches, une ruse à laquelle vous avez souvent recouru durant votre carrière d'aventurier : en effet, si un maraudeur s'approche de vous, vous en serez aussitôt alerté grâce au craquement du bois sec sous ses pas. En dépit de cette précaution, vous ne parvenez pas à vous abandonner au sommeil profond que réclame votre organisme épuisé et ne dormez que d'un œil. Aucune créature ne vient vous déranger, mais vous vous réveillez dès l'aurore, mal reposé. Alors que les premiers rayons du soleil colorent le ciel sans nuages, vous reprenez la route. Rendez-vous au [339](#).

54

Courant à perdre haleine, vous regagnez le carrefour et vous vous engagez vers l'ouest. Cette fuite éperdue vous a épuisé, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [349](#).

55

Vous ne courez pas assez vite pour échapper à l'oiseau qui fond sur vous, aussi allez-vous devoir l'affronter. De surcroît, le rapace profite de ce que vous lui tournez le dos pour vous lacérer les épaules avec ses serres, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [127](#).

56

« Je n'ai jamais entendu parler d'un tel lieu, vous répond le vieillard d'une voix triste, mais je crois qu'il existe une sorte de sanctuaire dédié aux forces du Mal, au sud-ouest. C'est peut-être là ce que tu cherches. » Allez-vous saluer l'homme et vous mettre en route vers le sud (rendez-vous au [250](#)) ou lui montrer le parchemin, si toutefois il est en votre possession (rendez-vous au [302](#)) ?

57

Vous balayez rapidement la pièce du regard mais, à première vue, vous ne remarquez rien d'intéressant dans ce fatras sale et désordonné. La seule issue est la porte par laquelle vous êtes entré. Si vous souhaitez l'emprunter pour rebrousser chemin vers le sud, rendez-vous au [303](#). Si vous préférez tenter de surmonter votre dégoût et inspecter la pièce plus soigneusement, rendez-vous au [259](#).

58

Cet escalier n'en finit pas ! Marche après marche, vous grimpez, de plus en plus fatigué. Pour lutter contre votre lassitude, vous avalez un repas tout en continuant votre lente ascension (n'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Vous sentez bien, toutefois, que ce dont vous avez besoin, c'est de vous reposer, mais ce n'est guère le lieu pour faire un somme ! De sinistres toiles d'araignée volettent comme des spectres dans l'air humide aux relents de moisi, et les marches de pierre renvoient l'écho décuplé de vos pas, auquel se mêlent de mystérieux murmures qui semblent sourdre des parois couvertes de salpêtre. Vous montez en traînant les pieds, vous éclairant de votre lanterne (ou de votre épée magique, si vous en avez une). Au moment où le découragement est sur le point de vous gagner, vous parvenez enfin à un palier. Une échelle en bois toute vermoulue est plantée au beau milieu de la petite pièce, menant à une trappe dans le plafond, en bois elle aussi. Vous regardez autour de vous : le palier n'offre aucune autre issue, et il n'est pas question de redescendre l'escalier... Surmontant vos réticences, vous grimpez sur l'échelle qui, à votre heureuse surprise, tient bon. Et maintenant, rassemblez toutes vos forces, car vous allez devoir pousser la trappe pour sortir ! Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [265](#). Si vous obtenez 3 ou plus, rendez-vous au [375](#).

59

Vous voici dans une pièce exiguë, sombre et sale. Deux Orques y sont attablés devant un rôti de nain, qu'ils mangent avec un appétit féroce. En vous voyant, tous deux bondissent sur leurs épées et se ruent vers vous avec des cris effrayants. Heureusement, l'embrasure de la porte est si étroite qu'ils ne peuvent vous attaquer que l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	5	4
Second ORQUE	5	6

Si vous venez du paragraphe **99**, vous avez pour vous l'avantage de la surprise, ce qui vous permet de trucider d'entrée de jeu le premier Orque, sans que cela vous coûte 1 seul point d'ENDURANCE ! Il ne vous restera donc plus qu'à affronter le second Orque. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [264](#).

60

Le jeune homme éclate de rire. « Ah oui, vraiment ? Et moi, je suis le frère de lait du petit chaperon rouge, peut-être ? » Sans vous laisser le temps de vous ressaisir, il vous donne un coup de poignard dans le bras ; vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Et maintenant, rendez-vous au [3](#) pour l'affronter.



61

Alsander a maintenant fini de vous enseigner ses sortilèges, et il paraît exténué. « Il me reste juste assez de forces, murmure-t-il, pour me téléporter à Pollyka... Oh ! j'allais oublier de t'indiquer le chemin de l'Empire des Illusions ! Écoute-moi bien : au milieu de ce mur - Alsander vous montre du doigt la paroi sud - se trouve une porte secrète. Une fois que tu l'auras franchie, prends le tunnel et avance toujours tout droit, mais fais attention : deux Elfes Obscurs y sont en faction. Si tu parviens à les neutraliser, tu pourras accéder à la machine à téléporter qu'ils ont pour mission de surveiller ; elle se trouve juste à côté de leurs appartements. Cette machine te permettra de gagner le repaire secret de Mordranez... et, là, puisses-tu exterminer le Nécromant Suprême ! Si tu triomphes, toutes les illusions se dissiperont, et tu pourras regagner l'air libre facilement. Fais preuve de sagesse en appliquant la magie que je t'ai enseignée, car tu ne peux recourir qu'une seule fois à chacun des sortilèges. Bonne chance, mon ami ! » Alsander psalmodie quelques formules secrètes à mi-voix et son corps se met à scintiller, puis peu à peu s'évanouit dans l'air : le voici téléporté à Pollyka. Quant à vous, vous rassemblez vos affaires et vous vous mettez en route, prêt à affronter les Elfes Obscurs. Rendez-vous au [281](#).



62

Rassemblant toutes vos forces, vous parvenez à vous hisser sur la plate-forme de pierre. A quelques mètres de vous s'ouvre un tunnel ; rampant à plat ventre pour vous protéger du vent qui siffle à vos oreilles, vous en gagnez l'entrée. C'est avec soulagement que vous pouvez alors vous redresser ; vous époussetez vos vêtements et avancez dans le boyau d'un pas hardi. Rendez-vous au [247](#).

63

Vous vous élancez dans l'escalier, mais Mordranz parvient à vous jeter un sortilège avant que vous ne l'ayez rattrapé : une boule de feu fuse vers vous, dessinant dans l'air un panache de fumée noire. Si vous possédez un Anneau de Bronze, mettez-le à votre doigt (à moins que vous ne le portiez déjà), et rendez-vous au [126](#). Sinon, rendez-vous au [190](#).

64

L'encens n'importune pas le moins du monde la bande de rats, lesquels vous mordillent les chevilles de plus belle. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Comprenant votre erreur, vous détalez à toutes jambes. Rendez-vous au [251](#).

65

Et maintenant, allez-vous fouiller parmi les débris qui jonchent le sol de la pièce, pour voir s'il s'y trouve quelque objet digne d'intérêt (rendez-vous au [343](#)), ou préférez-vous sortir et prendre le tunnel en direction de l'ouest (rendez-vous au [97](#)) ?

66

Une volée de fines fléchettes bleues fuse des doigts de la lugubre créature et traverse l'air en sifflant ; plusieurs de ces minuscules projectiles vous atteignent, et chaque petite piqûre vous glace le sang, vous engourdissant peu à peu. Lancez un dé et ajoutez 1 au résultat obtenu : ce nouveau chiffre indique le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez sous cette pluie de fléchettes. Votre ennemi sort maintenant de sa ceinture un énorme fléau à doubles courroies, toutes cloutées de piquants d'acier, et avance d'un pas vers vous... Le combat est inévitable. Rendez-vous au [321](#).

67

Si vous possédez une Plume d'Argent, vous pouvez l'offrir à l'Homme-Oiseau (rendez-vous au [83](#)). Si vous n'en avez pas, ou si vous préférez lui donner un autre cadeau, rendez-vous au [235](#).

68

Vous bondissez sur le côté et vous vous élancez à toutes jambes dans l'escalier, l'oreille aux aguets. Mais aucun bruit de pas ne parvient derrière vous : par chance, la statue ne vous a pas suivi, et vous poussez un profond soupir de soulagement. Rendez-vous au [287](#).

69

Vous avez été trompé par une illusion ! Dès que vous l'attaquez, en effet, l'homme se transforme sous vos yeux, révélant sa véritable nature : c'est un adversaire redoutable, puisqu'il s'agit d'un Sorcier du Mal, comme l'indique sa large robe noire... Plus aucune chaîne ne l'entrave et il fait tourner dans l'air une lourde massue d'ébène, qu'il semble bien déterminé à abattre sur votre crâne ! Rendez-vous au [367](#).

70

Vous gagnez le rivage sans difficulté, mais à peine avez-vous fait trois pas sur les galets que vous apercevez un géant qui fonce droit sur vous, agitant furieusement des poings gros comme des jambons. « Qu'as-tu fait de mon Edwige, misérable ? » hurle-t-il d'une voix de stentor, et vous comprenez qu'il fait allusion au crabe géant. Sans le savoir, vous avez tué son animal de compagnie préféré ! A quelques pas de vous se trouve une piste qui s'enfonce vers l'ouest, mais vous n'avez pas le temps de vous y engager, car le Géant s'élance vers vous... Rendez-vous au [240](#).

71

Le vieillard, à demi conscient, paraît très faible ; ses lèvres sont sèches et gercées, et sa peau couleur de cendres. Vous le faites boire à petites gorgées, puis, dès qu'il a repris un peu de force, vous lui offrez un de vos repas (n'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Le voici maintenant capable de parler. D'une voix encore un peu faible, il vous remercie des soins que vous lui avez portés et vous explique qu'il est herboriste, et qu'il était venu sur l'île pour y cueillir des plantes médicinales que l'on ne peut trouver nulle part ailleurs. Les deux Lutins l'avaient capturé et ils étaient en train de se disputer pour savoir qui aurait le plaisir de le tuer ! La voix de l'homme se brise, tandis qu'il renouvelle ses remerciements, regrettant vivement de n'avoir plus rien à vous offrir : les Lutins ont mangé ses provisions et brûlé toutes ses herbes et racines médicinales. « Mais si je puis t'aider de quelque façon, ajoute-t-il, je t'en prie, dis-le-moi ! » Allez-vous demander au vieillard de vous indiquer le chemin qui mène aux Cryptes d'Acier (rendez-vous au [56](#)), lui montrer le parchemin, si toutefois il est en votre possession (rendez-vous au [302](#)), ou préférez-vous le saluer et retourner sur vos pas, vers le sud (rendez-vous au [250](#))?

72

Vous avancez le long du tunnel d'un bon pas. Au bout de quelque temps, vous parvenez à une jonction avec un autre passage qui mène vers le sud, mais vous décidez de ne pas vous y engager car vous êtes pratiquement sûr qu'il aboutit à la chambre du Gobelin, que vous ne souhaitez guère visiter à nouveau ! Rendez-vous au [160](#).

73

Vous êtes enfin venu à bout des Orques ! Vous balayez la pièce du regard mais, à première vue, vous n'apercevez rien d'autre que les armes de piètre qualité de vos victimes, ainsi que des dés et des pièces de monnaie... Il n'y a pas là de quoi faire un butin ! Allez-vous ouvrir la porte nord (rendez-vous au [346](#)), la porte est (rendez-vous au [4](#)) ou préférez-vous fouiller la pièce méticuleusement (rendez-vous au [137](#))?

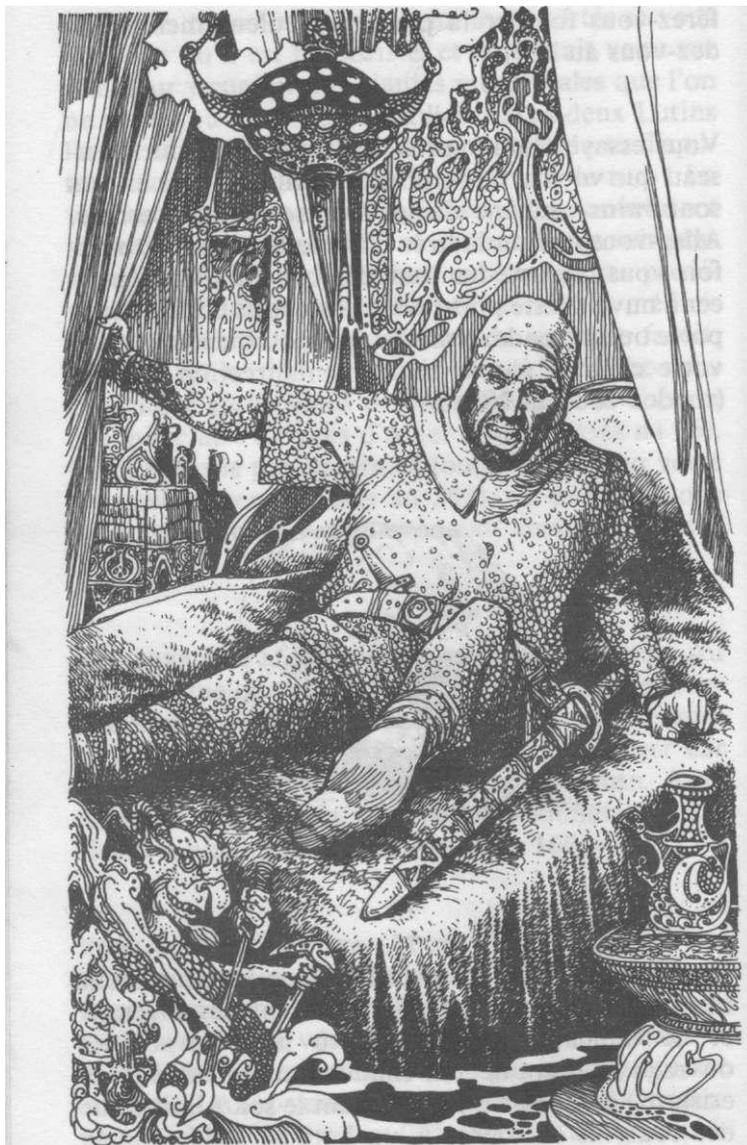
74

Vous essayez l'une après l'autre les clefs du trousseau que vous avez dérobé au Troll mais vos efforts sont vains : aucune d'elles n'entre dans la serrure. Allez-vous utiliser la fiole d'Huile Blanche, si toutefois vous la possédez (rendez-vous au [138](#)), renoncer à ouvrir cette porte pour porter vos efforts sur la porte ouest (rendez-vous au [358](#)), ou bien continuer votre chemin par le tunnel, en direction du sud (rendez-vous au [283](#)) ?



75

Vous voici sur le seuil d'une pièce luxueusement meublée, aux murs recouverts de tentures soyeuses et de tableaux ; des lampes à huile en cuivre ouvragé éclairent de leur chaude lumière bibelots et cristaux, et d'épais tapis jonchent le sol. Allongé sur des coussins de fourrure, un homme repose sur le lit ; quand il prend conscience de votre intrusion, il se redresse mollement et vous dévisage d'un regard encore embrumé par le sommeil. Rendez-vous au [43](#).



76

Vous voici aux prises avec un féroce Demi-Ogre ! Il avance vers vous en roulant des yeux furieux, brandissant un fer rouge qu'il vient de retirer du brasero où chauffent ses horribles instruments de torture. Rassemblez tout votre courage, car un rude combat vous attend...

DEMI-OGRE

TORTIONNAIRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [273](#).

77

Le sol de ce tunnel est en pierre, et l'air y est sec et chaud. Vous avancez à pas prudents pour éviter de vous blesser les chevilles avec les cailloux pointus disséminés çà et là. Bientôt, vous parvenez à une pièce, tout en longueur comme un couloir, dont les murs sont eux aussi de couleur ocre. A l'autre bout de cette salle s'ouvre un tunnel obscur, où fusent de mystérieuses étincelles rougeoyantes. Vous décidez d'aller voir de plus près de quoi il retourne mais à peine avez-vous gagné le centre de la pièce qu'un bruit sinistre vous glace le sang : un bruit de pierre qui frotte lourdement contre le sol... Les parois sont en train de se rapprocher de vous ! Avec effroi, vous mesurez vos chances d'atteindre le tunnel avant que les murs ne se referment complètement : elles sont infimes, quasiment inexistantes... Allez-vous jeter un sortilège (rendez-vous au [372](#)), utiliser un des objets que vous avez dans votre sac à dos (rendez-vous au [45](#)), ou bien croiser les doigts, invoquer le ciel et courir le plus vite possible vers le boyau (rendez-vous au [396](#)) ?

78

Vous vous hâtez de psalmodier les premières formules magiques de votre sortilège, mais Mordranez vous prend de vitesse : d'un claquement de doigts, il fait jaillir de la paume de sa main une boule de feu bleuâtre qui fend l'air en sifflant et vous atteint en pleine poitrine. Vous perdez aussitôt 4 points d'ENDURANCE. Qui plus est, votre sortilège a été brisé par la violence de cette attaque et il vous est impossible, vous le savez, d'y recourir à nouveau... Êtes-vous encore en vie ? Alors ne perdez pas espoir et gagnez vite la galerie pour affronter le mécréant ! Si vous décidez, pour ce faire, d'emprunter l'escalier de gauche, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez prendre celui de droite, rendez-vous au [63](#).

79

La pelote magique tourbillonne vers votre tête, prête à vous étouffer parmi ses fils noirs et épais, mais brusquement sa trajectoire dévie : l'Anneau d'Argent que vous portez au doigt l'attire comme un aimant ; il se met à scintiller vivement puis, brusquement, absorbe la boule maléfique ! Ce que vous preniez pour un objet anodin, une bague quelconque, est en fait un puissant fétiche qui vient de vous sauver la vie ! D'un bond agile, vous gravissez les marches qui vous séparent encore du Grand Nécromant... Rendez-vous au [46](#).

80

Il vous faut vite renoncer à combattre toute la bande de rats : ces répugnants rongeurs sont bien trop nombreux... Vous venez de perdre 1 point d'ENDURANCE, et vous prenez la fuite à toutes jambes. Rendez-vous au [251](#).

81

Si vous possédez un levier, rendez-vous au [49](#). Sinon, rendez-vous au [233](#).

82

Vous découvrez une pièce sombre, dont le seul meuble est une grande table recouverte de soieries. Aux murs sont accrochés des crânes et des cimenterres aux lames recourbées et dentelées, qui luisent dans la pénombre. Cet endroit exhale des vibrations si maléfiques que vous sentez vos cheveux se dresser sur votre tête, tandis qu'une profonde tristesse vous envahit. Vous perdez 1 point de CHANCE. Il vous faut partir au plus vite ; vous regagnez donc en toute hâte la chambre de l'Orque et ouvrez la porte du mur est. Rendez-vous au [123](#).

83

L'Homme-Oiseau pousse un petit cri rauque et s'empare de la Plume d'Argent, qu'il accroche à une chaîne passée à son cou (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Vous regardant alors avec des yeux pétillant de reconnaissance, il se met à croasser : il ne maîtrise guère votre langue, mais, en conjuguant tous deux vos efforts, vous parvenez néanmoins à communiquer. Les révélations que vous fait votre étrange interlocuteur sont stupéfiantes : une force maléfique émane des Cryptes d'Acier et chasse les Hommes-Oiseaux de la montagne où ils vivent mais, grâce à la Plume d'Argent, qui est en fait une puissante amulette, ces derniers pourront résister au sortilège. « Les Maléfiques, ajoute l'Homme-Oiseau, détiennent un mage prisonnier au fond des Cryptes, sous la cruelle surveillance d'un Ogre tortionnaire. » Vous apprenez enfin qu'un redoutable prédateur, un Aigle-Faucille, a élu domicile à l'ouest et qu'il guette avidement toutes les proies potentielles... Récemment, il a volé à un sorcier un objet magique fort précieux qui, d'après l'Homme-Oiseau, pourrait vous être d'un grand secours si vous parveniez à vous en emparer. Mais, pour cela, il vous faudrait d'abord tuer l'Aigle-Faucille, ce qui n'est pas une mince affaire ! Sur ces paroles, l'Homme-Oiseau prend congé de vous et s'éloigne à tire-d'aile pour rejoindre ses compagnons. Rendez-vous au [292](#).

84

Vous êtes aux prises avec un Golem de pierre, et votre épée ne fait guère le poids face à ses poings, forts et lourds comme des meules ! Chaque fois que vous parviendrez à toucher le Golem avec votre lame, vous devrez lancer un dé pour savoir si vous l'avez blessé. Si vous obtenez seulement 1 ou 2, cela signifiera malheureusement que vous n'avez pas même égratigné la peau épaisse et calcaire du Golem...

GOLEM HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, gravissez l'escalier et rendez-vous au [287](#).

85

Peu à peu, vous perdez toute notion du temps ; une immense fatigue vous gagne et vous ne sauriez dire depuis combien d'heures ni dans quelle direction vous errez ainsi. Vous décidez de vous asseoir pour vous reposer un peu et tâcher de recouvrer vos esprits. Brusquement, la paroi du tunnel contre laquelle vous venez de vous adosser se met à vibrer comme si elle prenait vie. Vous vous relevez d'un bond, mais trop tard : deux puissantes mains de pierre, jaillies de la paroi, se referment brutalement sur vous. Le Mutant des Roches, cette créature démoniaque qui hante les royaumes souterrains avec une patience redoutable, à l'affût de chair fraîche, a encore frappé, et vous êtes sa victime ! Un cri d'horreur vous monte aux lèvres mais il est vite étouffé : du boyau de pierre surgit une troisième main qui vous écrase le visage et vous pousse avec force contre la paroi. En quelques secondes, vous disparaissiez à tout jamais, englouti par la paroi rocheuse...

86

Ce drôle de lézard paraît animé de très bons sentiments à votre égard. De sa voix éraillée, il vous expose le problème qui assombrit son existence : deux prédateurs féroces, des Oiseaux-Cyclones, ont élu domicile non loin et viennent régulièrement lui voler ses œufs pour les manger. Le malheureux lézard ne peut atteindre le nid des rapaces mais vous, en revanche, si vous le voulez... L'œil mouillé de larmes, le lézard vous supplie de l'aider. Pour vous convaincre, il vous promet, en récompense, une véritable perle fine aux reflets roses. Allez-

vous prétendre que vous avez déjà tué un des Oiseaux-Cyclones (rendez-vous au [378](#)), accepter de lui porter secours (rendez-vous au [256](#)), ou préférez-vous refuser de l'aider (rendez-vous au [119](#))?



87

Quand ils vous aperçoivent, les Lutins en oublient leur querelle et se précipitent sur vous pour vous attaquer. Vous allez devoir les affronter tous les deux à la fois ! Chaque Assaut se déroulera de la manière suivante : lancez deux dés pour vous et deux dés pour chacun des Lutins, puis ajoutez aux résultats obtenus les totaux d'HABILETÉ correspondants, ce qui vous donnera la Force d'Attaque de chacun. Celui de vous trois qui obtiendra la plus grande Force d'Attaque blessera son ennemi. Les Lutins dirigent tous deux leurs coups vers vous ; en revanche, si c'est vous qui détenez la Force d'Attaque la plus élevée, vous choisirez le Lutin que vous souhaitez blesser.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier LUTIN	5	6
Second LUTIN	6	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [135](#).

88

Le Gobelin jette un regard circulaire autour de lui puis disparaît derrière la grille. Vous attendez, toujours tapi dans l'ombre du tournant. Trois heures s'écoulent ainsi, sans que rien ne se passe. Vous auriez vraiment mieux fait d'essayer d'attirer l'attention du Gobelin ! Maintenant, il ne vous reste plus qu'à remonter à l'air libre pour regagner la piste principale, qui mène vers le nord. Cela signifie, avant tout, qu'il vous faut sortir de ces catacombes ! Vous quittez votre cachette et avancez prudemment par les tunnels obscurs. A plusieurs reprises, vous vous croyez définitivement perdu et vous errez si longtemps que vous devez faire halte deux fois pour manger, afin de lutter contre la fatigue qui vous gagne (n'oubliez pas de rayer 2 repas de votre *Feuille d'Aventure*). En apercevant enfin le ciel, vous poussez un cri de joie : vous voici prêt à marcher encore de longues heures, maintenant que vous avez retrouvé la piste nord ! Rendez-vous au [53](#).



89

Bravo, vous avez gagné la partie ! Lancez à nouveau un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de Pièces d'Or que vous donnent les Orques, la mort dans l'âme (n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Pour noyer leur dépit, vos partenaires de jeu se remettent à boire de plus belle ; quant à vous, vous faites semblant de savourer leur horrible bière, mais en réalité vous en avalez à peine quelques gorgées, pour donner le change. Rendez-vous au [254](#).

90

La serrure et les gonds de cette porte sont couverts de rouille, et le panneau paraît très épais. Allez- vous essayer d'enfoncer la porte (rendez-vous au [210](#)), tenter de faire tourner la Clef d'Ébène dans la serrure, si toutefois vous la possédez (rendez-vous au [275](#)), essayer d'ouvrir la porte à l'aide d'une des clefs du trousseau, si vous disposez de ce dernier (rendez-vous au [74](#)), ou bien vous servir de la fiole d'Huile Blanche pour graisser la serrure et les gonds, si toutefois elle est en votre possession (rendez-vous au [138](#)) ? Mais vous pouvez également renoncer à ouvrir cette porte et porter vos efforts sur la porte ouest (rendez-vous au [358](#)) ou reprendre votre route par le tunnel en direction du sud (rendez-vous au [283](#)).



91

La pièce est richement décorée, certes, mais il n'est pas question de vous encombrer de tapis ou de fourrures. En revanche, deux objets attirent votre attention : le premier est une cotte de mailles d'excellente qualité, qui vous protégera bien mieux que votre tunique de cuir ; aussi l'enfilez-vous aussitôt (n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Grâce à cette protection supplémentaire, vous pouvez ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ, à moins que son niveau initial n'ait été de 11 ou 12. Dans ce cas-là, en effet, vous êtes si agile et vif au combat que la cotte de mailles ne peut rien ajouter à votre talent naturel. Le second objet que vous jugez digne d'intérêt est un levier ; si vous décidez de l'emporter avec vous, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Vous n'avez plus rien à faire, maintenant, dans cette pièce. Sans tarder, vous gagnez la salle adjacente et poussez la porte qui donne sur le sud. Rendez-vous au [245](#).

92

Courage ! Votre adversaire est un Demi-Ogre rusé comme un renard et fort comme un taureau... L'œil pétillant de haine, il avance vers vous en faisant tournoyer un gros gourdin hérissé de pointes de fer, et vous devinez sans peine qu'il n'en est pas à son premier combat...

DEMI-OGRE

TORTIONNAIRE HABILETÉ : 8 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [44](#).

A peine avez-vous sorti la Statuette d'Ivoire de votre sac à dos qu'elle se met à briller et grossir. Pris de panique, les rats battent en retraite en couinant, tandis que la statue s'anime pour s'élancer à leur poursuite. Avec des miaulements terribles, le chat géant refoule les rats au fin fond de leurs trous, ce qui vous permet de continuer tranquillement votre route. Rendez-vous au [152](#).



Vous voici engagé dans un duel magique avec Mordran, puisque vous êtes chacun en train de jeter un sortilège de feu à l'autre ! Lancez deux dés et ajoutez au nombre obtenu votre total d'HABILETÉ pour connaître votre Force d'Attaque ; calculez celle de Mordran de la même façon (son total d'HABILETÉ est égal à 10). Si votre Force d'Attaque est la plus élevée, rendez-vous au [222](#). En revanche, si Mordran a été favorisé par les dés, rendez-vous au [174](#).

95

Tandis que le Fantôme-Squelette approche, votre médaillon se met à briller avec un éclat de plus en plus vif. Vous frappez le spectre de votre épée, et il se dissipe instantanément en volutes de fumée : la lumière aveuglante du médaillon a eu raison de cette illusion, et votre lame lui a porté le coup fatal. Vous remarquez que votre médaillon s'assombrit, maintenant ; la lutte contre le Fantôme-Squelette a dû l'épuiser de tous ses pouvoirs. Allez-vous continuer votre route en empruntant le tunnel bleu (rendez-vous au [261](#)) ou le tunnel violet (rendez-vous au [150](#)) ?

96

Vous jetez un rapide coup d'œil et apercevez 8 Pièces d'Or, que vous empochez sans hésiter (n'oubliez-pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Mais mieux encore que les écus des Elfes Obscurs, vous trouvez six belles miches de pain aux noix, soigneusement enveloppées dans des linges blancs. Chaque pain a l'apport nutritif d'un repas, et de surcroît, à en juger par leur belle croûte dorée, ils doivent être savoureux ! Vous les rangez soigneusement dans votre sac à dos (ajoutez 6 repas sur votre *Feuille d'Aventure*). Ni les étoffes chatoyantes qui ornent la pièce ni les riches bibelots ne vous tentent, car vous savez bien qu'ils ne feraient que vous encombrer, aussi ne vous attardez-vous pas à les examiner. Sur le mur est de la pièce s'ouvre une arcade qui donne sur une petite pièce ronde.* Vous y pénétrez. Vous voici devant un podium où tourbillonne une masse de couleurs irisées, qui s'enflent et déferlent comme des vagues : c'est la machine à téléporter dont vous a parlé Alsander ! D'un pas ferme, vous montez sur le podium et avancez parmi les vagues lumineuses ; aussitôt, les murs de la pièce vacillent et se perdent à votre vue. Où allez-vous donc vous retrouver ? Pour le découvrir, rendez-vous au [229](#).



97

Au bout d'un moment, le tunnel forme à nouveau un coude vers le sud et, une fois de plus, vous avez la certitude de vous trouver sur une voie de grand passage. En face de vous, une porte de bois barre la route ; elle est ornée d'une plaque de bronze finement travaillée et d'une poignée argentée. Juste avant cette porte, un petit boyau latéral s'enfonce vers l'est, menant à une porte basse où est peinte l'inscription suivante : ATTENTION ! DANGER ! NE PAS APPROCHER ! Allez-vous passer outre cette mise en garde et ouvrir cette porte (rendez-vous au [124](#)), ou préférez-vous essayer la porte de bois qui vous fait face (rendez-vous au [172](#)) ?

98

Au bout du tunnel se trouve une porte mais vous n'y accordez guère d'attention car vous êtes sûr qu'il ne s'agit pas d'une entrée secrète : elle n'est absolument pas camouflée. En revanche, après avoir soigneusement examiné le tunnel, vous repérez un panneau coulissant à dix mètres de la porte. Retenant votre souffle, vous le faites glisser et avancez d'un pas de l'autre côté : vous voici dans un boyau sombre et humide. Heureusement que vous avez votre lanterne pour vous éclairer ! Vous marchez à pas lents, suivant les méandres du tunnel : un tournant vers l'ouest, un autre vers le sud, un dernier vers l'est. Vous remarquez alors que le boyau semble finir en cul-de-sac, mais vous ne vous y fiez pas : il doit bien y avoir là aussi une porte secrète... Plein d'espoir, vous sondez la paroi qui vous barre la route à petits coups

répétés ; au bout de quelques minutes, un son creux résonne sous vos phalanges : vous avez trouvé la porte ! Vous la franchissez sans hésiter. Rendez-vous au [59](#).

99

Vous inspectez la chambre de l'Orque, mais elle ne recèle aucun objet de grand intérêt : des caisses, un lit, une table et quelques chaises branlantes assurent à eux seuls le confort des lieux... Vous trouvez toutefois une corde longue de cinq mètres, ce qui peut toujours servir. Si vous décidez de la prendre, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. La pièce offre une seule issue : une porte qui s'ouvre dans le mur nord. Vous la franchissez et vous vous retrouvez dans un tunnel qui s'enfonce vers le nord. Au bout de quelques mètres, vous apercevez un petit boyau latéral qui bifurque vers l'est et se termine par une porte. Si vous souhaitez examiner cette dernière, rendez-vous au [304](#). Si vous préférez continuer votre route vers le nord, rendez-vous au [284](#).

100

Pendant que vous examiniez la fiole, un Squelette s'est approché sans bruit. Il vous fixe du troublant regard de ses orbites vides et, soudain, il s'élance vers vous en faisant tournoyer un gros gourdin. Vous allez devoir vous battre !

SQUELETTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [241](#).

101

Aussitôt levé, vous vous rendez auprès d'Alkandi pour le saluer. Si vous possédez un manuscrit, vous pouvez le montrer au sorcier ; peut-être saura-t-il vous expliquer ce que signifie le message ? (Pour consulter Alkandi à ce sujet, rendez-vous au paragraphe qui porte le même numéro que votre manuscrit.) Vous voyant prêt à reprendre la route, Alkandi vous recommande de ne pas tourner vers le nord, quand vous parviendrez au carrefour, car ses hommes ont aperçu de dangereux Lutins qui rôdaient par là. Vous remerciez le sorcier de ce précieux conseil et prenez congé de lui. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE. D'un pas alerte, vous gagnez le croisement. Rendez-vous au [181](#).

102

Vous descendez de votre bateau et regardez autour de vous. L'île est très vallonnée ; à l'ouest, une piste s'enfonce parmi les collines vers le centre des terres ; au sud, une haute falaise blanche vous barre la route. Soudain, une imposante silhouette émerge du brouillard, au nord. C'est un géant de presque cinq mètres de haut, vêtu de vert et coiffé de varech et de coquillages ; il avance à pas lourds vers vous, une massue à la main. « Bonjour, humain ! » tonne-t-il d'une voix caverneuse. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [240](#)), lui répondre aimablement (rendez-vous au [328](#)), ou fuir en courant vers l'ouest (rendez-vous au [257](#)) ?

103

L'air est frais, le soleil brille et vous marchez d'un pas décidé, encouragé par les cris des mouettes. Au bout de quelque temps, vous parvenez à un carrefour. A l'entrée du chemin qui se dirige vers le nord, vous remarquez un poteau surmonté d'un crâne ; devant celui qui va vers le sud, est planté un piquet de bois où sont fichées quelques plumes d'oiseaux ensanglantées. Quant à la route sur laquelle vous avancez, elle se prolonge vers l'ouest de l'autre côté du croisement, sans la moindre « signalisation ». Quelle direction allez-vous prendre ?

Le nord	Rendez-vous au 327
L'ouest	Rendez-vous au 181
Le sud	Rendez-vous au 128

104

Au bout de quelques minutes, vous entendez des bruits de pas, qui proviennent de derrière la grille. Vous risquez un regard furtif et apercevez un Gobelin, debout de l'autre côté. Allez-vous rester immobile et silencieux (rendez-vous au [88](#)), ou faire un léger bruit pour attirer l'attention du Gobelin, tout en veillant à rester bien caché dans le tournant (rendez-vous au [348](#)) ?

105

Allez-vous sortir de votre sac à dos la chope en étain (rendez-vous au [276](#)), les dés en os (rendez-vous au [41](#)), ou la chope et les deux dés, si vous possédez les trois objets (rendez-vous au [276](#)) ?

106

Le tunnel se divise bientôt en deux boyaux, l'un continuant vers l'est, l'autre obliquant vers le nord. La lumière du jour perce faiblement au fond du tunnel nord, mais de celui-ci vous parviennent aussi des bruits sinistres, qui ne sont guère engageants... Allez-vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [253](#)) ou vers le nord (rendez-vous au [155](#)) ?

107

Vous tournez doucement la poignée. La porte s'ouvre sur une chambre luxueusement meublée, éclairée par de superbes lustres en cristal. Les murs sont couverts de tableaux et le sol disparaît sous une épaisse couche de tapis moelleux de toutes les couleurs. En plein milieu trône un immense lit, jonché de coussins en fourrure. Avec un sursaut, vous remarquez soudain qu'un homme, enfoui parmi les oreillers, dort à poings fermés. Il est revêtu d'une cotte de mailles et porte une épée à la ceinture. Allez-vous tuer cet homme (rendez-vous au [290](#)), le réveiller pour tenter de parler avec lui (rendez-vous au [43](#)), ou bien le laisser dormir et ouvrir la porte sud (rendez-vous au [245](#)) ?

108

A la vue de celui qu'il prend pour un nouveau tortionnaire - vous ! - le vieillard blêmit. Le cœur étreint de compassion, vous l'aidez à se lever aussi délicatement que vous le pouvez. Si vous possédez un trousseau de clefs, rendez-vous au [289](#). Sinon, rendez-vous au [369](#).

109

Comme autant de ressorts, les serpents s'élancent vers vous, découvrant leurs crocs venimeux. L'un d'eux parvient à vous mordre à travers vos cuissardes de cuir, et une abominable douleur vous embrase aussitôt la jambe. En quelques secondes, vous sentez le poison se propager, gagner vos reins, votre ventre, et enfin votre cœur : une fulgurante brûlure, et tout s'éteint pour toujours autour de vous.



110

Grâce à votre sortilège de Vitesse, vous avez annulé l'action du Charme de Torpeur que Mordranез avait activé pour vous ralentir. D'un bond rapide, vous parvenez aux côtés du Nécromant Suprême. Pris de court, Mordranез porte la main à son fourreau mais vous le devancez d'une longueur d'épée et lui infligez une méchante blessure, qui lui fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Le combat commence sous de bons auspices ! Plus déterminé que jamais à éliminer l'immonde Mordranез, vous vous rendez au [46](#) (n'oubliez pas d'enlever 2 points au total d'ENDURANCE qui s'y trouve indiqué pour Mordranез).

111

Le Dragon Géant s'évanouit dans l'air : encore une illusion ! Décidément, Mordranез est très friand de ce genre de tours de magie... Vous éprouvez une difficulté croissante à distinguer le réel de l'illusoire, mais cela ne vous inquiète qu'à moitié : en effet, si les mirages se font de plus en plus puissants, c'est certainement signe que vous approchez du repaire du Grand Nécromant. Le cœur battant à tout rompre, vous traversez la pièce d'un pas ferme et gagnez le tunnel violet. Rendez-vous au [150](#).

112

Vous avancez le long du tunnel gris, et peu à peu un froid mortel vous gagne. L'air est rare et vicié, et les parois suintent d'humidité. Brusquement, vous réalisez que le boyau se referme derrière vous à mesure que vous avancez. Pris de panique, vous vous mettez à courir. Il était temps : un peu plus, et vous périssiez avalé par cet horrible tunnel ! Vous avez trouvé refuge dans une pièce glaciale, aux murs de pierre blanchâtre. A peine remis de votre effroi, vous balayez votre abri du regard, et ce que vous voyez n'est pas pour vous réchauffer le cœur : tout autour de vous, ce ne sont que tombes et sarcophages et, au fond de la pièce, des escaliers raides mènent à des cryptes aux portes blindées d'épaisses plaques de cuivre et de bronze. Une rumeur diffuse se met à résonner dans la pièce, qui se transforme bientôt en une plainte à faire frémir d'horreur. Et soudain, un tombeau s'ouvre en grinçant ; un spectre revêtu d'un linceul diaphane en sort et vous fixe de ses yeux de mort vivant. Sans vous quitter du regard, il avance vers vous en contractant ses mains décharnées, et vous comprenez tout de suite que vous n'avez pas affaire à une illusion. Votre ennemi est bel et bien réel, cette fois-ci ! Courage !

SPECTRE

HABILETÉ : 7

ENDURANCE : 7

Chaque fois que le Spectre parvient à vous frapper, vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Cette perte est définitive, à moins que vous ne trouviez, plus avant dans votre aventure, un remède magique qui vous permette de restaurer des points d'**HABILETÉ**. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [189](#).



113

Bien sûr, vous pourriez tenter d'enfoncer la porte, mais à quel prix ? D'une part, vous ne tenez pas à dépenser trop de points d'**ENDURANCE** et, d'autre part, le bruit pourrait attirer l'attention de gardes ou de monstres. L'enjeu en vaut-il la chandelle ? Si vous pensez que oui, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez regagner le tunnel principal et ouvrir la porte qui se trouve au bout, rendez-vous au [124](#).

114

Vous arrivez face à une porte marquée d'une croix noir et marron. Vous décidez de l'ouvrir. Rendez- vous au [393](#).

115

Au moment où vous lui portez le coup fatal, l'illusion s'évanouit dans l'air. En fait de mirage, ce dernier avait assez de force pour vous blesser réellement ! Perplexe, vous songez que la magie est de plus en plus puissante dans le secteur où vous trouvez, et vous vous demandez pourquoi. Peut- être approchez-vous du repaire de Mordranez ? Vous vous dirigez vers le bout du tunnel, pour franchir la brèche et continuer votre chemin. Rendez- vous au [203](#).

116

Vous courez à toutes jambes vers l'ouest et, heureusement, le squelette ne s'élanche pas à votre poursuite. Une fois sûr d'être hors de sa portée, vous vous arrêtez et poussez un profond soupir de soulagement. Rendez-vous au [356](#).

117

Encore tout essoufflé par ce violent combat, vous poussez le corps du sorcier pour vous assurer qu'il est bien mort ; 5 Pièces d'Or roulent alors d'une bourse accrochée à sa ceinture. (Prenez-les sans scrupules et inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*.) Vous examinez alors la pièce et un sentiment d'oppression vous gagne tandis que vous prenez conscience des vibrations maléfiqes que dégage chaque recoin, de l'autel couvert de figurines démoniaques aux murs peints de fresques horribles. L'une d'elles vous frappe tout particulièrement : elle représente un crâne noir, aux yeux rougeoyants comme des braises, qui flotte dans l'air au-dessus d'un gouffre où se pressent les spectres des morts, visiblement terrifiés par le regard de feu du crâne. La scène est peinte de façon si réaliste que vous ne pouvez réprimer un frisson. Malheureusement, vous n'avez pas le choix : vous allez devoir passer la nuit dans cette salle, car dehors il vous serait impossible de trouver un abri. Apercevant une trappe au pied de l'autel, vous décidez d'y traîner le corps du Sorcier du Mal pour que personne ne puisse entrer par là pendant votre sommeil. Avant de vous coucher, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [237](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [279](#).

118

Vous vous mettez tous deux en route et parvenez bientôt à la grotte du Géant, qui s'ouvre au flanc d'une colline, près du rivage. Une délicieuse odeur de poisson en sauce parvient à vos narines et le Géant, après vous avoir fait asseoir, vous apporte une assiette copieusement garnie. Vous mangez de bon appétit, sous le regard bienveillant de votre hôte. « De jour en jour, dit alors ce dernier, le Mal gagne ces terres. Je ne suis pas inquiet pour moi, car je ne crains rien, mais toi... Je me demande ce qui t'amène par ici, une importante mission, peut-être... » Le Géant vous scrute d'un œil interrogateur, mais vous vous contentez de hocher la tête pour toute réponse. Il retire alors un manuscrit de sous une pile de coquillages et vous le donne en disant : « Peut-être cela te sera-t-il utile ? Je n'en suis pas sûr, mais il me semble que c'est un message codé... » Vous examinez le parchemin, mais les mots qui y sont écrits vous paraissent bien sibyllins :

Le prophète de la mort chante dans le vent, Et pour construire son royaume le Pilleur d'Ames Arrachera aux damnés mille tourments.

Dans un coin, une date est inscrite mais la plupart des chiffres sont effacés ; trois seulement sont encore lisibles : un 3, un 5 puis un 0. Tout cela ne vous avance guère, à priori, mais vous remerciez toutefois le Géant de son cadeau et le rangez dans votre sac à dos. (N'oubliez pas d'inscrire le manuscrit dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, et notez le nombre composé par les trois chiffres pris dans l'ordre, à savoir 350.) Dehors, il pleut maintenant des cordes, aussi acceptez-vous avec plaisir l'hospitalité du Géant. Vous dormez d'un sommeil paisible et, quand vous vous réveillez le lendemain matin, il fait un temps splendide. Le Géant vous offre une grande jarre de poisson salé, dont vous pourrez faire 3 repas (n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous sentez frais et dispos, et l'accueil chaleureux du Géant vous a réchauffé le cœur, ce qui vous permet de gagner 1 point de CHANCE. Votre hôte vous souhaite bonne chance et vous prenez congé de lui. Rendez-vous au [257](#).

119

« Lamentable poltron ! s'exclame le lézard avec mépris. C'est en faisant preuve d'un tel courage que tu comptes bâtir ta gloire et ta renommée ? » Sur ces paroles, il vous jette un sortilège et disparaît en sifflant entre deux pierres. Vous perdez aussitôt 1 point de CHANCE (n'oubliez pas de le soustraire de votre total, car il est définitivement perdu). Effrayé, vous décampez à toutes jambes vers le sud. Rendez-vous au [54](#).

120

Vous voici dans une pièce sale et chichement meublée, au sol jonché de détritrus. Mais vous n'avez guère le temps d'examiner les lieux car deux Gobelins, qui occupent la pièce, se précipitent vers vous ! Heureusement, vous vous trouvez dans l'encadrement de la porte qui est très étroit, de sorte que les Gobelins ne peuvent vous attaquer tous deux à fois. Vous allez les affronter l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	5
Second GOBELIN	5	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [300](#).

121

Vous voici dans un couloir qui se dirige vers le sud, éclairé par de grandes torches murales. Vous avancez à pas de loup et apercevez bientôt une porte qui vous barre la route. Bien que vous en soyez encore à quelques mètres, des rires rocailleux et des voix grasseyantes parviennent à vos oreilles, mais vous n'arrivez pas à reconnaître la langue utilisée par ces mystérieux personnages. Allez-vous repartir vers le nord (rendez-vous au [376](#)), entrer dans la pièce en brandissant votre épée, prêt à vous battre (rendez-vous au [25](#)), ou préférez-vous entrer sans manifester d'intention belliqueuse, pour tenter d'engager la conversation avec les créatures qui sont dans la pièce (rendez-vous au [209](#)) ?

122

Vous avancez le long du tunnel ouest, en vous éclairant à l'aide de votre lanterne. Au bout de quelques minutes de marche, vous arrivez dans une vaste caverne au plafond voûté, d'où pendent de longues stalactites. De grosses gouttes d'eau suintent de la roche et viennent s'écraser au sol avec un bruit mat, assourdi par une épaisse couche de champignons. De l'autre côté de la grotte, un boyau s'enfonce vers l'ouest. Allez-vous l'emprunter pour continuer votre route vers l'ouest (rendez-vous au [51](#)) ou préférez-vous manger un ou deux champignons (rendez-vous au [345](#)) ?

123

Vous voici dans une petite pièce, sobrement meublée. Sur la table sont disposés un carafon de vin blanc, une assiette garnie de fromages et un plateau de pâtisseries. Vous sentez brusquement l'eau vous monter à la bouche ! Si vous le souhaitez, vous pouvez profiter de cette aubaine pour prendre une collation, ce qui vous revigorera de 2 points D'ENDU RANCE. N'hésitez pas à emporter le reste avec vous, car il y aura certainement encore de quoi faire 1 repas (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous apercevez une petite porte basse dans le mur sud de la pièce et vous vous en approchez à pas feutrés ; vous tendez l'oreille mais aucun son ne perce la paroi. Au bout de quelques secondes, vous décidez d'ouvrir la porte. Rendez-vous au [50](#).

124

La porte donne sur une vaste pièce, très haute de plafond. De grandes torchères, accrochées aux murs de pierre, diffusent une lumière bleuâtre en dégageant des nuages de fumée verte, dont l'odeur âcre vous prend à la gorge. Par l'embrasure d'une porte entrouverte, dans le mur est de la pièce, vous apercevez une lueur rouge. Vous remarquez également une autre porte, côté ouest ; elle est en bois noir blindé d'épaisses barres de fer, et ses verrous paraissent très solides. Dans le coin nord-est de la salle se trouve une petite fontaine, d'où jaillit un jet translucide. Allez-vous y boire (rendez-vous au [306](#)), y jeter une Pièce d'Or et faire un vœu (rendez-vous au [177](#)), ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [373](#)), ou bien jeter un coup d'œil par la porte est (rendez-vous au [28](#)) ?

125

A mesure que vous avancez le long du tunnel arc-en-ciel, un sentiment de paix et de bien-être vous gagne. Seriez-vous à nouveau le jouet d'une illusion ? Le tunnel débouche sur une vaste pièce haute de plafond, éclairée de lumières multicolores. Vous apercevez trois silhouettes humaines diaphanes, qui vont et viennent sans bruit, comme si elles flottaient au-dessus du sol. A l'autre bout de la pièce s'ouvrent trois boyaux, l'un jaune-vert, le deuxième bleu azur et le troisième brun orangé. Un des êtres translucides s'approche de vous et vous dit d'une voix empreinte de douceur : « Tu es courageux, ami ! Sache que tu n'es pas seul dans ton combat. Le Nécromant Suprême ne nous a pas encore tous réduits au silence ! Laisse-moi t'accorder ma bénédiction, elle ravivera tes forces ! » Sur ces mots, la créature tend les mains vers votre tête. Si vous décidez de la laisser vous toucher, rendez-vous au [398](#). Mais vous pouvez également partir en courant vers le tunnel jaune-vert (rendez-vous au [307](#)), le bleu azur (rendez-vous au [272](#)), ou le brun orangé (rendez-vous au [77](#)).

126

La bague que vous portez au doigt est un Anneau Antifeu, qui atténue grandement la morsure des flammes, aussi ne perdez-vous que 1 seul point d'ENDURANCE. Vous approchez maintenant du haut des marches ; encore un pas et vous serez face à face avec Mordranez ! Rendez-vous vite au [46](#).

127

Le rapace qui vous attaque est un Oiseau-Cyclone ; vous allez devoir l'affronter seul car les marins, qui s'affairent tous auprès des mâts, ne peuvent traverser le pont pour vous venir en aide, tant le vent est fort : ils risqueraient d'être aussitôt balayés comme des fétus. Prenez garde, quant à vous, à ne pas être emporté par une vague...

OISEAU-CYCLONE HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 12

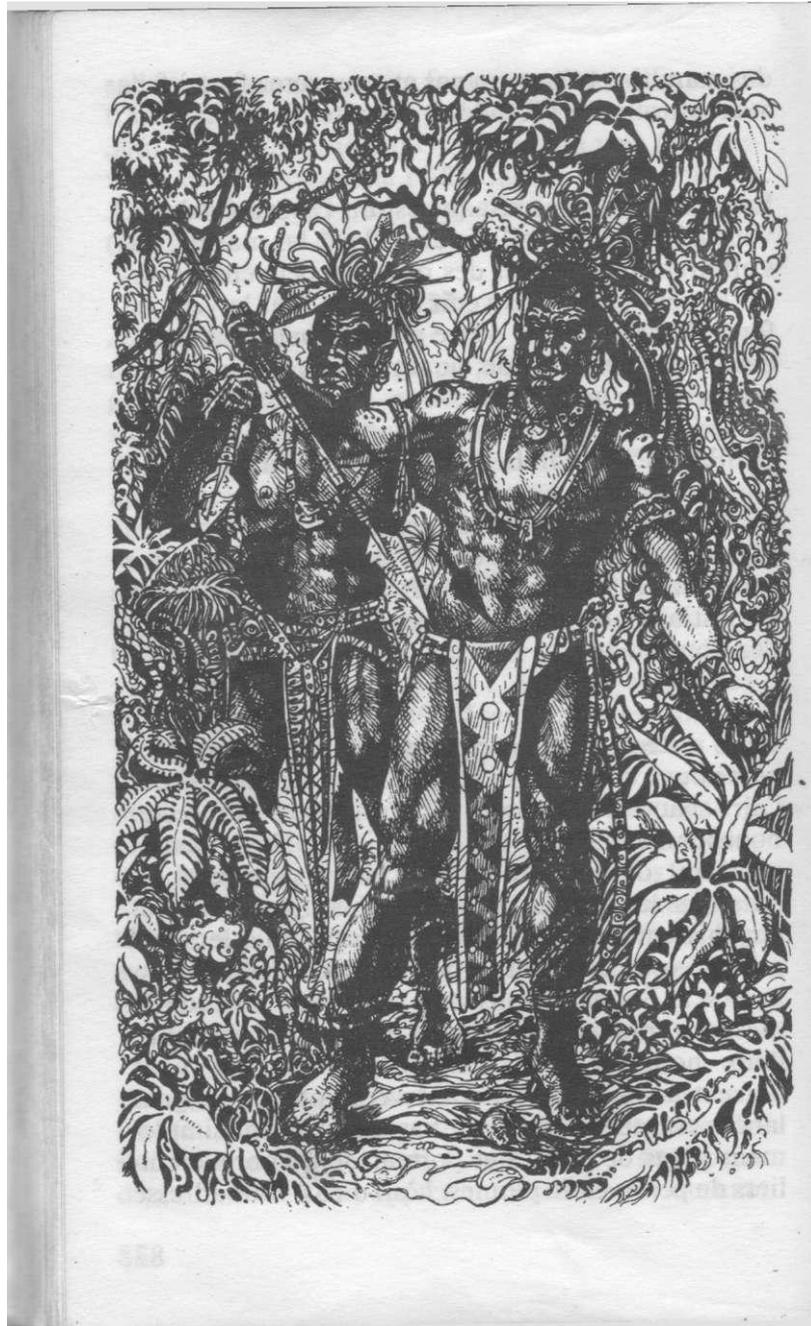
Si vous périssez sous les cruels coups de bec de l'Oiseau-Cyclone, c'est déjà la fin de votre première aventure, mais n'hésitez pas à relever le défi de Vanestin à nouveau ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [167](#).

128

Cette piste conduit au cœur d'une jungle tropicale ; plus vous avancez, plus la végétation se fait dense et l'air chaud et humide. Toutes sortes d'insectes bourdonnent à vos oreilles, et vous êtes bientôt contraint de vous tailler un chemin à travers les buissons luxuriants, les racines et les lianes qui envahissent la piste. Tant d'efforts, sous le soleil ardent, vous épuisent : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Soudain, sans que vous ayez entendu le moindre craquement ou bruit de pas dans les taillis, deux hommes surgissent devant vous et vous barrent la route en pointant vers vous de longues lances pointues. Grands et basanés, ils sont simplement vêtus de pagnes et portent de nombreux colliers de perles et de plumes. L'un d'eux vous adresse la parole d'une voix vive, mais, malheureusement, vous ne comprenez pas un traître mot de ce qu'il vous dit. Allez-vous attaquer les deux guerriers (rendez-vous au [310](#)), les saluer (rendez-vous au [168](#)), ou leur offrir 1 Pièce d'Or (rendez-vous au [224](#))?

129

Vous avancez d'un pas décidé vers le sud, dépassant sans vous y attarder un tunnel qui bifurque vers l'est, car vous savez qu'il mène seulement à la chambre de l'Orque. Rendez-vous au [268](#).



130

Vous trouvez 2 Pièces d'Or dans une petite bourse de cuir, et 2 autres sous le matelas du Troll (n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). La table est jonchée d'assiettes sales, de bouteilles et de carafons remplis d'un breuvage brunâtre que vous préférez ne pas goûter, mais vous apercevez aussi un trousseau de clefs. Si vous souhaitez l'emporter, inscrivez-le dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Pendant que vous fouillez la pièce, des volutes de fumée âcre se sont infiltrées, passant sous la porte du mur ouest, et forment maintenant un épais nuage noirâtre. Il vous faut sortir au plus vite, si vous ne voulez pas périr asphyxié. Hors de question, bien sûr, de fuir par la porte ouest ! Il ne reste donc plus qu'à essayer la porte est. Rendez- vous au [260](#).

131

Vous jetez un regard furtif entre les barreaux et distinguez vaguement, dans l'obscurité du cachot - car c'en est un - deux silhouettes humaines affaissées sur un tas de paille. Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte pour venir en aide à ces malheureux, rendez- vous au [18](#). Si vous préférez retourner sur vos pas pour continuer votre chemin vers le sud, rendez- vous au [227](#).

132

Vous fouillez dans le fatras de papiers et d'objets divers qui jonchent la table du garde, mais ne trouvez rien d'intéressant. Soudain, pourtant, un parchemin attire votre attention ; il est en vélin très fin, couvert de caractères à l'écriture alambiquée. Un frisson glacial vous parcourt l'échiné, tandis que vous lisez les lignes et devinez leur auteur. « Il faut que je sache avant ce soir comment cette fouine de sorcier a pu activer des sortilèges magiques ici, dans les Cryptes d'Acier, sans que je le lui aie appris. S'il n'a pas parlé d'ici la tombée de la nuit, ordonne au tortionnaire de le tuer par le supplice du feu. Mezrabian lui donnera un coup de main, et je suis sûr que nos petits camarades aux oreilles pointues voudront eux aussi assister à la torture. Quant à moi, j'ai mieux à faire de mon temps. »
Cet horrible message est signé d'une simple initiale : M. Songeur, vous quittez la pièce par la porte ouest. Rendez-vous au [17](#).

133

Le Revigorant est un sortilège qui permet de regagner jusqu'à 3 points d'HABILITÉ (n'oubliez pas toutefois que votre total d'HABILITÉ ne doit en aucun cas dépasser son niveau initial). Vous pouvez recourir à ce sortilège à tout moment, sauf au cours d'un combat. Maintenant, Retournez au [188](#).

134

Votre geste de bonté est récompensé : tandis que vous prononcez des paroles de bénédiction, l'air se réchauffe légèrement, et il vous semble entendre un grand soupir, émanant de toutes les âmes réunies ici. Vous gagnez 1 point d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ. Et maintenant, allez-vous sortir par la passerelle (rendez-vous au [319](#)), ou par le tunnel aux parois brunes (rendez-vous au [247](#)) ?

135

Vous vous approchez de la chaumière et jetez un coup d'oeil par la porte entrebâillée. La pénombre règne dans la pièce car les volets sont fermés, mais vous distinguez toutefois la silhouette d'un homme attaché à une chaise. En vous voyant, ce dernier amorce un geste, comme pour vous faire signe, mais sa main retombe lourdement et il pousse un gémissement déchirant. De toute évidence, cet homme souffre. Allez-vous inspecter les abords de la maison avant toute chose (rendez-vous au [215](#)), entrer dans la pièce et détacher l'homme (rendez- vous au [183](#)) ou bien le laisser à son triste sort et rebrousser chemin vers le sud (rendez-vous au [250](#))?

136

Longeant le tunnel vers le nord, vous parvenez à la hauteur d'un boyau latéral qui s'enfonce vers l'est. A l'entrée de ce dernier, une fresque est gravée dans la pierre. Allez-vous examiner de plus près ce bas-relief (rendez-vous au [216](#)), continuer votre chemin vers le nord (rendez-vous au [184](#)), vous engager dans le tunnel est (rendez-vous au [72](#)), ou rebrousser chemin vers le sud (rendez-vous au [129](#)) ?

137

Vous finissez par trouver 6 Pièces d'Or, cachées dans une petite boîte. (N'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*.) Si vous avez joué aux dés avec les Orques et perdu la partie, vous reprenez également votre argent et vos dés en os. Quant aux dés des Orques, ils sont de piètre qualité, aussi les laissez-vous. Inutile de préciser que l'immonde bière et les croquettes de rat ne vous tentent guère non plus... Qu'allez-vous faire maintenant : repartir vers le nord (rendez-vous au [346](#)) ou ouvrir la porte est (rendez-vous au [4](#)) ?

138

Vous enduisez les gonds et la serrure à l'aide de la fiole d'Huile Blanche (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Vous saisissant d'un petit bâtonnet, vous essayez alors de faire jouer la serrure. Au bout de quelques minutes, vos efforts sont récompensés : le mécanisme cède dans un déclic, et la porte s'ouvre sur une petite pièce sombre, aux murs couverts d'étagères, presque toutes vides. Sur l'une d'elles, toutefois, vous apercevez une petite cassette en bois. Poussé par la curiosité, vous l'ouvrez et trouvez trois blocs d'encens qui dégagent un parfum fort et sucré, bien qu'ils soient sans doute rangés ici depuis des années. Vous décidez de les emporter (inscrivez-les dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Cette pièce n'offrant plus aucun intérêt, vous regagnez le tunnel principal. Si vous voulez tenter d'ouvrir la porte ouest, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez repartir vers le sud, rendez-vous au [283](#).

139

Vous auriez bien aimé prendre la cotte de mailles du garde, car elle vous aurait certainement mieux protégé que votre tunique de cuir, mais malheureusement votre dernier coup d'épée l'a déchirée de haut en bas ! Pestant contre votre malchance, vous regagnez la pièce attenante et ouvrez la porte sud. Rendez-vous au [245](#).

140

Vous apercevez le vêtement de l'homme, pendu au mur : c'est une superbe robe brodée. Vous le décrochez et le tendez au vieillard, qui se défait avec joie de ses haillons pour enfiler son costume. « Je te remercie, dit-il alors d'une voix reconnaissante. Je m'appelle Alsander. » Alsander ! Le mage que vous avez mission de ramener sain et sauf ! Tout excité, vous vous présentez à votre tour et exposez les tenants de votre mission. Alsander vous écoute avec une attention soutenue mais, quand vous vous taisez, il secoue tristement la tête. « Maudit soit ce rusé Mordranéz ! soupire-t-il. Il a bien berné Vanestine en l'attirant en Allansia ! Et maintenant, il va prendre Vanestine et les autres mages par surprise, en débarquant à Pollyka ! » Vous regardez Alsander, interloqué : qu'insinue-t-il par là ? Le mage vous regarde droit dans les yeux et reprend : « Vois-tu, Mordranéz n'est pas en Allansia, il est ici même, sur l'Île du Désespoir. Tapi au fin fond de ces horribles Cryptes d'Acier, dans ce qu'il appelle son Empire des Illusions, il travaille au maléfice le plus diabolique qui ait jamais existé. Il est en train de rassembler des forces terrifiantes et cauchemardesques, qu'il entend lâcher sur Pollyka. S'il y parvient, les gens mourront de frayeur, et plus personne ne pourra lui résister.

» Ces horribles nouvelles vous glacent le sang, mais soudain une idée germe en votre esprit. Quand Vanestin vous a demandé de partir à la recherche d'Alsander, vous aviez regretté de ne pas avoir l'occasion de vous couvrir de gloire en débarrassant Titan de l'ignoble Mordranez... Vous priez donc Alsander de vous en dire plus long. Rendez-vous au [325](#).

141

Vous coincez le levier entre les deux murs et courez à toutes jambes vers le tunnel, courbé en deux. Le métal résiste à peine quelques secondes, avant de plier et de s'écraser sous la pression, mais ces quelques secondes vous sauvent la vie ! Vous parvenez à l'entrée du boyau à l'instant même où les deux murs se referment l'un contre l'autre dans un fracas retentissant. Rendez-vous au [296](#).

142

Vous gravissez les marches en un clin d'oeil, à la grande surprise de Mordranez, qui s'apprêtait à vous lancer un autre sortilège. Pris de court, il porte la main à son fourreau mais vous parvenez à le blesser avant qu'il n'ait pu dégainer son épée, ce qui lui enlève 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous maintenant au [46](#) pour l'ultime combat avec le Nécromant Suprême (n'oubliez pas de retirer 2 points au total d'ENDURANCE qui s'y trouve indiqué pour Mordranez).

143

Un des marins vous donne un petit pot d'Onguent (n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). « Il se peut, vous explique-t-il, qu'il y ait des insectes porteurs de maladies, sur l'Ile du Désespoir ; cette pommade vous protégera de leurs piqûres. » Sur ces mots, le marin vous souhaite bonne chance et vous assène une grande bourrade amicale dans le dos. Vous le remerciez avec émotion. Rendez-vous au [249](#).

144

Le sorcier a une moue dégoûtée, puis il fait signe à deux de ses hommes. Ces derniers vous conduisent alors à une petite hutte sale et délabrée, où vous allez pouvoir passer la nuit. Mais vous ne parvenez pas à trouver le sommeil, car un lézard danse une véritable sarabande sur le sol de terre battue et, chaque fois que vous vous levez pour le réduire au silence d'un coup de bâton, il vous échappe ! Ce petit jeu dure toute la nuit, aussi les premiers rayons du soleil vous trouvent-ils épuisé et à bout de nerfs. Vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [101](#).

145

En regardant de plus près, vous reconnaissez avec effroi les contours d'un corps humain pris dans une gangue de calcaire. Pour dégager le cadavre de sa coque minérale, il vous faudra sans doute deux ou trois heures. Si vous pensez que cela en vaut la peine, rendez-vous au [266](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [156](#).

146

Vous cherchez désespérément une sortie ; après quelques secondes d'angoisse, vous trouvez enfin une porte secrète, derrière une tenture. Vous l'ouvrez et aspirez l'air frais à pleins poumons. La porte donne sur un palier, d'où part un grand escalier. Au moment où vous allez franchir le seuil, une voix ténue vous appelle : « Eh ! toi ! Ne me laisse pas ici, je peux t'être utile ! » Il vous semble que le son provient de la gauche. Un tourbillon de fumée s'est déjà formé à vos chevilles, aussi vous faut-il prendre rapidement une décision. Allez-vous passer

la porte et la refermer derrière vous puis gravir l'escalier (rendez-vous au [58](#)), ou inspecter le coin de la pièce d'où a fusé la voix (rendez-vous au [334](#)) ?

147

Vous avez soudain une vision, fugitive comme un éclair, mais très nette : vous voyez une porte marquée d'une croix noir et marron, derrière laquelle se tient un Orque, une gourde en cuivre à la main ; vous entrez et tuez l'Orque, mais un effrayant personnage vêtu d'une ample robe noire surgit à son tour et vous jette un sort. A ce moment-là, l'image se dissipe. Vous voici bien perplexe : s'agit-il là d'une prémonition ou d'une illusion ? Une chose est sûre, si vous vous retrouvez face à une porte marquée d'une croix noir et marron, vous dégainerez votre épée avant de l'ouvrir ! Vous quittez maintenant la chambre des Orques pour la salle de garde et ouvrez la porte sud. Rendez-vous au [333](#).

Vous vous mêlez au combat, prenant arbitrairement le parti d'un des Orques. Inutile de dire que le second a bien du mal à résister à deux adversaires à la fois, et qu'il périt rapidement ! Quant à vous, vous n'avez pas la moindre égratignure. « Merci, vieux ! bougonne l'Orque que vous avez aidé. J'm'en vais récupérer mon argent, maintenant, j'aime autant te le dire ! Il l'a bien mérité, lui ! Ça faisait longtemps que je voulais lui donner une leçon ! » Sur ces mots, il se penche vers le corps de son compagnon. Allez-vous l'attaquer par surprise (rendez-vous au [380](#)), engager la conversation (rendez-vous au [33](#)), ou bien quitter la pièce et remonter le tunnel vers l'ouest (rendez-vous au [97](#)) ?



149

Il fait sombre comme dans un puits, dans ce tunnel ! Heureusement que vous avez de quoi vous éclairer... Brusquement, votre lanterne (ou votre épée magique, si c'est à l'aide de celle-ci que vous vous éclairez) s'éteint. Vous voulez la rallumer mais tous vos efforts sont vains. Vous voici pris dans des ténèbres épaisses et noires comme de l'encre, et l'air glacé vous donne la chair de poule. Vous entendez maintenant de faibles murmures autour de vous, puis des couinements et de petits bruits de pas... Et ce son horrible, qui fait dresser vos cheveux sur votre tête, est-ce un couteau qu'on aigüise ou des griffes d'acier qui grincent contre une dalle de pierre ? Il vous semble, en tout cas, que le bruit est de plus en plus fort, comme s'il se rapprochait, et il s'accompagne maintenant d'une toux caverneuse. Une peur atroce vous envahit peu à peu comme si l'obscurité allait vous avaler à tout jamais. Si vous désirez lancer le sortilège Rompt-l'Illusion et que vous en ayez la possibilité, rendez-vous au [391](#). Si vous souhaitez recourir au sortilège Rompt-la-Peur et que vous le puissiez, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez fuir à l'aveuglette dans le noir, sans savoir où vos pas vous mènent, rendez-vous au [382](#).

150

Le tunnel débouche sur une vaste caverne creusée de cratères et jonchée de pierres éparses. Vous n'apercevez qu'une seule issue, de l'autre côté de la grotte, mais elle est barrée par un énorme rocher. Un rocher, un rocher ? Mais non ! La « chose » se met à bouger, oscillant sur de longues pattes jaune et noir, très poilues ! Vous distinguez maintenant une tête osseuse où scintillent quatre rangées de crocs pointus ! Cette monstrueuse Araignée-Mammouth est aussi dotée d'ailes qui battent avec un léger bourdonnement, mais c'est en rebondissant sur ses pattes élastiques qu'elle s'approche de vous... Vous avez beau deviner que c'est là une Illusion, vous n'en êtes pas moins vulnérable aux vibrations de terreur qu'elle émet : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. De surcroît, pendant toute la durée de cette horrible rencontre, vous serez handicapé de 1 point d'HABILITÉ. (Déduisez-le de votre total actuel, mais n'oubliez pas de le rajouter ensuite, si vous survivez à l'Araignée-Mammouth !) Si vous maîtrisez le sortilège Rompt-la-Peur, vous avez le temps d'y recourir pour annuler les effets des vibrations envoyées par l'Araignée-Mammouth avant qu'elle n'arrive sur vous. Et maintenant, allez-vous combattre ce monstre à l'aide du sortilège Rompt-Illusion (rendez-vous au [371](#)) ou avec votre épée (rendez-vous au [175](#)) ?

151

Vous parvenez à arracher les fils noirs qui vous enserrant le cou, mais vous avez bien failli périr étranglé et cela vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Rassemblant tout votre courage, vous franchissez les dernières marches qui vous séparent encore de Mordranez. Rendez-vous au [46](#).

152

A la sortie de l'égout, le tunnel bifurque. Allez-vous continuer votre route par le tunnel aux parois jaune-vert (rendez-vous au [307](#)) ou par l'autre, qui est baigné d'une lumière aux couleurs de l'arc-en-ciel (rendez-vous au [125](#)) ?

153

A l'intérieur du coffre se trouve une ravissante cassette en bois de santal, incrusté de nacre, qui renferme deux petits bijoux enveloppés de soie. Le premier est un simple anneau de bronze et le second une toute petite amulette en platine, finement ciselée, qui est passée à une chaîne en argent filigrané. Vous ne savez guère quelles peuvent être les vertus de l'anneau, en revanche votre intuition vous dit que l'amulette a des pouvoirs magiques. Si vous souhaitez prendre l'un ou l'autre de ces bijoux, voire les deux, inscrivez-les dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure* (Anneau de Bronze et/ou Amulette de Platine). Vous regagnez maintenant le tunnel et ouvrez la porte qui se trouve à son extrémité sud. Rendez-vous au [124](#).

154

Au bout d'un moment, le tunnel se divise en deux branches : l'une se poursuit vers l'ouest, l'autre oblique vers le nord et débouche sur une vaste caverne très claire, baignée de lumière naturelle. Des glapissements stridents, entrecoupés de grognements, s'échappent de cette grotte et se réverbèrent avec un écho effrayant contre les parois du boyau. Si vous désirez aller voir de quoi il retourne, rendez-vous au [385](#). Si vous préférez continuer votre route vers l'ouest, rendez-vous au [274](#).

155

Plus vous avancez, plus il fait clair, et vous entendez maintenant le bruit bien distinctement : on dirait qu'un monstre est en train de dépecer une créature... Ce ne sont pas trois gouttes de sang qui vont vous effrayer ! Aussi pressez-vous le pas, bien décidé à découvrir ce qui se passe dans cette mystérieuse caverne, au bout du tunnel. Rendez-vous au [385](#).

156

Vous marchez, marchez le long de ce tunnel qui n'en finit pas, et une certaine lassitude vous gagne. Vous débouchez enfin sur un croisement. Allez- vous vous diriger vers l'est (rendez-vous au [285](#)) ou vers l'ouest (rendez-vous au [356](#)) ?

157

A la lumière de votre lanterne, vous descendez un petit escalier raide, taillé dans la pierre, et parvenez à un étroit tunnel qui s'enfonce en serpentant dans l'obscurité. Des heures durant, vous avancez en suivant ses méandres, le dos légèrement courbé. Seules quelques gouttes d'eau, qui suintent de la voûte et s'écrasent au sol avec un bruit sourd, viennent de temps à autre rompre l'épais silence. La fatigue vous gagne et vous devez maintenant faire halte pour prendre un repas ; si vous êtes à court de provisions, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Comment votre voyage va-t-il se poursuivre ? Pour le savoir, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au 388. Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [85](#).

158

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez- vous au [239](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [338](#).

159

Tout ce que vous trouvez, c'est un mille-pattes venimeux qui, se croyant attaqué, s'empresse de vous mordre. Furieux, vous l'écrasez d'un coup de talon rageur, mais le mal est déjà fait et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [337](#).

160

Un peu plus loin devant vous, le tunnel forme un coude vers le nord. Vous avancez prudemment et jetez un coup d'oeil rapide de l'autre côté du tournant, découvrant une pièce vivement éclairée par une lampe à huile fixée sur l'un des murs. Au milieu d'une grande table de bois scintillent quelques Pièces d'Or. Vous remarquez une porte, dans le mur ouest, mais toute une partie de la pièce échappe à votre champ de vision. Or, des bruits de pas trahissent la proche présence d'une créature ; quelle qu'elle soit, monstre ou humain, elle doit se trouver dans l'angle mort. Allez-vous entrer dans la pièce (rendez-vous au [225](#)) ou préférez-vous rebrousser chemin et vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [255](#)) ?



161

Malheureusement, bien qu'ils paraissent cordiaux au prime abord, les Orques ne sont pas si naïfs que cela, et l'un d'eux, qui est un peu moins soûl que ses camarades, se met à vous dévisager. Perplexe, il enfourche une croquette de rat et bougonne, la bouche pleine : « J'vous dis, moi, que ce gaillard est louche... J'ai jamais vu sa bobine ! Je parierais que . c'est un espion ! » Aussitôt, les trois Orques dégainent leurs épées et se ruent vers vous, l'œil féroce. Un rude combat vous attend, certes, mais au moins n'êtes-vous plus obligé de boire l'ignoble bière qu'ils vous avaient servie ! Rendez-vous au [185](#).

162

Vous lancez le grappin qui s'accroche au rebord de pierre et grimpez lestement le long de la corde. Le vent siffle à vos oreilles et s'engouffre dans les plis de vos vêtements, mais vous tenez bon et parvenez rapidement au nid. Vous efforçant de ne pas regarder les restes sanglants de la proie de l'Aigle- Faucille, vous inspectez rapidement son repaire. Pour tout trésor, vous trouvez un bandeau en coton noir brodé d'un motif en fil d'argent, qui représente une araignée barrée d'un bâton. Si vous voulez, vous pouvez le prendre et le porter autour de votre . front ; en ce cas, n'oubliez pas d'inscrire le Bandeau-Araignée dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Vous redescendez maintenant au sol et reprenez votre route vers le sud. Rendez- vous au [42](#).

163

Si l'épée du garde est loin de valoir la vôtre, sa cotte de mailles, en revanche, est bien plus résistante que votre tunique de cuir. Vous l'enfilez donc sans hésiter (n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Grâce à cette protection supplémentaire, votre HABILITÉ se trouve renforcée de 1 point de façon permanente, ce qui peut l'amener à dépasser son total de départ, sauf si ce dernier atteignait déjà 11 ou 12 ; en ce cas, en effet, vous êtes si fort au combat qu'il est impossible d'augmenter encore votre virtuosité. Revigoré par la victoire que vous venez de remporter, vous regagnez la pièce adjacente et ouvrez la porte sud. Rendez-vous au [245](#).

164

Comme vous essayez de forcer le coffre, une faucille tranchante comme une lame de rasoir jaillit d'une fente entre deux dalles de pierre et se plante dans votre chair avec une violence inouïe. Vous hurlez de douleur et perdez connaissance. Allez-vous tenir le choc ? Cette cruelle blessure vous fait perdre 1 point d'HABILITÉ et 6 points d'ENDURANCE. Si vous y survivez, vous revenez lentement à vous. Allez-vous tenter à nouveau d'ouvrir le coffre (rendez-vous au [246](#)) ou regagner le tunnel principal et ouvrir la porte qui se trouve à son extrémité sud (rendez-vous au [124](#)) ?

165

Vous avalez une gorgée, et la recrachez aussitôt avec une moue de dégoût ! Ce breuvage est tout bonnement infect... Un ricanement cruel résonne alors dans le tunnel. « Pauvre idiot ! gronde une voix sépulcrale. Ne sais-tu pas reconnaître un Sorcier du Mal, quand tu en vois un ? Je vais bien m'amuser à te faire mourir à petit feu ! Ha ! ha ! ha ! » Jamais vous n'avez entendu rire plus sardonique ; vous regardez autour de vous et ne voyez personne, mais vous savez bien que c'est Mordranéz qui vous parle. Le cœur brûlant de haine, vous vous redressez d'un bond et reprenez votre route, plus que jamais déterminé à mener à bien votre mission. Rendez-vous au [387](#).

166

Le Globe de Feu se referme autour de vous. Suffoquant dans l'épaisse fumée noire, brûlé par les flammes, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous élancez avec une vigueur décuplée vers le haut des marches. Rendez-vous au [110](#).



167

Si vous aviez tenté de fuir, avant d'affronter l'Oiseau-Cyclone, rendez-vous au [347](#). Sinon, rendez-vous au [223](#).

168

Vous avancez, les mains tendues devant vous, paumes ouvertes. Les deux hommes comprennent alors que vous n'avez pas d'intention hostile et détournent de vous la pointe de leurs lances, sans les abaisser complètement pour autant ! Vous les suivez le long du sentier et parvenez, au bout d'une heure de marche, à leur village. Rendez-vous au

169

Vous vous trouvez face à un Guerrier-Squelette qui brandit à deux mains une lourde épée. Sa lame jette des éclats meurtriers en décrivant un arc de cercle vers vous, et vous comprenez avec effroi que votre adversaire est d'une rare puissance. Que les dieux vous protègent !

SQUELETTE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [236](#).



170

Au moment même où le Cloporte Géant s'élance vers vous, un rayon d'une blancheur absolue fuse de votre médaillon et le foudroie, détruisant net l'Illusion - car c'en était une ! Vous voyez maintenant la brèche qui perce le mur, au fond du tunnel, et décidez de passer au travers. Cette rencontre avec une Illusion plus horrible que nature a mis vos nerfs à rude épreuve, et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. A l'avenir, vous serez moins impressionnable ! Rendez-vous au [203](#).

171

Vous ne disposez d'aucun moyen pour ouvrir cette porte et vous êtes bien contraint d'y renoncer. Frustré, vous vous dirigez vers l'est. Rendez-vous au [114](#).

172

Vous essayez d'ouvrir la porte est, mais elle est verrouillée. Si vous possédez une Clef d'Ébène, rendez-vous au [201](#). Sinon, rendez-vous au [113](#).

173

Les serpents se jettent sur vous et vous sentez soudain des crocs se planter dans votre chair, traversant vos épaisses cuissardes. Vous donnez de grands coups d'épée dans la masse grouillante des reptiles, mais en vain : ils sont bien trop nombreux ! Peu à peu, le venin vous affaiblit, vous chanceliez puis vous tombez à la renverse dans la fosse. Une mort compatissante vient mettre un terme à vos souffrances.

174

Si vous portez un Anneau de Bronze, rendez-vous au [297](#). Sinon, rendez-vous au [30](#).

175

Si vous portez un Bandeau, rendez-vous [198](#). Sinon, rendez-vous au [394](#).

176

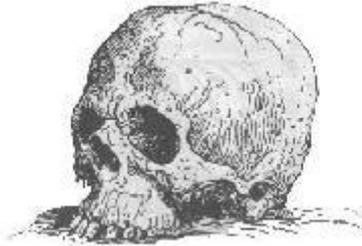
Le sortilège de Bonne Fortune permet de regagner jusqu'à 3 points de CHANCE. Vous pourrez y recourir quand vous voudrez, excepté au cours d'un combat, mais attention : rappelez-vous que votre total de CHANCE ne peut en aucun cas excéder son niveau initial ; aussi tenez-en compte lorsque vous utiliserez ce sortilège, pour déterminer le nombre de points qu'il vous permettra de regagner (3, 2 ou seulement 1). Et maintenant, retournez au [188](#).

177

Au moment où vous allez prononcer votre vœu, vous remarquez que de petites bulles se forment à la surface de la Pièce d'Or. Le liquide du bassin n'est pas de l'eau, c'est un acide corrosif ! Vous vous détournez aussitôt de la fontaine. Allez-vous ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [373](#)) ou jeter un coup d'oeil par l'embrasure de la porte (rendez-vous au [28](#)) ?

178

Vous retirez la brique et découvrez une petite cache aménagée dans le mur, qui renferme une cassette en bois noir munie d'un fermoir en cuivre. Allez-vous ouvrir la boîte (rendez-vous au [374](#)), retourner au tunnel sud et ouvrir la porte située à son extrémité (rendez-vous au [227](#)), ou bien retourner au tunnel sud et chercher la porte secrète dont l'homme vous a parlé (rendez-vous au [98](#)) ?



179

Vous bondissez de côté, juste à temps pour éviter la lance propulsée par un mécanisme relié à la poignée, qui va se ficher en vibrant à vos pieds. Quelques secondes plus tard, vous entendez des bruits en provenance du nord, et vous décidez de ne pas vous attarder davantage dans des lieux aussi inhospitaliers ! Vous partez vers le sud. Rendez-vous au [283](#).

180

« Moi, j'aime pas les mauvais joueurs ! bougonne un des Orques d'une voix avinée. Eh, les gars, si on lui réglait son sort, à c' freluquet ? » Les deux autres Orques hésitent : certes, vous méritez une leçon, mais ils n'ont que modérément envie d'interrompre leur beuverie pour se battre... Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, la fièvre belliqueuse des Orques se réveille et vous allez devoir les affronter (rendez-vous au [185](#)). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, ils se remettent à boire et s'accommodent de votre présence (qu'ils oublient à vrai dire assez vite, vu leur état croissant d'ébriété) ; rendez-vous dans ce cas au [254](#).



181

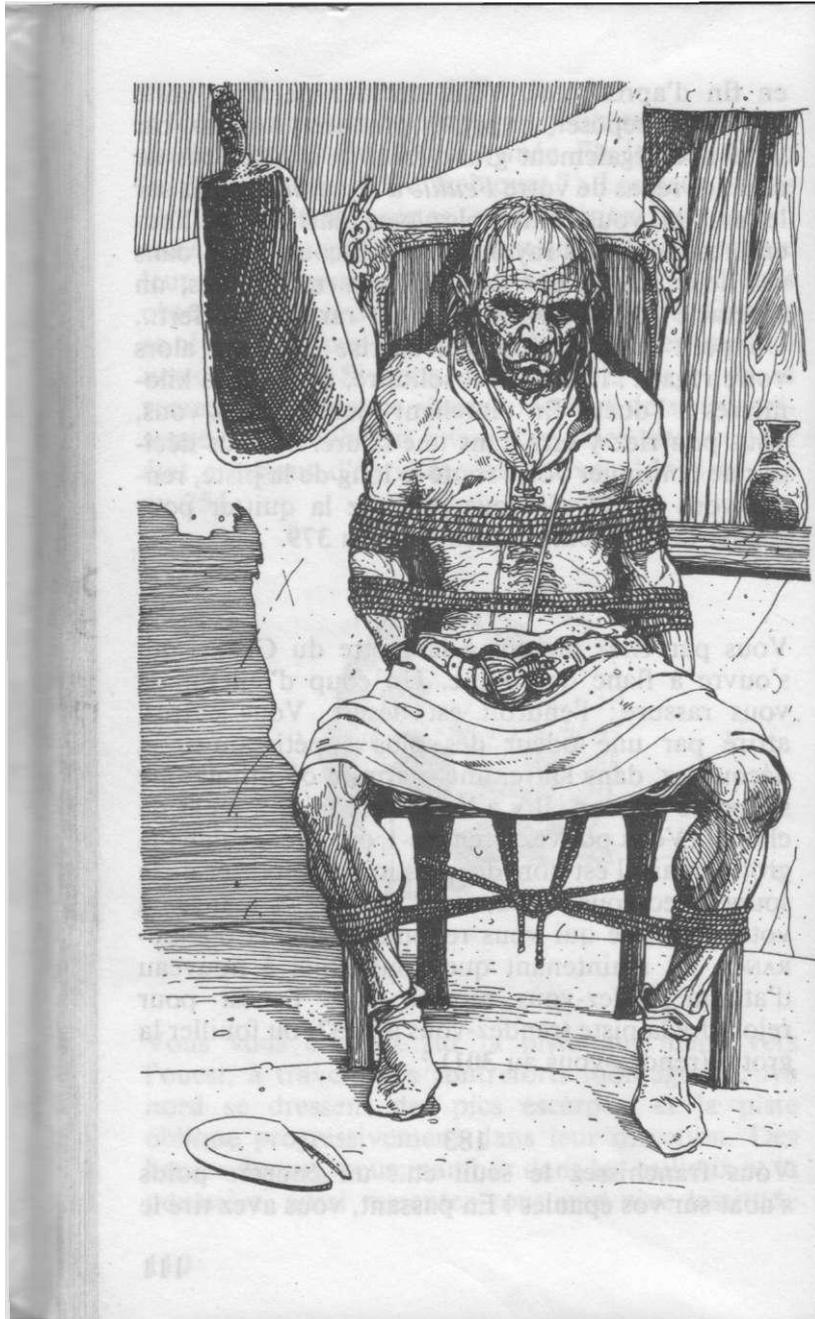
Vous vous engagez sur la piste qui mène vers l'ouest, à travers des contreforts montagneux. Au nord se dressent des pics escarpés, et la piste oblique progressivement dans leur direction. Des heures durant, vous marchez dans les cailloux et la poussière, aussi ressentez-vous une vive lassitude en fin d'après-midi. Vous décidez de faire halte pour vous reposer un peu et prendre un repas, car vous avez également grand-faim (n'oubliez pas de rayer ce repas de votre *Feuille d'Aventure*). Assis sur le remblai, vous contemplez avec plaisir les collines embrasées par les rayons du soleil couchant - dans ces lieux hantés par des créatures maléfiques, un spectacle aussi paisible vous est rarement offert... Un petit bâtiment de pierre grise accroche alors votre regard : il se dresse, solitaire, à quelques kilomètres à l'ouest. En marchant bien, estimez-vous, vous pourriez y être dans une heure. Si vous décidez de continuer votre route le long de la piste, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez la quitter pour gagner le bâtiment, rendez-vous au [379](#).

182

Vous parvenez bientôt à la grotte du Géant, qui s'ouvre à flanc de colline. Un coup d'oeil rapide vous rassure : l'endroit est désert. Vous entrez, attiré par une odeur des plus appétissantes, et découvrez, dans l'âtre, une marmite où mijote une soupe de poisson. Il y a là de quoi faire 2 repas de choix ! (Vous pouvez prendre 1 ou 2 repas dans la grotte, mais il est hors de question d'emporter de la soupe avec vous.) Vous vous reposez et mangez à votre faim, ce qui vous redonne 4 points d'ENDURANCE. Et maintenant que vous voici à nouveau d'attaque, allez-vous repartir vers l'ouest pour rejoindre la piste (rendez-vous au [257](#)) ou fouiller la grotte (rendez-vous au [301](#)) ?

183

Vous franchissez le seuil et... un énorme poids s'abat sur vos épaules ! En passant, vous avez tiré filin qui le retenait au-dessus de la porte ! « J'ai voulu... t'avertir... » râle l'homme d'une voix atone, avant de s'affaisser à nouveau sur la chaise comme un corps inerte. Dommage qu'il n'y soit pas parvenu, songez-vous en massant vos épaules endolories, car ce coup du sort vous a fait perdre 4 points d'ENDURANCE ! Vous détachez l'homme. Rendez-vous au [71](#).



184

Au bout d'un moment, vous arrivez devant une porte close, qui barre le passage. A travers la paroi de bois filtre une odeur âcre et nauséabonde et, en tendant l'oreille, vous entendez de petits grattements. Si vous souhaitez ouvrir la porte pour voir ce qu'il y a derrière, rendez-vous au [6](#). Si vous préférez faire demi-tour vers le sud, rendez-vous au [303](#).

185

Ce combat contre les trois Orques se déroulera ainsi : vous devez d'abord affronter deux Orques à la fois et de plus, si vous parvenez à les tuer, il vous faudra combattre le troisième. Vous mènerez les Assauts contre vos deux premiers ennemis de la façon suivante : lancez deux dés pour vous et deux dés pour chacun d'eux, puis ajoutez aux nombres obtenus les totaux d'HABILETÉ correspondants, ce qui vous donnera la Force d'Attaque de chacun. Celui qui obtiendra la Force d'Attaque la plus élevée blessera son ennemi (il va sans dire que les deux Orques dirigent leurs coups vers vous ; en revanche, si c'est vous qui détenez la plus grande Force d'Attaque, vous devrez choisir quel Orque vous souhaitez blesser). Heureusement pour vous, l'ardeur des Orques se trouve très affectée par leur état avancé d'ébriété !

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier ORQUE	4	5
Deuxième ORQUE	4	5
Troisième ORQUE	4	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [73](#).

186

L'Homme-Oiseau s'envole avant que vous n'ayez pu l'atteindre et disparaît au-dehors. Vous l'entendez alors pousser des cris de ralliement ; bientôt, des bruissements d'ailes vous informent que ses compagnons approchent, alertés par ses appels. Vous feriez mieux de ne pas vous éterniser dans cette grotte... Rendez-vous au [292](#).

187

Quel rude combat ! Vous songez soudain que votre adversaire a usé contre vous de sortilèges magiques : se pourrait-il que ce fût là... ? Non, tranchez-vous après une brève hésitation. On vous a dit, certes, que seul Mordranex pouvait exercer la magie dans les Cryptes d'Acier, néanmoins l'ennemi que vous venez de terrasser devait être seulement un des sbires favoris du Grand Nécromant. Quoi qu'il en soit, votre mission consiste à retrouver Alsander. Allez-vous fouiller les corps (rendez-vous au [353](#)), ouvrir la porte est de la chambre de l'Orque (rendez-vous au [123](#)), ou bien franchir la porte sud, par laquelle le Sorcier du Mal était entré (rendez-vous au [82](#)) ?

188

Vous ne pouvez choisir que trois sortilèges parmi ceux qui figurent dans la liste ci-dessous. Chaque sortilège est exposé en détail dans un paragraphe ; afin de prendre votre décision en toute connaissance de cause, lisez-les attentivement l'un après l'autre. (Vous ne risquez pas de vous égarer car, à la fin de chacun de ces paragraphes, l'on vous renvoie ici pour que vous puissiez continuer votre examen ou établir votre choix.) Une fois votre décision prise, vous noterez sur votre *Feuille d'Aventure* vos trois sortilèges ainsi que leurs effets, puis vous vous rendrez au 61. Sauf indication contraire, vous ne pourrez recourir qu'une seule fois à chacun des sortilèges choisis. Et maintenant, faites preuve de jugement ! Pour connaître le sortilège :

Rompt-la-Peur	Rendez-vous au 2
Rompt-l'Illusion	Rendez-vous au 295
Globe de Feu	Rendez-vous au 16
Guérison Providentielle	Rendez-vous au 336
Bonne Fortune	Rendez-vous au 176
Revigorant	Rendez-vous au 133
Vitesse	Rendez-vous au 213

189

Redoutant l'apparition d'une nouvelle créature cauchemardesque, vous balayez la sinistre galerie du regard, à la recherche d'une issue. Tout au bout, derrière les tombes, s'ouvrent trois tunnels aux parois colorées. Si vous choisissez :

Le tunnel vert	Rendez-vous au 395
Le tunnel arc-en-ciel	Rendez-vous au 125
Le tunnel jaune-vert	Rendez-vous au 307

190

Le Globe de Feu s'abat sur vous et vous entendez, à travers l'horrible crépitement des flammes qui vous brûlent, le rire sinistre et tonitruant de Mordranez. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous élancez en haut des marches avec une détermination accrue par la douleur. Tout Nécromant qu'il est, Mordranez va maintenant devoir mesurer sa magie noire au tranchant de votre fidèle épée... Rendez-vous au [46](#).

191

Il vous semble apercevoir le toit d'une chaumière, dépassant d'un bosquet d'arbres, un peu plus loin devant vous. Un bruit de métal qui s'entrechoque vous alerte et vous décidez de vous cacher derrière un tronc. Quelques secondes plus tard, deux Lutins surgissent de derrière la chaumière, l'épée à la main. Ils sont engagés dans un violent combat et croisent le fer en poussant des cris haineux. Allez- vous rebrousser discrètement chemin vers le sud (rendez-vous au [250](#)), attaquer les deux Lutins (rendez-vous au [87](#)), ou alors rester où vous êtes en vous efforçant de ne pas vous faire voir (rendez-vous au [311](#))?



192

Vous faites un rêve étrange, cette nuit-là, qui vous revient avec précision en mémoire quand vous vous réveillez le lendemain matin : vous êtes debout devant une statue de pierre qui représente un homme. Tandis que vous la regardez, la statue exhale une spirale de fumée qui prend soudain la forme d'un squelette et vous attaque de ses griffes jaunâtres. A ce moment-là, un rayon de lumière absolue fuse du médaillon que vous portez au cou

et vous comprenez que le squelette est une Illusion. Vous le pourfendez alors d'un coup d'épée et il se dissipe en fumée. Sans aucun doute, ce rêve est un bon présage ; et vous gagnez 1 point de CHANCE. Le jour s'est levé et il est grand temps, maintenant, de reprendre la route. Allez-vous partir vers l'est pour regagner la piste puis prendre à nouveau vers le nord-ouest (rendez-vous au [339](#)) ou préférez-vous ouvrir la trappe et descendre dans les profondeurs des souterrains (rendez-vous au [157](#)) ?

193

En marchant d'un bon pas vers l'est, vous rejoignez bientôt le croisement et vous le traversez sans hésiter pour poursuivre votre route vers l'est. Rendez-vous au [285](#).

194

Au moment où vous regagnez le passage, une épaisse fumée noire et très âcre vous assaille, tourbillonnant vers vous comme une tornade. D'un bond, vous rentrez dans la chambre de l'Orque et claquez la porte derrière vous pour barrer la route à la spirale toxique. Qu'allez-vous faire, maintenant : ouvrir la porte est (rendez-vous au [260](#)) ou fouiller la pièce (rendez-vous au [130](#)) ?

195

A peine entrebâillez-vous la porte qu'un ressort libère un javelot qui fuse avec force, vous entaillant profondément l'épaule avant de se ficher en sifflant à vos pieds. Le ressort grince encore, tant la pression était forte, et vous entendez maintenant des bruits de pas en provenance du nord, aussi décidez-vous de partir vers le sud. Votre blessure vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE, et cette violente frayeur vous a vivement ébranlé. Rendez-vous au [283](#).

196

« Ah ! répond le jeune homme, c'est Urzak qui t'envoie ! Très bien ! Ta tâche est simple : le prisonnier nous cause des soucis, et le Maître exige qu'il parle aujourd'hui ; il faut qu'il avoue comment il a pu exercer des sortilèges magiques ici, dans les Cryptes, sans que le Maître en personne les lui ait enseignés. Efforce-toi de le faire parler et, s'il s'obstine à se taire, achève-le à petit feu, le plus cruellement possible. Tu sais bien comment faire durer les supplices, j'imagine... » Vous comprenez que l'homme vous prend pour un tortionnaire, chargé par Urzak de questionner un prisonnier. Allez-vous attaquer le jeune homme (rendez-vous au [3](#)), lui demander de vous indiquer le chemin des geôles (rendez-vous au [320](#)), ou bien sortir de la pièce par la porte ouest (rendez-vous au [17](#)) ?

197

L'air est de plus en plus chaud, dans ce tunnel, et vous transpirez maintenant à grosses gouttes. Vous cherchez en vain à sortir de cette fournaise : aucune issue ne s'offre à vous et, chaque fois que vous essayez de faire demi-tour ou de vous arrêter, le sol se dérobe sous vos pieds, ce qui vous oblige à continuer d'avancer. Au bout d'un moment, vous parvenez dans une grande pièce rouge tout en longueur, au bout de laquelle se dessine un tunnel orange. La chaleur est si forte que vous êtes sur le point de vous évanouir. Si vous possédez un Anneau de Bronze, rendez-vous au [263](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

198

Alors que l'Araignée-Mammouth approche, une Baguette Lumineuse, reliée par un fil argenté à votre Bandeau, se plante en travers de sa route. Terrifiée, la monstrueuse créature bat en retraite de toute la vitesse de ses pattes poilues, mais la Baguette se met à tourbillonner, la rattrape et l'engloutit. Quand la tornade de lumière s'évanouit, il ne reste plus, de l'Araignée-Mammouth, que quelques traînées de fumée noire... Rendez-vous au [269](#).

199

A peine avez-vous fini de prononcer les paroles magiques de votre sortilège de Vitesse qu'un Globe de Feu fuse des doigts de Mordranex en lançant des étincelles et vient vous frapper de plein fouet. Cruellement brûlé, vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous êtes blessé, certes, mais vous courez si vite maintenant, grâce à votre sortilège, que l'immonde Nécromant aura bien du mal à vous coincer, quand vous l'affronterez en duel. Galvanisé par cette pensée, vous vous élancez vers le palier. Allez- vous emprunter les escaliers de gauche (rendez- vous au [384](#)) ou ceux de droite (rendez-vous au [142](#))?

200

Le sortilège Rompt-la-Peur est un véritable baume pour vos nerfs à vif, et vous recouvrez rapidement votre calme. Sans vous laisser impressionner par les gémissements et les murmures, vous avancez le long du tunnel avec précaution. Bientôt vous apercevez des taches de lumière, qui marquent l'entrée de deux boyaux. Allez-vous prendre celui aux parois brunes (rendez-vous au [362](#)) ou celui aux parois grises (rendez-vous au [112](#)) ?

201

La Clef d'Ébène tourne sans bruit dans la serrure et la porte s'ouvre. De l'autre côté, c'est l'obscurité la plus totale, et vous ne pourrez vous y aventurer qu'en vous éclairant. Allez-vous faire cela (rendez- vous au [392](#)) ou préférez-vous renoncer à inspecter la pièce et retourner au tunnel principal pour ouvrir la porte située à son extrémité (rendez-vous au [124](#))?

202

La porte la plus au sud s'ouvre avec fracas sur un personnage grand et maigre, coiffé d'un capuchon pointu. Une large cicatrice bleue zèbre sa joue gauche et ses yeux vitreux ont un regard fixe et dénué de toute expression. Agitant faiblement de longs doigts noueux, il avance vers vous en psalmodiant des incantations magiques, et vous dégainez prestement votre épée. Lancez deux dés et ajoutez 1 point au nombre obtenu. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [11](#). S'il est supérieur à ce même total, rendez- vous au [66](#).

203

La « brèche » se referme aussitôt après votre passage. Vous n'avez guère envie de tenter de traverser le mur, qui présente maintenant une paroi parfaitement lisse, pour revenir sur vos pas ! Vous êtes parvenu dans un tunnel qui mène d'un côté vers l'ouest et de l'autre vers l'est, avant d'obliquer vers le nord. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [314](#)) ou vers l'est puis le nord (rendez-vous au [7](#)) ?

204

Vous débouchez la fiole, qui était hermétiquement scellée, et un puissant arôme de plantes s'en dégage aussitôt. Vous reconnaissez sans peine l'odeur de la célèbre Potion de Guérison ! Le flacon en contient deux doses, et chacune d'elles vous redonnera 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez y recourir à tout moment, sauf lors d'un combat. Enchanté de cette trouvaille, vous rangez soigneusement le flacon dans votre sac à dos (n'oubliez pas d'inscrire la Potion de Guérison dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [100](#). Si vous obtenez de 3 à 6, rendez-vous au [156](#).

205

De l'autre côté de la porte se trouve un couloir qui se divise rapidement en deux tunnels. Allez-vous prendre celui qui mène vers le sud (rendez-vous au [268](#)) ou celui qui s'enfonce vers le nord (rendez-vous au [136](#))?

206

Vaillamment, vous entreprenez de grimper le long de la paroi rocheuse, mais c'est une entreprise difficile et audacieuse : la pierre glissante et couverte de mousse offre très peu de prises à vos mains et vos pieds. Vous progressez lentement, pestant en votre for intérieur contre le lézard. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous parvenez au nid (rendez-vous au [368](#)). S'il est supérieur à ce même total, votre pied dérape brusquement et vous tombez à la renverse, vous écrasant de tout votre poids au sol. Cette rude chute vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez alors essayer de grimper à nouveau, et ce autant de fois que vous le souhaitez, mais à chaque tentative, vous devrez lancer deux dés et comparer le résultat obtenu avec votre total d'HABILETÉ pour savoir si vous réussissez ou non. Si vous préférez abandonner là vos prouesses d'alpiniste et repartir vers le sud, rendez-vous au [119](#).

207

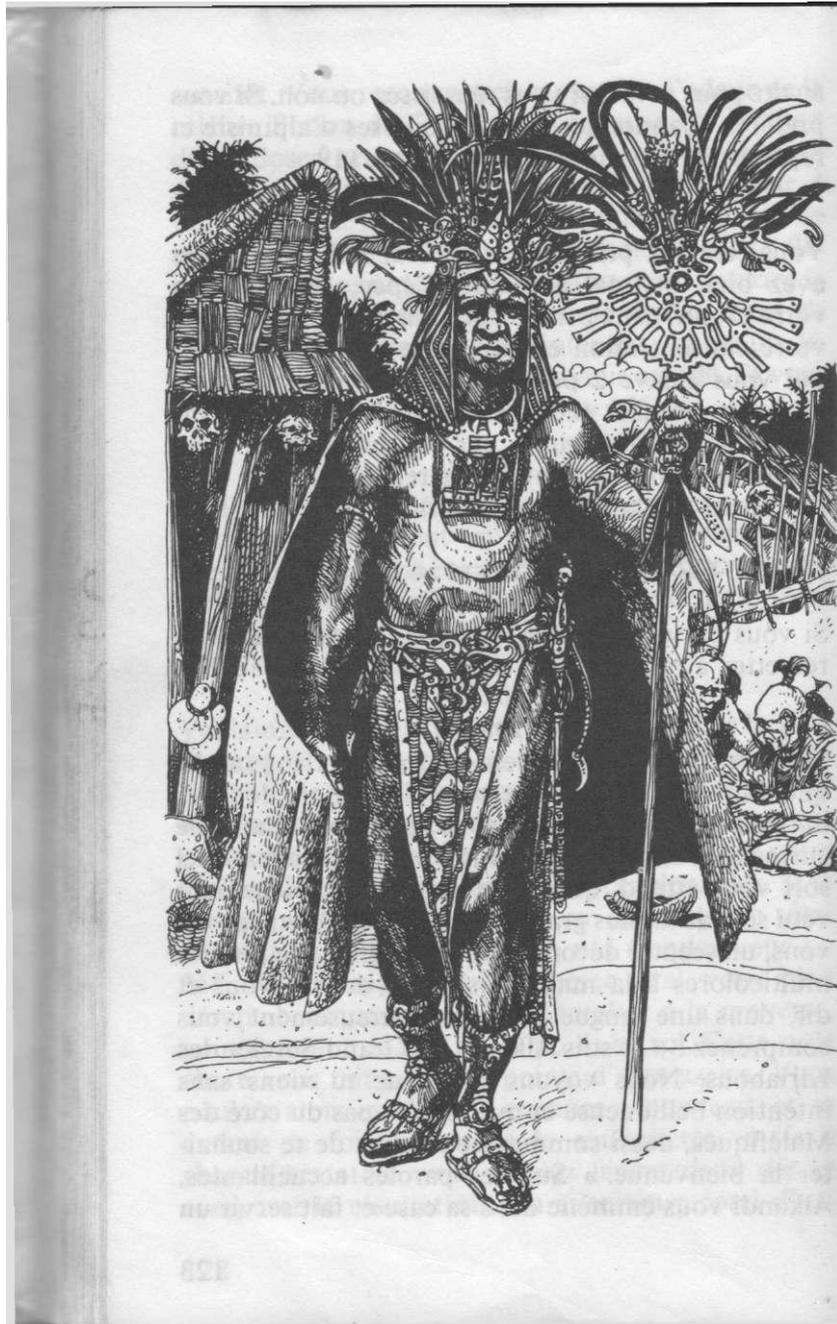
Vous êtes aux prises avec un Crabe-Crâne et vous avez bien du mal à manier l'épée, debout dans votre esquif, sans perdre l'équilibre ! Une partie de votre concentration est absorbée par cet effort, ce qui vous enlève 2 points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat (ne modifiez pas votre total sur votre *Feuille d'Aventure* car ce changement n'est que temporaire, votre HABILETÉ recouvrant son total précédent dès la fin du combat).

CRABE-CRANE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à tuer le Crabe-Crâne, vous vous remettez à ramer vers la côte. Rendez-vous au [70](#).

208

Une trentaine de guerriers vous encerclent tandis que femmes et enfants se précipitent hors de leurs huttes pour vous regarder avec des yeux brûlants de curiosité. Mal à l'aise, vous vous demandez quel sort vous attend, quand un Autochtone richement vêtu sort de la plus grande des cases et s'avance vers vous, un sceptre décoré de fils d'argent et de plumes multicolores à la main. Il s'arrête devant vous et dit, dans une langue que fort heureusement vous comprenez : « Je suis Alkandi, le Grand Sorcier des Kiriabous. Nous voyons bien que tu viens sans intention belliqueuse et que tu n'es pas du côté des Maléfiques, aussi sommes-nous ravis de te souhaiter la bienvenue. » Sur ces paroles accueillantes, Alkandi vous emmène dans sa case et fait servir un somptueux repas. Vous vous régalez et regagnez 3 points d'ENDURANCE. Vous voyant repu, le Grand Sorcier vous observe du coin de l'œil, une lueur malicieuse dans le regard, et déclare : « Que penses-tu maintenant d'un échange de cadeaux pour sceller notre amitié ? » Si vous possédez un Trésor et que vous soyez d'accord pour en échanger une partie avec Alkandi, rendez-vous au [329](#). En revanche, si vous ne disposez d'aucune fortune, ou si vous êtes farouchement opposé à l'idée de toute tractation, rendez-vous au [258](#).



209

Trois Orques, assis à une table, jouent aux dés tout en buvant ; et vous apercevez une porte dans le mur est de la pièce. A peine êtes-vous entré qu'un Orque, en manière de salut, envoie gicler un jet de salive dans un crachoir de cuivre, à quelques centimètres de vos pieds. « Hé ! hé ! Bien visé, pas vrai, l'ami ? bougonne-t-il d'une voix pâteuse. Et alors, raconte ! qu'est-c'tu fais, ici ? Tu veux boire un coup ? » De prime abord, les Orques n'ont pas l'air hostile, mais ils sont trois, et tous trois armés d'épées... Allez-vous accepter cette délicate invitation et vous asseoir à leur table (rendez-vous au [359](#)) ou préférez-vous les attaquer (rendez-vous au [185](#))?

210

Vous donnez de grands coups de pied dans la porte mais elle ne cède pas. En revanche, vous avez fait beaucoup de bruit et on vous a entendu : des pas précipités, en provenance du nord, résonnent soudain dans le tunnel. Vous n'insistez pas davantage et prenez vos jambes à votre cou, filant vers le sud ! Rendez-vous au [283](#).

211

Une odeur âcre et putride vous prend à la gorge mais vous surmontez votre dégoût pour vous approcher des prisonniers. Hélas, l'un d'eux est déjà mort... Quant à son compagnon d'infortune, c'est à peine s'il a encore la force d'émettre un gémissement en vous voyant, tant il est faible. Allez-vous lui offrir à boire et à manger (rendez-vous au [242](#)) ou l'abandonner à son triste sort et quitter ce sinistre cachot pour regagner le tunnel principal et, de là, partir en direction du sud (rendez-vous au [227](#)) ?

212

Le jeune homme vous fixe d'un regard éloquent, faisant maintenant tourner le pommeau de son poignard dans le creux de sa main. Impossible de quitter la pièce sans un mot : l'inconnu paraît méfiant et prêt à vous attaquer, et vous ne souhaitez guère sentir son poignard se planter dans votre dos, dès que vous vous serez retourné ! Allez-vous attaquer le jeune homme (rendez-vous au [3](#)), lui dire que vous venez de la part des gens d'en haut (rendez-vous au [196](#)), ou prétendre que vous êtes un marchand ambulancier (rendez-vous au [60](#)) ?

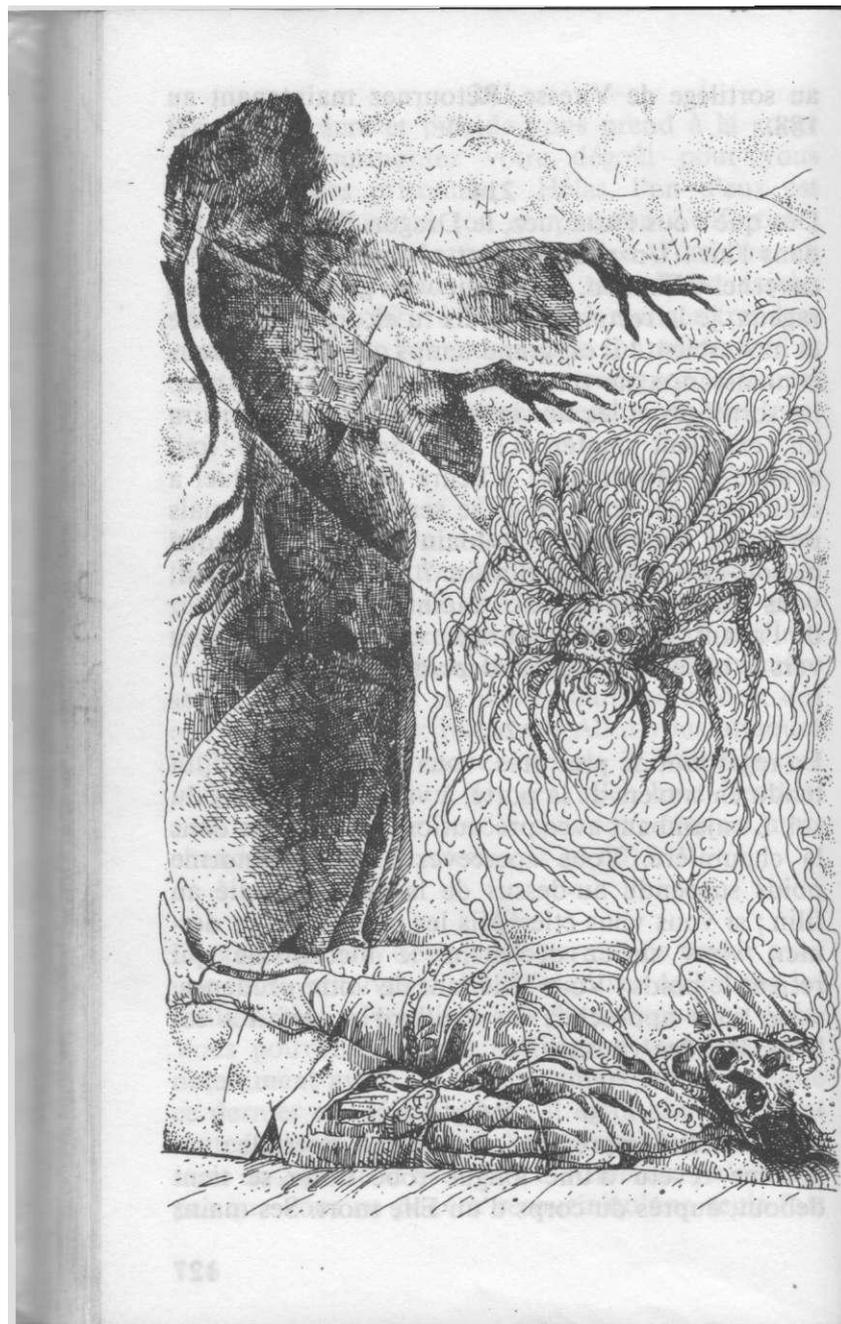
213

Le sortilège de Vitesse vous permet de courir avec une incroyable vélocité et d'esquiver agilement les traits de vos adversaires lors d'un combat à l'épée. Vous pouvez lancer ce sortilège à tout moment, notamment avant un combat (mais jamais lorsque ce dernier est déjà engagé) ; il agira alors pendant toute la durée du combat, handicapant votre adversaire de 2 points d'ENDURANCE. Attention : n'oubliez pas que vous ne pouvez recourir qu'une seule fois au sortilège de Vitesse. Retournez maintenant au [188](#).

214

Dès que vous l'attaquez, le Dragon Bleu se dissipe dans l'air ! Un rire puissant résonne alors dans la caverne. « Eh bien, tonne une voix grave, tu es courageux, je le reconnais ! Mais tu es aussi téméraire et inconscient ! Il est grand temps que nous fassions connaissance, ne trouves-tu pas ? Assez joué avec les sortilèges et les Illusions ! Ton âme me fournira un excellent matériau ! Approche, jeune fou, avance ! » Mordranez ! L'heure de l'ultime duel a enfin sonné ! Votre cœur se serre d'émotion mais un doute vous assaille soudain : se pourrait-il que ce soit encore là une Illusion ? Quoi qu'il en soit, vous n'avez plus le choix, maintenant : il faut aller de l'avant. D'un pas courageux, vous vous dirigez vers le tunnel violet. Rendez-vous au [150](#).

En regardant de plus près, vous remarquez un filin tendu en travers de la porte, à vingt centimètres du sol. L'enjambant avec précaution, vous entrez dans la chaumière. Vous apercevez alors un énorme poids suspendu au-dessus de la porte et relié au filin ; si vous vous étiez pris les pieds dans ce dernier, vous auriez déclenché le mécanisme qui retient le poids ! Vous félicitant de votre prudence, vous vous approchez du vieillard et défaites ses liens. Rendez-vous au [71](#).



216

Le bas-relief représente une scène horrible : un homme revêtu d'une longue robe noire se tient debout, auprès du corps d'un Elfe mort. Ses mains noueuses, tendues au-dessus de la tête et du cœur du malheureux, semblent en faire monter un nuage de fumée. A mesure que vous regardez, cependant, le nuage flou acquiert des contours précis pour prendre soudain la forme d'une énorme araignée venimeuse et ailée. Vous sentez que ce monstre est un ennemi redoutable, et une peur panique vous gagne : vous perdez 1 point de CHANCE. Il est grand temps de quitter cet endroit sinistre ! Quelle direction allez-vous prendre ?

Le nord	Rendez-vous au 184
L'est	Rendez-vous au 72
Le sud	Rendez-vous au 129

217

La chance ne vous sourit guère, au cours de cette partie ! Lancez un dé pour savoir combien de Pièces d'Or vous perdez. (Le chiffre indiqué par le dé correspond au nombre de pièces perdues.) Si votre perte excède votre mise, les Orques s'emparent également de votre dé en os et il vous faut le rayer de votre *Feuille d'Aventure*... Pour fêter leur victoire, les Orques se servent une nouvelle tournée. Allez-vous leur tenir compagnie pendant qu'ils boivent (rendez-vous au [254](#)) ou préférez-vous vous éclipser discrètement par la porte est (rendez-vous au [4](#)) ?

218

Peu après le tournant, vous arrivez à la hauteur de deux portes, l'une dans la paroi est du tunnel, l'autre dans la paroi ouest. Allez-vous ouvrir la porte est (rendez-vous au [90](#)), la porte ouest (rendez-vous au [358](#)), ou préférez-vous continuer votre chemin vers le sud, le long du tunnel (rendez-vous au [283](#)) ?

219

Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [107](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [75](#).

220

Vous vous asseyez aux côtés de Mezrabian, le Demi-Ogre, qui se sert un bol de liquide verdâtre e: gras, où flottent des particules jaunes, puis vous tend la cruche. Poliment, vous refusez l'offre. « Alors comme ça, dit Mezrabian en se frottant les mains, tu es le tortionnaire spécialisé ? Il n'a rien, dit encore, le vieux bougre, mais je ne lui ai pas fait trop mal, juste quelques agaceries et deux ou trois brûlures, tu vois le genre ! Rien de cassé, pour le moment. Et, bien sûr, j'ai obéi aux ordres du Maître, je lui ai laissé en permanence les mains enchaînées pour l'empêcher de faire de la magie... » Une lueur sadique illumine le regard de Mezrabian. tandis qu'il évoque les diverses tortures qu'il espère vous voir infliger au prisonnier. « Assez bavardé ! Au boulot ! conclut-il en attrapant un gros trousseau de clefs qui pend à sa ceinture. Je t'amène ton patient ! » Mezrabian se dirige alors vers une petite porte, dans le coin nord-est. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [92](#)) ou attendre qu'il revienne avec le prisonnier (rendez-vous au [383](#)) ?

221

A peine avez-vous prononcé les dernières formules magiques que les serpents disparaissent ! Vous pouvez maintenant traverser la pièce en toute sécurité puis vous engager dans le tunnel bleu azur (rendez-vous au [272](#)) ou dans le tunnel ocre (rendez-vous au [77](#)).

222

Votre Globe de Feu atteint Mordranéz de plein fouet, l'enveloppant dans un rideau de flammes et de fumée noire avant qu'il n'ait eu le temps de lancer son propre sortilège. (N'oubliez pas de noter que Mordranéz est affaibli de 6 points d'ENDURANCE par votre Globe de Feu ni, lorsque vous l'affronterez en duel, de retirer ces 6 points du total d'ENDURANCE qui sera indiqué pour lui.) Galvanisé par cette remarquable réussite, vous vous élancez dans l'escalier de droite, tandis que Mordranéz s'efforce de jeter un nouveau sortilège. Vous l'avez presque rejoint maintenant ; encore un petit effort et vous serez face à face avec votre terrible ennemi... Rendez-vous au [351](#).



223

Le capitaine Garaez et ses hommes accourent aussitôt auprès de vous et vous félicitent de votre courage. On vous apporte un grand bol de bouillon " chaud et des petits pains garnis de viande séchée et de fromage, ce qui vous permet de regagner rapidement vos forces (vous recouvrez tous les points d'ENDURANCE perdus au cours du combat). Mais i Garaez paraît soucieux : « C'est étrange, dit-il enfin, normalement, il n'y a pas d'Oiseaux- Cyclones à cette latitude... J'ai bien peur que quelqu'un ait eu vent de ta venue et ait attiré cette créature ici par magie... » Dieu que voici une pensée déplaisante ! Vous vous efforcez de la chasser de votre esprit avant de vous coucher car vous avez grand besoin de repos. Le lendemain matin, vous vous réveillez frais et dispos, déterminé à mener au mieux votre mission. Rendez-vous au [143](#).

224

Vous offrez 1 Pièce d'Or aux Autochtones (n'oubliez pas de la retirer de la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*). Ils sourient et vous tapotent amicalement l'épaule, puis l'un d'eux vous tend sa gourde. Vous buvez à longues gorgées, regagnant ainsi 2 points d'ENDURANCE. Les deux guerriers vous emmènent alors à leur village, plaisantant gaiement dans leur langue. Rendez-vous au [208](#).

225

Pas de chance ! En entrant, vous bousculez pa: mégarde l'occupant des lieux, un Ogre patibulaire qui s'appêtait justement à partir à la chasse aux Gobelins pour se distraire... Ce genre de créature n'aime guère qu'on lui marche sur les pieds ! L'Ogre vous dévisage quelques secondes puis, brusquement, il brandit son gourdin. Vous avez à peine le temps de faire un bond de côté et de dégainer votre épée.

OGRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [20](#).

226

Comme vous lui portez le coup fatal, le Troll s'affaisse sur le sol avec un râle horrible. Il grommelle alors un chapelet d'injures à votre intention puis, dans un dernier souffle: «Tu ne... passeras pas... tu... n'as pas... le... » Une convulsion le secoue violemment ; il s'immobilise soudain et trépane. Vous entrez aussitôt dans la pièce et la balayez du regard : le mur sud est occupé par le lit du Troll, une table et une chaise, et au milieu du mur est se trouve une porte. Une tenture de coton noir, tachée par la moisissure en son coin supérieur, est accrochée au mur nord ; enfin, au centre de la pièce, vous apercevez une autre table, chargée d'objets divers, que vous ne pourrez identifier qu'en allant les regarder de plus près. Si vous souhaitez repartir vers l'ouest, rendez-vous au [194](#). Si vous désirez fouiller la chambre, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez ouvrir la porte est, rendez-vous au [260](#).

227

Vous parvenez bientôt devant une porte qui barre e passage. Vous tendez l'oreille, mais aucun son ne vous parvient. Vous dégainez alors votre épée et tournez doucement la poignée : la porte s'ouvre sans offrir de résistance. Rendez-vous au [59](#).

228

Le tunnel se termine par une porte fermée, qui présente de nombreuses et profondes entailles, d'où pendent de longues échardes. Des cris de colère et des bruits d'épées qui s'entrechoquent vous parviennent aux oreilles : il est clair qu'un combat fait rage de l'autre côté de la porte. Souhaitez-vous aller voir ce qui se passe (rendez-vous au [262](#)) ou préférez-vous retourner sur vos pas pour prendre le tunnel ouest (rendez-vous au [97](#)) ?

229

Vous voici dans une pièce ronde, où débouchent trois tunnels. Les murs scintillent et tremblent, comme s'ils n'étaient qu'à moitié réels ou qu'une brume de chaleur flottait dans l'air, donnant à toute chose des contours incertains. Le sol est ferme sous vos pieds, mais il vous paraît tout aussi irréel que le reste. A n'en pas douter, vous vous trouvez dans l'Empire des Illusions car même les tunnels semblent se déplacer, et vous ne parvenez absolument pas à repérer les quatre points cardinaux. A la différence de la pièce ronde, aux murs ternes et gris les trois boyaux ont des parois colorées. Lequel allez-vous prendre ?

Le boyau rouge	Rendez-vous au 197
Le boyau jaune	Rendez-vous au 362
Le boyau noir	Rendez-vous au 149

230

Le Fantôme-Squelette avance à pas lents vers vous C'est une Illusion, certes, mais elle n'en est pas moins dangereuse et les blessures qu'elle peut vous infliger sont bien réelles ! Apprêtez-vous à l'affronter en duel...

FANTÔME-

SQUELETTE HABILITÉ: 7 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [381](#).

231

Grâce à votre Anneau de Bronze, qui est en fait pur. Talisman Antifeu, vous n'êtes que très superficiellement atteint par le sortilège de Mordranéz c'est à peine si vous perdez 1 point d'ENDURANCE ! Vous vous élancez dans l'escalier, vous préparant à affronter le Nécromant. Rendez-vous au [110](#).

232

La Plume n'a pas le moindre effet sur les rats, qui continuent à vous mordre. Affaibli de 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, vous comprenez votre erreur et détalez à toutes jambes le long du tunnel. Rendez-vous au [251](#).

233

Pas moyen d'ouvrir ce coffre ! Vous êtes agacé et dépité, mais il faut bien vous rendre à l'évidence ! Vous sortez de la pièce et gagnez la porte située à l'extrémité sud du tunnel principal. Rendez-vous au [124](#).

234

Vos blocs d'encens s'adaptent parfaitement à cet encensoir. Si vous l'emportez avec vous (inscrivez-le alors dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*), vous pourrez à tout moment l'utiliser pour faire brûler de l'encens, excepté lors d'un combat. L'encens que vous possédez a des propriétés magiques de Bénédiction, de sorte que, chaque fois que vous en ferez brûler un morceau, vous pourrez regagner 3 points d'ENDURANCE en respirant les volutes de fumée odoriférantes (n'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* les blocs d'encens à mesure que vous les utilisez). Et maintenant, rendez-vous au [305](#).

235

L'Homme-Oiseau secoue tristement la tête, déçu par votre cadeau qui ne peut lui servir à rien, puis il rend la parole. Rendez-vous au [322](#).

236

Vous reprenez votre souffle et balayez la pièce du regard : elle est très sommairement meublée et ne recèle aucun objet digne d'intérêt, aussi vous engagez-vous dans l'escalier. De grandes torchères y sont accrochées à intervalles réguliers, ce qui vous permet de descendre sans danger les marches raides. Au bout de quelques minutes, vous parvenez à une voûte, qui s'encadre au milieu d'un mur de pierre. Si vos repérages sont exacts, ce mur forme le côté nord de la pièce. Vous tendez l'oreille puis, comme aucun son ne vous parvient, vous franchissez la voûte et entrez dans la pièce. Rendez- vous au [52](#).

237

Si vous possédez un Médaillon d'Argent, rendez- vous au [192](#). Sinon, rendez-vous au [9](#).

238

Vous marchez tout l'après-midi et, comme le crépuscule tombe, une grande fatigue vous gagne. Vous apercevez une petite grotte au flanc d'une colline à l'ouest de la piste, à quelques dizaines de mètres de vous. Il serait beaucoup trop dangereux de dormir à la belle étoile, et vous avez intérêt à trouver un abri avant qu'il ne fasse complètement nuit, aussi gagnez-vous la grotte. A la lumière de votre lanterne, vous l'inspectez prudemment ; le sol est jonché de pierres mais ne paraît pas humide. Allez-vous vous installer tout de suite pour dormir (rendez-vous au [337](#)) ou préférez-vous regarder d'abord sous les pierres (rendez-vous au [159](#))

239

Vous vous réveillez en sursaut : le Farfadet est en train de fouiller dans votre sac à dos ! Furieux, vous l'attrapez par la peau du cou. D'une voix déchirante, il vous supplie de lui laisser la vie sauve, vous promettant même de vous offrir un sortilège magique si vous l'épargnez. Vous allez rompre le cou de cet insolent (rendez-vous au 2"8 ou lui accorder votre miséricorde (rendez-vous au [39](#))?)

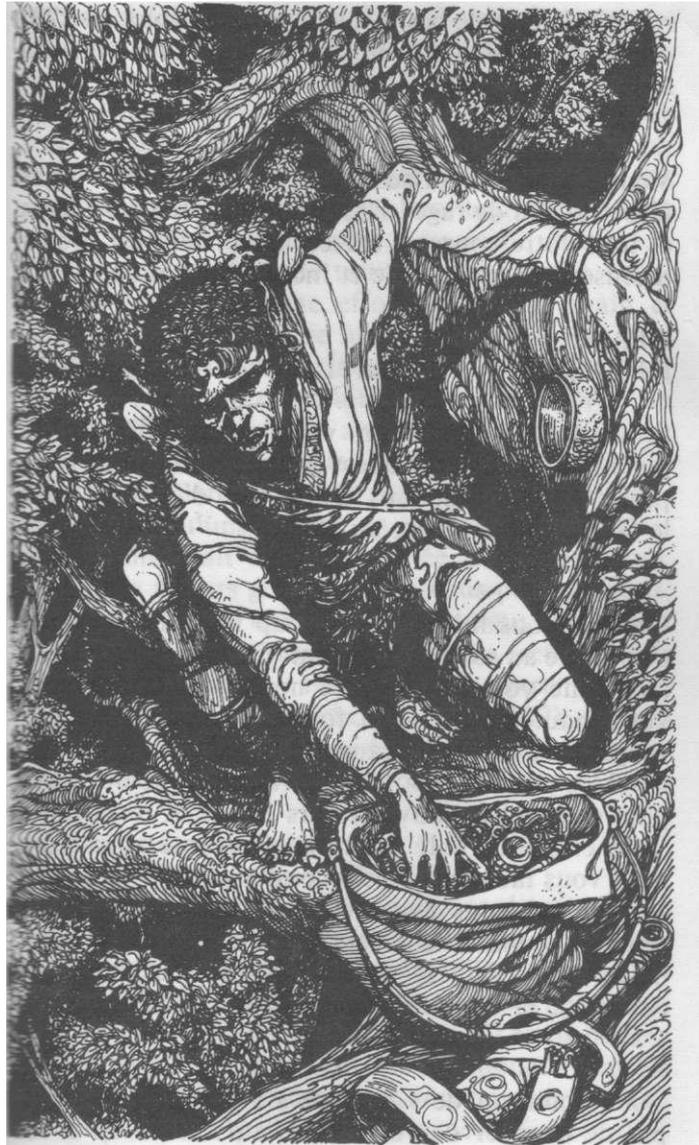
240

Vous voici aux prises avec un Géant des Mers: féroce et fou de rage ! Rassemblez toutes vos forces et tout votre courage, car cet adversaire est monstrueusement redoutable et incroyablement coriace

GÉANT

DES MERS HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 17

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre la piste qui mène vers l'ouest (rendez-vous au [257](#)) ou partir vers le nord, dans la direction d'où était venu le Géant (rendez-vous au [182](#)).



241

Comme vous lui portez le coup fatal, le Squelette s'effondre au sol en cliquetant. De son crâne s'élève alors une volute de fumée noire qui, parvenue à votre hauteur, prend la forme d'un rat aux yeux rouges ! Avec un ricanement qui découvre ses ignobles petits crocs, le Spectre-Rat vous dévisage puis descend à nouveau vers le sol et disparaît. Vous êtes si ébranlé par cette effrayante apparition qu'il vous faut quelques secondes pour vous ressaisir. Quand vous avez recouvré vos esprits, vous repartez vaillamment vers le sud. Vous savez bien hélas, que d'autres mésaventures vous séparer encore de la victoire ! Rendez-vous au [156](#).

242

Vous donnez 1 de vos repas à l'homme (n'oubliez pas de le rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Il est encore si faible que vous devez l'aider à porter les aliments à sa bouche, néanmoins il paraît reprendre peu à peu des forces, et votre bonté lui réchauffe le cœur. Tournant vers vous des yeux pleins de reconnaissance, il articule à grand-peine quelques mots : « Les Orques... des gardes... Au sud... les prendre par surprise... ouest avant leur porte, une... porte... secrète... mais après... au-delà... le mal... » Une violente quinte de toux secoue alors le moribond ; dans un ultime effort, il lève la main et pointe un doigt derrière lui, puis il pousse un profond soupir et retombe, inerte, sur son grabat. Il est mort. Vous restez quelques instants auprès du cadavre, perplexe. Vous approchant alors du mur, vous portez le regard vers l'endroit qu'a montré du doigt le vieillard avant de mourir : stupéfait, vous remarquez qu'une brique, en haut du mur, est descellée. Elle était hors de portée des prisonniers, enchaînés à leurs grabats, mais vous pouvez, vous, "atteindre sans difficulté. Allez-vous examiner cette mystérieuse brique de plus près (rendez-vous vous [178](#)), retourner au tunnel sud et ouvrir la porte 5-tuée à son extrémité (rendez-vous au [227](#)), ou bien retourner dans le tunnel sud pour chercher la porte secrète dont l'homme vous a parlé (rendez-vous au [98](#)) ?

243

Vous comprenez soudain que, avant de mourir, le Troll avait essayé de vous dire qu'il faut un mot de passe pour franchir la porte est... Elle est certainement barrée par un sortilège et vous n'arriverez pas à l'ouvrir sans la formule magique ! D'épais nuages de fumée noire tourbillonnent maintenant dans la pièce et vous remarquez avec horreur que le corps du Troll, rongé par les fumées acides, s'est déjà presque entièrement désintégré ! Vous n'osez imaginer le sort qui vous attend, si vous vous exposez trop longtemps à ces vapeurs toxiques ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [146](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [271](#).

244

Vous voici engagé dans un duel magique avec Mordranez, puisque vous êtes chacun en train de lancer un sortilège ! Lancez deux dés et ajoutez au résultat obtenu votre total d'HABILETÉ pour connaître votre Force d'Attaque pour cet Assaut ; calculez celle de Mordranez de la même façon (son total d'HABILETÉ est égal à [10](#)). Si vous détenez la Force d'Attaque la plus élevée, rendez-vous au [199](#). Si c'est Mordranez, rendez-vous au [78](#). (Si vous avez tous deux la même Force d'Attaque, lancez de nouveau les dés jusqu'à obtenir deux totaux différents.)

245

Vous vous retrouvez dans un tunnel, qui se termine après quelques centaines de mètres sur une autre porte, légèrement entrebâillée. Vous passez la tête dans l'embrasure et jetez un coup d'œil. Une imposante table de chêne est dressée au beau milieu de la pièce ; elle est couverte d'une nappe damassée et chargée de plats en argent ciselé garnis de fruits, de rôtis et de petits pains, ainsi que d'assiettes en porcelaine fine et de verres et carafes en cristal taillé, disposés avec art. Il n'y a personne, aussi entrez-vous sans hésiter. Vous remarquez deux autres portes, l'une donnant sur l'est, l'autre sur l'ouest. Allez-vous vous asseoir à cette superbe table et vous restaurer (rendez-vous au [324](#)), ouvrir la porte est (rendez-vous au [248](#)), ou bien ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [17](#)) ?

246

Vous n'arriverez pas à ouvrir le coffre à la seule force de vos mains, il vous faut une clef ou un outil approprié. Si vous disposez d'une Clef d'Ébène, rendez-vous au [355](#). Sinon, rendez-vous au [81](#).

247

Vous longez longtemps le sinueux tunnel, pour déboucher enfin sur une porte, que vous ouvrez. Vous voici dans une pièce aux sol et parois de pierre, qui donne sur deux tunnels, un bleu et un violet. Une statue d'homme, en pierre elle aussi, se dresse contre l'un des murs. A peine faites-vous un pas dans la pièce que des volutes de fumée jaune s'échappent de la bouche de pierre ; sous vos yeux horrifiés, elles se mêlent pour former la silhouette menaçante d'un Fantôme-Squelette ! Glissant dans l'air, il s'avance vers vous en tendant des mains aux longs doigts décharnés et crochus... Allez-vous affronter le Fantôme-Squelette (rendez-vous au [397](#)), fuir aussi vite que possible vers le tunnel bleu (rendez-vous au [361](#)), ou fuir aussi vite que possible mais vers le tunnel violet (rendez-vous au [31](#)) ?

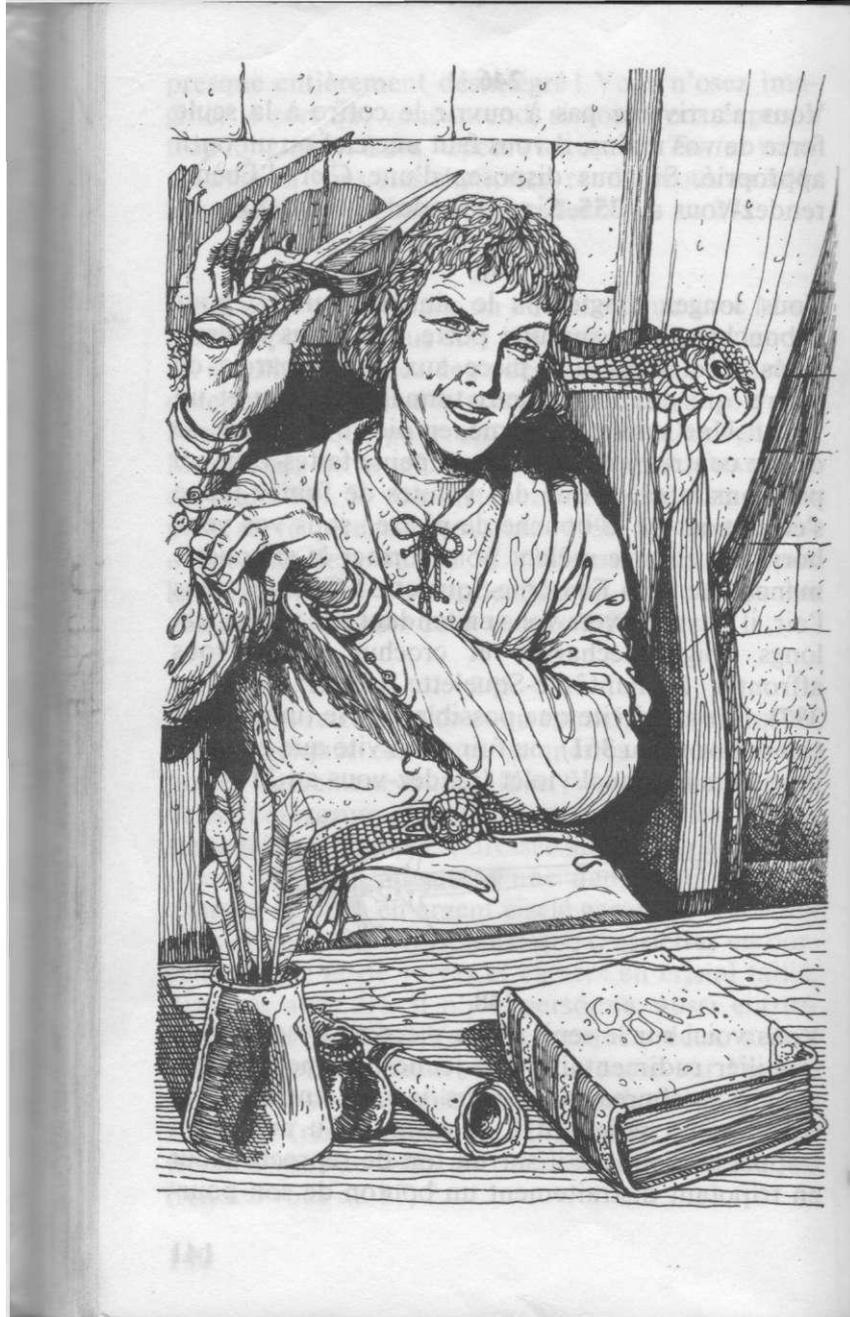


248

Vous voici sur le seuil d'une pièce en désordre, au mobilier rudimentaire. Un jeune homme roux est assis à un bureau ; en vous voyant entrer, il se redresse, un poignard à la main. « Tu aurais pu frapper ! » vous dit-il sur un ton de reproche, tout en tripotant distraitement un Bouton de son pour-point marron. Il n'est pas ouvertement hostile, mais vous sentez bien qu'il attend une réponse. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [3](#)), lui dire que vous venez de la part des gens d'en haut (rendez-vous au [196](#)), ou prétendre que vous êtes un marchand ambulancier (rendez-vous au [60](#)) ?

249

En fin de matinée, vous apercevez l'Ile du Désespoir qui se dessine dans le brouillard, à quelques nœuds à tribord. Le capitaine Garaez vous explique alors que, les côtes de cette île maudite n'offrant aucun mouillage, vous allez devoir accoster par vos propres moyens. Ses matelots mettent un petit canot à rames à la mer et vous y montez, avec tout votre équipement et vos provisions. Le cœur serré, vous saluez une dernière fois l'équipage, tandis que *L'Albatros* s'éloigne peu à peu vers le large, puis vous vous mettez à ramer. Vous avez presque atteint le rivage quand, brusquement, deux énormes pinces grises, couvertes de longues algues mauves et vertes, surgissent de l'eau et se referment en claquant devant votre esquif. Quelques fractions de seconde plus tard, la carcasse grise, les petits yeux ronds et les mâchoires puissantes d'un Crabe-Crâne géant émergent à leur tour ! Allez-vous affronter ce monstre marin (rendez-vous au [207](#)), lui jeter un peu de nourriture (rendez-vous au [270](#)), ou bien essayer d'échapper au Crabe-Crâne en ramant le plus vite possible vers la côte (rendez-vous au [22](#)) ?



250

Vous voici de retour au croisement. Vous avez le choix, maintenant, entre la piste qui mène à l'ouest (rendez-vous au [181](#)) et celle - marquée par un poteau hérissé de plumes ensanglantées qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [128](#)).

251

Vous courez avec la rage du désespoir, talonné par des dizaines de rats qui vous mordent cruellement les chevilles. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [152](#).

252

La pelote magique se colle à votre visage et vous sentez avec effroi les épais fils noirs se serrer autour de votre cou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes? chanceux, rendez-vous au [151](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [308](#).

253

Vous avancez le long du tunnel, qui présente bientôt un embranchement vers le sud, mais vous apercevez, à quelques mètres de l'entrée de ce passage, un épais rideau de fumée âcre qui vous paraît toxique, aussi continuez-vous votre route vers l'est Au bout de quelque temps, le boyau oblique vers le nord. Tout au fond se trouve une vaste grotte baignée de lumière naturelle ; vous vous en approchez et jetez un coup d'oeil de l'endroit où vous êtes vous ne voyez pas la moindre créature. Vous entrez. Rendez-vous au [354](#).

254

Au bout de quelque temps, les Orques sombrent dans un état de profonde torpeur éthylique, dont ils ne risquent pas d'émerger de sitôt. Allez-vous en profiter pour fouiller la pièce (rendez-vous au [137](#)) pour ouvrir la porte située dans le mur est (rendez- vous au [4](#)), ou celle du côté nord (rendez-vous au [346](#))?

255

Le tunnel serpente longuement puis se divise en deux boyaux latéraux ; l'un s'enfonce vers le sud, à votre gauche ; l'autre, vers le nord, à votre droite. Vous apercevez, sur la paroi qui vous fait face, une fresque dont vous avez du mal à distinguer les motifs. Si vous souhaitez examiner attentivement la fresque, rendez-vous au [216](#). Si vous continuez votre chemin par le tunnel nord, rendez-vous au [184](#). Si vous préférez poursuivre votre route par le tunnel sud, rendez-vous au [129](#).

256

« Le nid est tout près d'ici, au nord-est », explique le lézard. Levant la tête, vous apercevez effectivement le nid, perché sur une saillie rocheuse. Apparemment, tout le monde est sorti ! Vous pourriez en profiter pour grimper là-haut et tendre une embuscade aux oiseaux... Rendez-vous au [206](#).

257

Vous partez vers l'ouest, longeant la piste. Le ciel est maussade et une bruine glacée ne cesse de tomber. Au bout de quelques heures, vous êtes trempé, fatigué et découragé. Quand vous faites halte pour déjeuner, vous vous rendez compte que l'humidité s'est infiltrée dans votre sac à dos, abîmant 2 de vos repas (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Même les aventuriers ont leurs mauvaises journées... Rendez-vous au [38](#).

258

Aviez-vous offert 1 Pièce d'Or aux deux guerriers Kiriabous, lors de votre rencontre ? Si vous ne l'aviez pas fait, rendez-vous au 144. Si oui, Alkandi se résout à l'idée qu'il ne vous reste plus de trésor et vous dit : « C'était généreux de ta part d'offrir de l'or à mes hommes. Pour te montrer combien nous apprécions ce geste, c'est moi qui vais te faire un cadeau, maintenant. » Un serviteur lui apporte une cassette en argent, qu'il ouvre lentement, avec cérémonie, avant d'en retirer une petite clef en bois d'ébène. « Cette clef, s'exclame-t-il en la brandissant sous votre nez, est un objet rare et unique ! Elle provient d'un lieu caché dans les entrailles de la montagne, et elle t'ouvrira la porte des richesses ! » Une expression énigmatique se peint sur le visage d'Alkandi. Ne sachant trop quelle attitude adopter, vous le remerciez avec effusion puis rangez la Clef d'Ébène dans votre sac à dos (n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Le sorcier remarque alors que vous tombez de fatigue et vous fait conduire à une hutte fraîche et confortable, où vous dormez du sommeil du juste. Rendez-vous au [101](#).

259

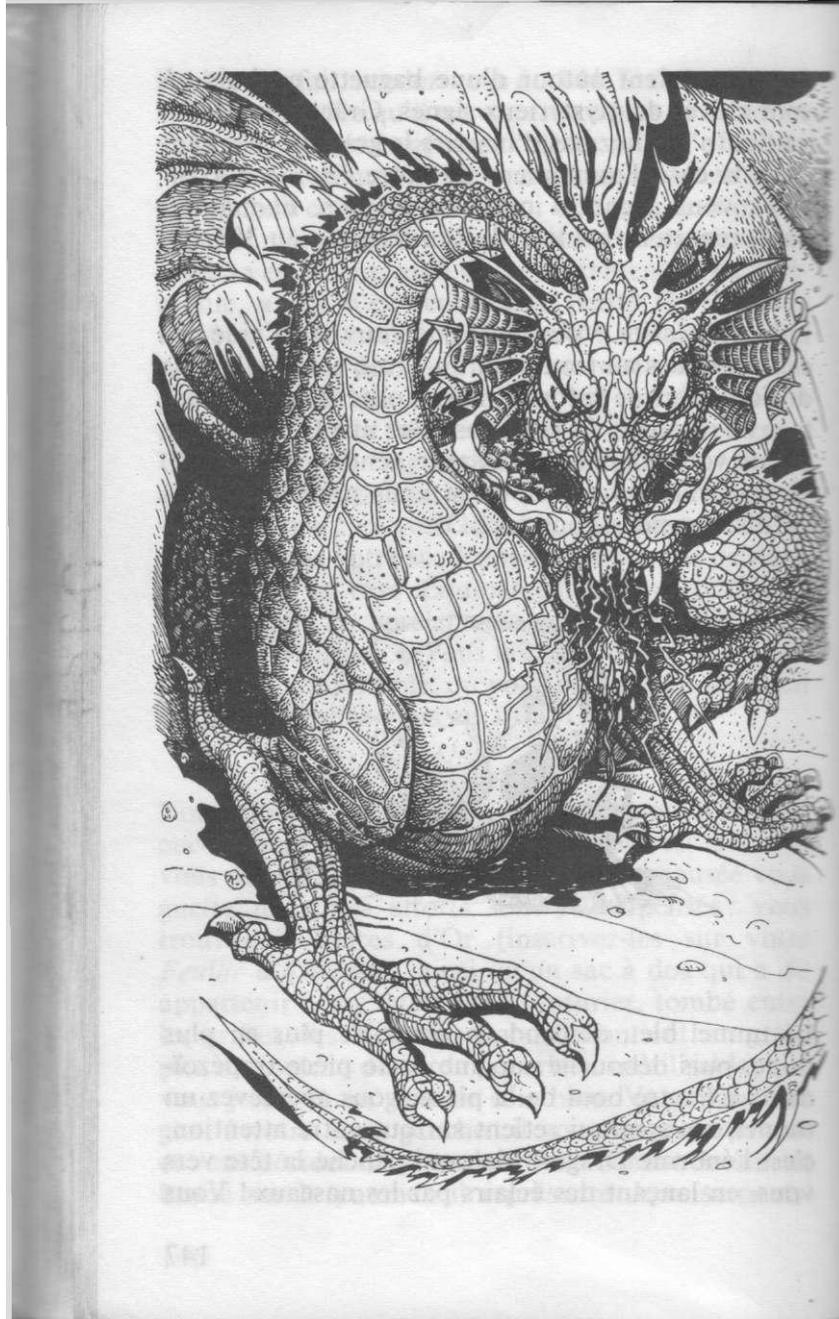
Vous fouillez dans le tas d'immondices qui encombrant la chambre, et la puanteur est telle que vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La nausée vous guette mais vos efforts sont récompensés : vous trouvez 2 Pièces d'Or (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*), ainsi qu'un sac à dos qui a dû appartenir à un infortuné aventurier, tombé entre les griffes des Hommes-Rats. Il contient un grappin, un rouleau de corde pourrie et inutilisable, que vous jetez, et un gant de soie bleu. Vous passez le gant à votre main gauche : il vous va parfaitement et vous décidez de le garder. Un étonnant dessin est brodé sur la paume : il représente deux serpents, qui s'enroulent autour d'une baguette en bois où sont gravés de mystérieux signes. Grâce à vos trouvailles (n'oubliez pas d'inscrire le grappin et le gant dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*), vous gagnez 1 point de CHANCE. Et maintenant, repartez vers le sud. Rendez-vous au [303](#).

260

La porte résiste. Vous tentez de l'ouvrir à l'aide des clefs pendues au trousseau du Troll, en vain ! Vous décidez alors de la forcer mais n'obtenez pas davantage de résultats. Si vous possédez une Clef d'Ébène et que vous souhaitez l'essayer, rendez-vous au [19](#). Si vous n'en avez pas, ou si vous préférez ne pas l'utiliser, rendez-vous au [243](#).



Le tunnel bleu descend en pente de plus en plus raide, puis débouche sur une vaste pièce trapézoïdale ; à l'autre bout de la pièce, vous apercevez un tunnel, mais ce qui retient surtout votre attention, c'est l'énorme Dragon Bleu qui penche la tête vers vous, en lançant des éclairs par les naseaux ! Vous ne vous attendiez vraiment pas à rencontrer un ennemi d'une si redoutable envergure ! Et si c'était une Illusion ? Allez-vous attaquer le Dragon Bleu avec votre épée (rendez-vous au [214](#)), lancer le sortilège Rompt-l'Illusion, si vous le pouvez (rendez-vous au [111](#)), ou préférez-vous repartir en courant à toutes jambes le long du tunnel (rendez-vous au [341](#)) ?



262

Dans la pièce, tout est sens dessus dessous : le mobilier rudimentaire est renversé, des cruches et des chopes brisées jonchent le sol. Au beau milieu de ce désordre, deux Orques se battent à l'épée. En vous voyant, ils vous appellent tous deux à la rescousse, chacun vous exhortant à frapper son adversaire... Allez-vous les laisser se quereller et retourner sur vos pas pour prendre le tunnel à l'ouest rendez-vous au [97](#)), entrer dans la bagarre aux côtés d'un des deux Orques (rendez-vous au [148](#)), ou bien attaquer les deux Orques (rendez-vous au [363](#))?

263

Si vous ne le portez pas déjà, vous passez l'Anneau de Bronze à votre doigt. Vous vous sentez aussitôt soulagé et comprenez alors que c'est un Talisman Antifeu ; grâce à lui, vous allez pouvoir résister à la chaleur et gagner le tunnel orange, où elle est moins élevée. Rendez-vous au [362](#).

264

Vous fouillez rapidement les Orques et trouvez, pour tout butin, 1 Pièce d'Or qu'un des Orques gardait dans une petite bourse en cuir (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). L'odeur est vraiment insoutenable, ici ! Allez-vous quitter ce cloaque par la porte est (rendez-vous au [315](#)) ou la porte sud (rendez-vous au [333](#)) ?

265

Après avoir poussé la trappe, vous vous hissez vers la pièce qui est au-dessus de vous quand, brusquement, votre main gauche glisse et vous manquez tomber ; vous vous rattrapez à la dernière seconde, et parvenez à rouler sur le plancher de la pièce. Malheureusement, vous avez fait beaucoup de bruit... Une lumière s'allume, et vous entendez un bruit de métal qui racle contre une dalle de pierre l'Orque qui dormait dans cette pièce vient de se lever ; il ramasse son épée et accourt vers vous en égrenant un chapelet d'injures. Vous avez tout juste le temps de vous redresser pour l'affronter d'égal à égal.

ORQUE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [99](#).

266

A force de patience, vous parvenez à dégager une partie du squelette, ainsi qu'un fragment de métal.. Mais il est grand temps de faire une pause et de prendre 1 repas, sinon vous allez perdre 2 point- d'ENDURANCE (rayez 1 repas de votre *Feuille d'Aventure*, ou soustrayez 2 points de votre total d'ENDURANCE). VOUS VOUS remettez au travail et finissez par découvrir un squelette menu et frêle, vraisemblablement celui d'un Elfe. A ses pieds se trouvent une vieille épée rouillée, les restes d'un sac à dos et un flacon plat en métal. Si vous souhaitez ouvrir le flacon, rendez-vous au [204](#). Si vous préférez laissez le tout et reprendre votre route, rendez-vous au [156](#).

267

Cette porte donne sur une remise où sont entreposés, dans un désordre invraisemblable, de vieilles Tâches, des cordes à moitié pourries, des baguettes en bois... et une grande quantité de poussière ! Au milieu de la pièce, des dizaines de crânes humains sont empilés sur une table. Et s'il y avait un objet de valeur caché parmi eux ? Allez-vous inspecter soigneusement la pile de crânes (rendez-vous au [24](#)), retourner dans la chambre du Gobelin et ouvrir la porte nord (rendez-vous au [377](#)), ou retourner dans la chambre du Gobelin et ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [205](#))?

268

Vous avancez le long du tunnel, qui oblique bientôt vers l'ouest puis débouche sur une pièce vivement éclairée par de grands braseros. Debout sur le seuil, vous balayez les lieux du regard : à l'autre bout de la pièce, un escalier qui monte et, devant cet escalier, une immense statue de pierre, haute de trois mètres, représentant un corps humain surmonté d'une tête de taureau... Pour l'instant, la créature de pierre est parfaitement immobile, mais votre cœur -at la chamade au moment où vous franchissez le seuil : la statue va-t-elle vous attaquer ? Pour le savoir, rendez-vous au [366](#).

269

Vous traversez la caverne et gagnez le tunnel situé de l'autre côté. Au bout d'à peine quelques mètres, vous vous retrouvez au pied d'un escalier de pierre, qui débouche sur une grande salle vivement éclairée. Votre cœur se serre violemment car vous devinez que c'est le repaire de Mordranez... D'un pas courageux, vous entrez dans la pièce. On dirait le salon d'apparat d'un palais : de fines colonnades sculptées, des statues, de riches tentures et de superbes torches ! Et pourtant, ce n'est que le vestibule des appartements du Nécromant Suprême : en effet, au fond de cette pièce, deux larges escaliers latéraux mènent à une grande galerie... où surgit soudain Mordranez en personne ! Grand et maigre, il est drapé dans une large robe noire, et une fine poussière brillante tombe en pluie de ses doigts noueux qu'il agite vers vous en psalmodiant. Pas de doute, il est en train de vous lancer un sortilège ! Si vous souhaitez recourir au sortilège de Vitesse, et que vous en ayez la possibilité, rendez-vous au [244](#). Si vous désirez utiliser le sortilège du Globe de Feu et que vous le puissiez, rendez-vous au [94](#). Si vous voulez vous élancer dans l'escalier de gauche, rendez-vous au [332](#). Si vous préférez vous élancer dans l'escalier de droite, rendez-vous au [63](#).

270

Vous lancez de la nourriture dans l'eau ; le Crabe-Crâne tend aussitôt ses pinces... et les referme sur du vide ! D'ici que le monstre, féroce mais maladroit, ait trouvé et avalé l'appât que vous lui avez jeté, vous serez loin ! (N'oubliez pas de rayer 1 repas de votre *Feuille d'Aventure*.) Vous vous remettez à ramer et gagnez le rivage sans incident. Rendez-vous au [102](#).

271

Vous avez beau chercher, vous ne trouvez pas d'issue. Une peur panique s'empare alors de vous et vous vous mettez à tambouriner sur la porte avec vos poings. Peu à peu, cependant, vos coups se font plus faibles, et vous n'avez bientôt même plus la force de lever le bras. Étourdi par la fumée toxique. Vous vous affaissez au sol. Tout chavire devant vos yeux puis bascule soudain dans une nuit d'encre vous avez perdu connaissance et vous ne vous réveillerez plus jamais. Dans quelques heures, seuls subsisteront de vous quelques ossements blanchis par les fumées acides.

272

Le tunnel mène à un profond ravin aux parois -ieuses, enjambé par un pont. De l'autre côté s'ouvre un boyau noir d'encre, éclairé çà et là par les flammèches rougeoyantes. Vous vous demandez de quel foyer mystérieux ces étincelles peuvent -en jaillir, et ce tunnel ne vous tente guère mais vous n'avez pas le choix... Plein d'appréhension, vous traversez le pont et gagnez le tunnel. Rendez-vous au [296](#).

273

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous aidez le prisonnier à se lever et vous le débarrassez de ses chaînes. Donnez-lui maintenant un de vos repas ou, si vous en disposez, une Potion de Guérison, car il est dans un état de grande faiblesse. (N'oubliez pas de rayer de votre *Feuille d'Aventure* ce que vous donnez au veillard.) Rendez-vous au [140](#).

274

Vous parvenez bientôt à l'entrée d'un petit boyau qui bifurque vers l'ouest. Vous apercevez, tout au tout, un escalier qui descend vers une pièce vivement éclairée par des braseros incandescents. Au milieu de cette salle, une grande statue de pierre, un corps d'homme surmonté d'une tête de taureau, est figée en une pose étrange, les bras ouverts et le buste penché au-dessus du corps écartelé d'un Elfe. De toute évidence, c'est bien la statue qui a commis le meurtre sauvage... Réprimant un haut-le-corps, vous regagnez le tunnel principal et reprenez votre route vers l'ouest. Au bout d'un moment, le boyau oblique vers le sud. Rendez-vous au [218](#).

275

Pas de chance : la Clef d'Ébène ne rentre pas dans la serrure ! Si vous possédez un trousseau de clefs et que vous désiriez les essayer l'une après l'autre, rendez-vous au 74. Si vous êtes en possession d'une fiole d'Huile Blanche et que vous souhaitiez l'utiliser pour ouvrir cette porte, rendez-vous au 138. Si vous préférez renoncer à ouvrir cette porte et diriger vos efforts vers celle qui se trouve dans le mur Ouest, rendez-vous au [358](#). Si vous décidez de reprendre votre route vers le sud, rendez-vous au [283](#).

276

Le moins qu'on puisse dire, c'est que vous jetez un froid ! Les trois Orques se taisent subitement, l'air bébété. puis l'un d'eux s'écrie : « Mais c'est la chope du vieux Bois-sans-soif ! Vous ne trouvez pas ça louche, les gars ? Il ne prête jamais sa chope ! M'est avis que ce freluquet a tué notre camarade ! » « C'est ça ! C'est ça ! T'as raison ! Vengeons-le ! » Sur ces mots, les Orques dégainent leurs épées et se jettent sur vous. Rendez-vous au [185](#).



277

C'est déjà un grand progrès, certes, d'avoir trouvé l'entrée des Cryptes d'Acier, mais encore faudrait-il parvenir à franchir les grilles ! Allez-vous essayer de tordre les barreaux à la force de vos poignets (rendez-vous au [40](#)) ou préférez-vous, tapi dans le tournant, attendre de voir s'il survient quelqu'un ou quelque chose (rendez-vous au [104](#)) ?

278

Vous brisez le cou du Farfadet d'une simple torsion de vos mains puissantes mais, ce faisant, vous cassez une petite amulette qu'il portait, pendue à une chaîne en or : de minuscules particules d'acier bleu en jaillissent et vous lacèrent cruellement les mains. Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. A l'avenir, peut-être ferez-vous preuve d'une plus grande clémence ? Aux premiers rayons du soleil, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [103](#).



279

Votre sommeil est troublé par un cauchemar abominable : vous êtes debout sur un étroit sentier qui longe un ravin, et vous vous battez avec l'énergie du désespoir contre un crâne volant qui vous mord de ses mâchoires ensanglantées ! Du fond de ses orbites creuses jaillissent des éclats rouges et effrayants comme les flammes de l'enfer, et vous sentez avec terreur que le crâne en veut à votre âme ! A chaque nouvelle attaque, il extirpe de votre mémoire vos plus grandes frayeurs, comme s'il s'apprêtait à leur donner vie... Vous vous réveillez en sursaut, inondé de sueur et affaibli de 3 points d'ENDURANCE. Le ciel commence à peine à s'éclaircir mais, comme vous ne parvenez pas à vous rendre-mir, vous décidez de reprendre la route. Allez-vous regagner la piste qui mène au nord-ouest (rendez-vous au [339](#)) ou ouvrir la trappe et descendre dans l'obscurité (rendez-vous au [157](#)) ?

280

Vous voici dans un tunnel sombre et humide, qui s'enfonce vers l'ouest. Vous éclairant à la lumière de votre lanterne, vous parvenez à une grotte toute en longueur, au milieu de laquelle se trouve une mare d'eau croupie qu'il vous faut traverser pour continuer votre chemin. Heureusement, elle ne paraît guère profonde et vous pourrez passer à gué. Surmontant votre appréhension, vous entrez dans l'eau froide et putride ; vous en avez à peu près jusqu'à la taille quand, soudain, un Serpent des Grottes se dresse devant vous et vous fixe de ses petits yeux rouges, prêt à frapper... Vous allez devoir l'affronter ainsi, debout dans l'eau et votre lanterne à la main ! Cette situation inconfortable vous handicape de 2 points d'HABILETÉ pour toute la durée du combat, que vous récupérerez si vous triomphez du Serpent des Grottes.

SERPENT

DES GROTTES HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [330](#).

281

Vous trouvez sans peine la porte dont vous a parlé Alsander. Elle donne sur un tunnel sombre, terminé par une porte fermée, sous laquelle glisse un rai de lumière. Vous vous en approchez à pas feutrés puis, voulant prendre les occupants de la pièce par surprise, vous l'ouvrez brusquement, l'épée à la main. Mais il en faut davantage pour dérouter les deux Elfes Obscurs que vous avez dérangés dans leur salle de garde, richement décorée ! D'un bond, ils se lèvent pour vous attaquer. Heureusement, comme vous êtes debout sur le seuil étroit de la pièce, ils ne peuvent vous combattre tous deux à la fois. Vous allez les affronter l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ELFE OBSCUR	8	6
Second ELFE OBSCUR	7	5

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [96](#).

282

Qu'allez-vous faire, maintenant : fouiller la pièce qu'occupait le jeune garde (rendez-vous au [132](#)), ou retourner dans la salle à manger et sortir par la porte ouest (rendez-vous au [17](#)) ?

283

Il fait bien sombre dans ce tunnel, aussi devez-vous vous éclairer à l'aide de votre lanterne ou d'une épée magique, si vous en possédez une. Vous trébuchez dans les cailloux qui jonchent le sol et, baissant les yeux, vous remarquez alors des traces de pas qui s'alignent dans la même direction que les vôtres... Redoublant de vigilance, vous poursuivez votre marche. Vous apercevez bientôt, sur votre gauche, un petit couloir qui mène à une porte de bois percée d'une grille en fer. Si vous désirez aller examiner cette porte de plus près, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez continuer votre chemin vers le sud, rendez-vous au [227](#).

284

Le tunnel où vous avancez se divise maintenant en deux boyaux, qui s'enfoncent l'un vers l'est, l'autre vers l'ouest. Tous deux sont baignés d'une lumière diffuse, qui vous semble être la lumière du jour. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [154](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [7](#)) ?

285

L'air moite est chargé d'une odeur putride, qui se fait de plus en plus forte à mesure que vous avancez : c'est l'odeur des Cryptes, l'horrible parfum de la mort... Le tunnel débouche sur une pièce si sombre que, même avec votre lanterne, vous ne pouvez rien y distinguer, à moins d'y entrer. Allez-vous retourner sur vos pas, vers l'ouest (rendez-vous au [356](#)) ou pénétrer dans la pièce (rendez-vous au [335](#)) ?

286

La statue est bien déterminée à ne pas vous laisser passer. Qu'à cela ne tienne, vous allez l'affronter, puisqu'il n'y a pas d'autre solution ! Rassemblez toutes vos forces et rendez-vous au [84](#).

287

Vous parvenez à un tunnel sombre orienté est-ouest. Vous éclairant à l'aide de votre lanterne, vous remarquez que la partie ouest bifurque rapidement vers le sud ; si vous souhaitez vous y engager, rendez-vous au [218](#). Si vous préférez mettre le cap sur l'est, rendez-vous au [106](#).

288

Vous fouillez le nid et trouvez 3 Pièces d'Or (n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Puis vous redescendez prudemment au sol, curieux de voir ce que le lézard vous réserve en récompense de votre exploit. « Ah ! mon bienfaiteur ! s'exclame ce dernier. Comment pourrai-je jamais assez te remercier ? Ces modestes cadeaux ne sont qu'une pâle expression de ma reconnaissance éternelle ! » Sur ces mots, il vous tend une superbe Perle Rose, d'une valeur de 12 Pièces d'Or, ainsi qu'un Médaillon d'Argent pendu à une chaîne tressée ! Bouche bée, vous contemplez vos présents ; une petite main est gravée sur une des faces du médaillon, et vous lancez un regard interrogateur au lézard. « A vrai dire, répond-il,

je ne sais pas au juste ce que cela signifie, mais je crois que c'est un talisman magique de protection contre les forces maléfiques. J'espère qu'il te servira ! » Vous passez le Médaillon d'Argent à votre cou et rangez soigneusement la Perle Rose dans votre bourse (n'oubliez pas d'inscrire ces deux objets sur votre *Feuille d'Aventure*, l'un dans la case Equipement, l'autre dans la case Trésor). Puis, comme vous allez reprendre la route, le lézard vous offre un bol de Breuvage Énergétique, que vous buvez à longs traits. Revigoré de 1 point D'ENDURANCE, vous prenez congé de l'aimable saurien et repartez à vive allure vers le sud puis vers l'ouest, pour regagner la piste. Rendez-vous au [349](#).



289

A l'aide d'une des clefs du trousseau, vous défaites les menottes du prisonnier, lui libérant les mains. « Pousse-toi, vous demande-t-il alors, j'aspire à cet instant depuis si longtemps ! » Les paumes ouvertes, et les yeux mi-clos, il psalmodie alors quelques formules et, soudain, une

boule de feu jaillit du creux de ses mains, traverse l'air en défiant et frappe le tortionnaire de plein fouet. Pris dans les flammes, ce dernier hurle de douleur. Le prisonnier s'affaisse alors sur une chaise, comme si le sortilège qu'il venait de lancer l'avait drainé de ses dernières forces. A vous, maintenant, d'achever le Demi-Ogre. Rendez-vous pour cela au [76](#), mais n'oubliez pas de soustraire 6 points au total d'ENDURANCE qui y est indiqué pour votre adversaire, grièvement blessé par la boule de feu.



290

Vous approchez à pas de loup et, d'un seul coup d'épée, vous tranchez la gorge de l'homme, le faisant passer directement de sommeil à trépas ! Mais, au fond de votre cœur, vous n'êtes pas très fier de vous : tuer ainsi quelqu'un qui dort n'est pas digne d'un héros comme vous ; de surcroît, comment pouviez-vous être sûr que cet homme faisait vraiment partie des Maléfiques? Votre lâcheté vous coûte 1 point de CHANCE. Allez-vous maintenant fouiller la chambre (rendez-vous au [91](#)) ou regagner la pièce adjacente et partir par la porte sud (rendez-vous au [245](#))?

291

Décidez d'abord du montant de votre mise, qui ne devra toutefois pas excéder 6 Pièces d'Or ; en effet, si les Orques, qui ne sont guère riches, voyaient que vous possédez un Trésor conséquent, ils n'hésiteraient pas à vous attaquer pour s'en emparer ! Cela fait, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total D'HABILETÉ, rendez-vous au [89](#). S'il est supérieur à ce même total, rendez-vous au [217](#).

292

Qu'allez-vous faire maintenant : retourner sur vos pas (rendez-vous au [314](#)) ou vous engager le long du tunnel qui part de cette grotte et s'enfonce vers l'ouest (rendez-vous au [122](#)) ?

293

Le coffre contient, en tout et pour tout, un simple Anneau d'Argent gravé de mystérieux caractères que vous ne parvenez pas à déchiffrer. Vous n'avez aucun moyen de deviner quels sont les pouvoirs de cette bague mais, si vous le souhaitez, vous pouvez la passer à votre doigt ou la ranger dans votre sac à dos (si vous vous emparez de l'Anneau d'Argent, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [114](#).

294

Rassemblant toutes vos forces, vous donnez un violent coup d'épaule dans la porte, qui cède enfin ! Cet effort vous vaut un hématome et vous coûte 2 points d'ENDURANCE. De l'autre côté, vous n'y voyez goutte : la pièce est sombre comme un four. Allez-vous néanmoins y pénétrer (rendez-vous au [392](#)), ou préférez-vous regagner le tunnel principal et ouvrir la porte qui se trouve à son extrémité (rendez-vous au [124](#))?

295

Parmi les Illusions que Mordranез fait apparaître à son gré, certaines vous sembleront si réelles que que vous devrez les affronter en combat, au péril de votre vie ! Chaque fois que vous serez confronté à l'une de ces créatures, le texte vous le précisera ; vous pourrez alors la détruire instantanément à l'aide du sortilège Rompt-l'Illusion mais attention : vous ne pourrez jamais y recourir une fois le combat engagé ; par ailleurs, il n'est utilisable qu'une seule fois à moins que vous ne possédiez une Amulette de Platine, qui étend son pouvoir à deux rencontres. Si l'efficacité du sortilège Rompt- la-Peur est indéniable face à une seule créature, il n'est pas sûr, en revanche, qu'il soit assez fort pour dissiper plusieurs Illusions à la fois ; s'il vous arrive d'être confronté à plus d'une Illusion en même temps et que vous décidiez de recourir au sortilège Rompt-l'Illusion, le résultat vous sera indiqué dans le texte. Retournez maintenant au [188](#).

296

Le tunnel débouche sur une vaste caverne au sol déchiré par deux profonds ravins, d'où jaillissent des flammes. Des nuages de gaz incandescent flottent dans l'air et il fait une chaleur infernale dans ce lieu sinistre. De l'autre côté, vous apercevez deux arcades ; avançant prudemment pour ne pas tomber dans l'un des gouffres, vous entreprenez de traverser la grotte mais une vision d'horreur vous fige sur place à mi-chemin : un crâne volant a surgi par magie devant vous, et des flots de sang coulent de ses orbites béantes pour tomber en grésillant dans les flammes ! Vous sentez les vibrations maléfiques de cette chose, et une peur si vive s'empare de vous que vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ (la perte de ce dernier est limitée à la durée du combat avec le Crâne Sanguinaire ; si vous y survivez, votre HABILETÉ retrouvera son total actuel). Entrechoquant ses puissantes mâchoires, le Crâne Sanguinaire vole vers vous, impatient de dévorer votre âme ! Courage car un rude combat vous attend, et cet ennemi cauchemardesque n'en est pas moins réel pour autant !

CRANE

SANGUINAIRE HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [15](#).

297

Le Globe de Feu de Mordranез fuse en crachant des étincelles et vous atteint avant que vous n'ayez pu finir de prononcer les paroles magiques. Non seulement votre sortilège est rompu, mais vous ne pourrez plus y recourir ! Heureusement, celui de Mordranез ne vous inflige qu'une légère blessure (vous perdez 1 point d'ENDURANCE) car votre Anneau de Bronze est en fait un Talisman Antifeu ! Plus déterminé que jamais à affronter Mordranез, vous vous élancez dans l'escalier de gauche tandis que le Nécromant Suprême s'efforce de lancer un nouveau sortilège. Rendez-vous au [351](#).

298

Votre sortilège n'a servi à rien : les murs continuent à se refermer à grande vitesse ! Allez-vous utiliser l'un des objets de votre sac à dos (rendez-vous au [45](#)), ou préférez-vous croiser les doigts et prendre vos jambes à votre cou (rendez-vous au [396](#)) ?



299

Vous avez laissé votre cupidité occulter votre prudence et votre bon sens naturels ! Ce bracelet est un objet maléfique doté de pouvoirs magiques : si un homme à l'âme moins noire que son habituel propriétaire l'enfile, il détecte le changement de vibrations et ... broie le poignet du malheureux ! C'est hélas ce qui vous arrive ; hurlant de douleur, vous parvenez à retirer rapidement le bracelet, mais il vous en coûte tout de même 1 point d'HABILITÉ et 2 points d'ENDURANCE. Jurant qu'on ne vous y reprendra plus, vous quittez sans regret cette pièce, en sortant par la porte est. Rendez-vous au [123](#).

300

Vous fouillez rapidement la pièce ainsi que les corps de vos victimes, mais ne trouvez aucun objet digne d'intérêt, si ce n'est la paire de dés en os avec lesquels ils jouaient. Si vous décidez de les prendre, inscrivez-les dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Il y a trois autres portes dans la pièce, et elles vous semblent toutes faciles à ouvrir. Allez-vous sortir par la porte nord (rendez-vous au [377](#)), la porte ouest (rendez-vous au [205](#)), ou la porte sud (rendez-vous au [267](#)) ?

301

Parmi les tas de coquillages, de petites brindilles et d'algues séchées, vous trouvez une bourse contenant 5 Pièces d'Or ainsi qu'un bocal de poisson mariné, qui vous permettra de faire 4 repas (inscrivez vos trouvailles dans les cases Trésor et Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Très content, vous repartez d'un pas énergique vers le sud pour rejoindre la piste. Rendez-vous au [257](#).

302

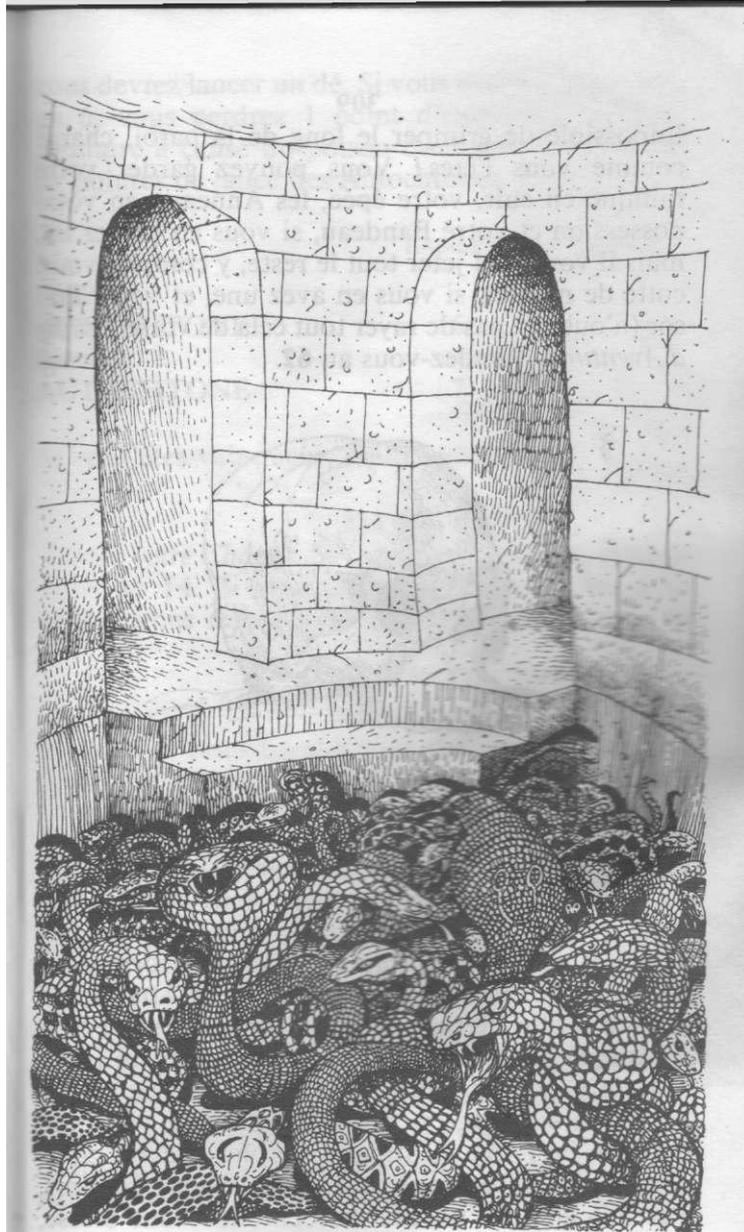
Le vieillard examine longuement le parchemin puis pousse un profond soupir. « Désolé, dit-il, je n'arrive pas à le déchiffrer, c'est trop abscons pour moi . Peut-être Alkandi pourra-t-il t'aider ; c'est le Grand sorcier des Kiriabous, la tribu du Sud. Si tu vas à leur rencontre en paix, ils ne te feront pas de mal car ce sont des gens généreux et accueillants. » Vous le remerciez puis, comme il paraît maintenant avoir recouvré ses forces, vous prenez congé de lui. Au moment où vous allez sortir de la chaumière, votre œil est attiré par un éclat brillant ; regardant de plus près, vous voyez que 2 pièces d'Or ont roulé hors de la poche d'un des Lutins. Quelle aubaine !... Vous les rangez immédiatement dans votre bourse (n'oubliez pas de les inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Encouragé par cette trouvaille de dernière minute, vous repartez d'un bon pas vers le sud. Rendez-vous au [250](#).

303

Vous regagnez le carrefour en T, où vous aviez aperçu, sur la paroi qui fait face au tunnel est, une étrange fresque. Allez-vous prendre ce tunnel (rendez-vous au [72](#)) ou continuer votre route vers le sud (rendez-vous au [129](#)) ?

304

Comme aucun son ne vous parvient, vous ouvrez doucement la porte. Vous voici dans une petite pièce fraîche aux murs couverts d'étagères où sont rangées des bocaux, des terrines et des bouteilles c'est un garde-manger. Si certains des mets en conserve ne sont guère à votre goût (notamment les rognures d'ongles confites et les petits pâtés de nain...), vous finissez par trouver un bocal de fruits au sirop des plus appétissants, qui devrait vous permettre de faire 1 repas (n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Allez-vous maintenant retourner vers l'ouest et prendre le tunnel nord (rendez-vous au [284](#)) ou bien ouvrir la porte qui se trouve dans le mur nord de la resserre (rendez-vous [35](#)) ?



305

Vous sentez soudain fatigue de la journée peser sur vos épaules et le sommeil vous gagne. La trappe est solidement fermée, et le lit paraît si confortable... Vous coincez la chaise sous la poignée de la porte pour empêcher quiconque de rentrer, puis vous vous couchez. Vous dormez comme un nourrisson et vous vous réveillez de bon matin, revigoré de 2 points d'ENDURANCE. Vous ouvrez la trappe et jetez un coup d'œil : un petit escalier de pierre aux marches raides s'enfonce dans l'obscurité. Vous éclairant à l'aide de votre lanterne, vous descendez à pas prudents. Après de longues minutes, vous parvenez à un palier éclairé par la lumière sinistre d'une grande torche aux flammes vertes, accrochée au mur ouest. Au milieu de chacun des murs est et se dessine une porte. Si vous décidez de rester immobile quelques instants et de tendre l'oreille, Rendez-vous au [27](#). Si vous désirez ouvrir la porte est, rendez-vous au [219](#). Si vous préférez ouvrir la porte sud, rendez-vous au [245](#).



306

Le liquide vous brûle les muqueuses et vous le recrachez aussitôt, hurlant de douleur. Ce n'est pas de l'eau, c'est de l'acide, mais la fumée qui flotte dans la pièce en couvre l'odeur ! Vous perdez 2 points D'ENDURANCE. Maintenant, allez-vous ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [373](#)) ou jeter un coup d'oeil par l'embrasure de la porte est (rendez-vous au [28](#))?

307

Le tunnel jaune-vert débouche bientôt sur une vaste fosse ronde qui grouille de serpents ! En vous voyant, les reptiles se dressent et se mettent à siffler en faisant rouler leurs yeux rouges et brillants comme des rubis... Le tunnel se referme derrière vous et vous ne pouvez plus faire demi-tour ! De l'autre côté de la fosse aux serpents, vous apercevez deux boyaux, l'un aux parois bleu azur, l'autre aux parois ocre. Il va bien falloir trouver un moyen de traverser... Si vous désirez recourir au sortilège Rompt-l'Illusion et que vous en ayez la possibilité, rendez-vous au [221](#). Si vous possédez un Gant et que vous souhaitiez brandir votre main gantée, rendez-vous au [29](#). Si vous décidez de traverser la fosse en courant pour rejoindre le tunnel azur, rendez-vous au [109](#). Si vous préférez traverser la fosse en courant afin de gagner le tunnel ocre, rendez-vous au [173](#).

308

Les fils de la pelote maléfique vous étranglent... Vous sentez avec effroi que, tandis que la vie vous abandonne, Mordran explore les tréfonds de votre âme, en extirpant les frayeurs que vous avez connues dans les Cryptes pour leur donner vie... Vos phobies et terreurs prennent alors une telle ampleur que vous sombrez dans la folie, avant de trépasser. Cruelle fin pour un aventurier qui rêvait de gloire !

309

Impossible de grimper le long de la paroi, chargé comme vous l'êtes ! Vous pouvez garder votre tunique en cuir, votre épée, les Anneaux en votre possession et votre Bandeau, si vous en portez un, mais il vous faut jeter tout le reste, y compris votre cotte de mailles, si vous en avez une, et votre Trésor (n'oubliez pas de rayer tout cela de votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [62](#).



310

Vous allez devoir affronter les deux Autochtones à la fois. Chaque Assaut se déroulera de la manière suivante : lancez deux dés pour vous et deux dés pour chacun des Autochtones, puis ajoutez aux nombres obtenus les totaux d'HABILETÉ correspondants, ce qui vous donnera la Force d'Attaque de chacun. Celui de vous trois qui obtiendra la Force d'Attaque la plus élevée blessera son ennemi (il va sans dire que les deux Autochtones dirigent leurs coups vers vous ; en revanche, si c'est vous qui détenez la Force d'Attaque la plus élevée, vous choisirez l'Autochtone que vous voulez blesser). Par ailleurs, si l'un des Autochtones vous blesse vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez alors 4, 5, ou 6, vous perdrez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à cause du poison dont sont recouvertes les pointes de lance des Autochtones.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier AUTOCHTONE	7.	7
Second AUTOCHTONE	8.	6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [21](#).

311

Tentez votre Chance. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [14](#). Si vous êtes malchanceux, les deux Lutins vous remarquent soudain. Rendez-vous au [87](#).

312

Vous avez beau bander tous vos muscles, les barreaux ne cèdent pas d'un millimètre sous votre pression... Exténué, vous abandonnez la partie, affaibli de 2 points d'ENDURANCE. Maudissant la créature qui a érigé cette grille, vous vous asseyez dans l'ombre du tournant, pour reprendre votre souffle. Rendez-vous au [104](#).

313

A peine avez-vous posé la main sur la poignée qu'une violente décharge électrique vous secoue : vous perdez 3 points d'ENDURANCE et votre HABILETÉ est diminuée de 1 point jusqu'à l'issue de votre prochain combat (si vous êtes alors vainqueur, votre HABILETÉ retrouvera son total actuel). Sous vos yeux dépités, la porte s'efface soudain dans l'air : c'était une Illusion ! Au moment où vous vous retournez, vous remarquez que la tête de pierre s'est mise à cracher de la fumée noire et âcre par ses narines. Désireux de quitter au plus vite cet endroit maléfique, vous ouvrez la porte sud. Rendez-vous au [121](#).

314

Vous apercevez bientôt un boyau latéral qui part vers le sud mais un épais rideau de fumée âcre et noire en barre l'entrée, aussi continuez-vous vers l'ouest. Quelque temps plus tard, vous arrivez à hauteur d'un autre tunnel, qui bifurque lui vers le nord ; il est baigné de la lumière du jour, mais des bruits sinistres en proviennent : on dirait qu'une créature est en train

de déchirer des lambeaux de chair tout en poussant des grognements sauvages. Horrifié, vous pressez le pas. Un peu plus loin encore, un escalier s'enfonce vers une vaste pièce, à votre gauche. D'énormes braseros jettent leur lumière crue sur un effrayant tableau : une statue de pierre, un corps d'homme surmonté d'une tête de taureau, est figée en une position inhabituelle, à demi courbée au-dessus du cadavre d'un Elfe écar- telé... Çà et là, des débris et gravats jonchent le sol. N'y a-t-il donc qu'horreurs et cauchemars dans ces souterrains infernaux ? Heureusement, à mesure que vous avancez, les horribles grognements s'atténuent, et bientôt se perdent au loin derrière vous. Le tunnel forme maintenant un coude vers le sud. Rendez-vous au [218](#).

315

Vous voici dans une chambre à coucher encore plus crasseuse - si cela est possible ! - que la salle de garde dont vous sortez ! Le sol est jonché de paille moisie, les matelas grouillent de puces, des vêtements raides de gras et de saleté traînent par terre et, sur une petite table branlante, trônent un pot de chambre et des chaussettes dont l'odeur en ferait défaillir plus d'un ! Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [147](#). Si vous obtenez de 2 à 6, vous regagnez la salle de garde des Orques et en ouvrez la porte sud (rendez-vous au [333](#)).

316

Vous appuyez à nouveau de toutes vos forces sur le bras du levier et le couvercle cède avec un bruit formidable, dans un jaillissement d'éclats de bois et de métal. Ce violent effort vous a coûté 3 points d'ENDURANCE et, si vous ne prenez pas aussitôt 1 repas pour rétablir vos forces, vous allez perdre encore 2 points d'ENDURANCE. Brûlant de curiosité, vous regardez maintenant à l'intérieur du coffre. Ren- dez-vous au [153](#).

317

La pierre ne fait aucun effet aux rats : ils préfèrent continuer de vous mordre les chevilles, plutôt que d'y prêter attention ! Leurs petits crocs acérés vous font perdre 1 autre point d'ENDURANCE. Recouvrant votre bon sens, vous remettez la pierre précieuse dans votre poche et prenez la fuite à toutes jambes ! Rendez-vous au [251](#).

318

Mordranez éclate d'un rire sardonique tandis que son Globe de Feu vous atteint de plein fouet ! Pris dans cette tornade de flammes, vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous élanchez dans l'escalier, brandissant votre épée et déterminé à faire goûter de sa lame acérée à l'immonde Mordranez ! Rendez-vous au [351](#).

319

Vous avancez prudemment le long de la passerelle, mais une violente tornade se lève soudain. Balayé par le vent, vous vous agrippez de toutes vos forces aux balustres : si vous tombez, vous vous écraseriez à coup sûr au fond du ravin ! Vous êtes pris de vertige et manquez vous évanouir ; vous ressaisissant à la dernière minute, vous agrippez une saillie rocheuse qui dépasse de la paroi, mais la tension est si forte sur vos bras que vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La peur du vide vous assaille et vous sentez votre cœur battre follement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [62](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [309](#).

320

Le jeune homme vous dévisage avec méfiance puis il pousse un soupir. « Urzak, dit-il alors avec un geste de la main, est de plus en plus distrait ! Ce doit être à force de psalmodier ses stupides incantations jour et nuit : il ne sait plus où il a la tête ! Sors par la porte ouest et suis le tunnel jusqu'au premier croisement ; tourne alors à droite et continue jusqu'à la porte à la poignée argentée. La première pièce à gauche, de l'autre côté de cette porte, est la chambre de Mezrabian. Il te donnera toute l'aide dont tu pourrais avoir besoin. » Vous remerciez le jeune homme et sortez par la porte ouest, selon ses instructions. Rendez-vous au [17](#).

321

Vous voici engagé dans un duel avec un Sorcier du Mal ! Comme vous allez vous en rendre compte, c'est un redoutable adversaire...

SORCIER

DU MAL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [187](#).

322

L'Homme-Oiseau parle d'une voix hésitante et vous sentez qu'il a du mal à prononcer le langage humain. En croassements graves et hachés, il vous explique que cet endroit est maléfique et que des créatures démoniaques sont en train de s'emparer de la montagne grâce à leur magie noire, chassant ainsi les Hommes-Oiseaux. « Ces êtres, ajoute-t-il, viennent des Cryptes d'Acier, dans les entrailles de la montagne. Ils y gardent un prisonnier qui est sans doute un personnage important. » Vous sentez alors qu'un certain malaise gagne l'Homme-Oiseau. « Je ne sais rien de plus... » croasse-t-il avant de se taire définitivement. Après quelques secondes d'un lourd silence embarrassé, il prend son envol et s'éloigne à tire-d'aile. Rendez-vous au [292](#).

323

« Je ne le répéterai pas deux fois. Donne-moi une pierre précieuse ! » tonne la statue. Si vous possédez une Pierre Précieuse et que vous désiriez la donner à la statue, rendez-vous au 8. Sinon, rassemblez toutes vos forces pour affronter cet adversaire de pierre... Rendez-vous au [84](#).

324

Voilà longtemps que vous n'aviez fait un tel festin ! Vous mangez avec appétit, savourant chaque plat, et regagnez 3 points c'ENDURANCE. Vous venez à peine de déguster la dernière mirabelle que la porte est s'ouvre sur un jeune homme roux, svelte et élancé. Il vous dévisage avec surprise, sans cesser pour autant de se curer les ongles avec la pointe d'un poignard qui paraît horriblement tranchant... De toute évidence, il attend que vous fournissiez des explications à votre présence. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [3](#)), faire comme si de rien n'était et vous servir un verre de sirop d'orgeat (rendez-vous au [212](#)), vous lever avec naturel et sortir par la porte ouest (rendez-vous au [17](#)), dire que vous venez de la part des gens d'en haut (rendez-vous au [196](#)), ou bien prétendre que vous êtes un marchand ambulancier (rendez-vous au [60](#)) ?

325

« Mordranez a trouvé un moyen magique de voler les âmes des morts, plus exactement de les piller pour en extraire toutes les frayeurs vécues ou imaginées par les défunts : peur du noir, du vide, de la mort, des fantômes et des spectres qui hantent le monde, phobies de toute sorte... Il transforme toutes ces images et énergies émotionnelles en Illusions qui sont si fortes qu'elles peuvent tuer ou rendre fous ceux à qui elles se manifestent. Mordranez s'est aperçu qu'il obtenait les résultats les plus performants avec les âmes des morts de fraîche date, tués par lui de préférence. Son plan machiavélique est donc de lâcher son armée d'Illusions sur Pollyka, provoquant un horrible massacre dont il récolterait une moisson d'âmes fraîches... Quant à moi, je m'en vais aussitôt me téléporter à Pollyka pour donner l'alerte, mais ce n'est qu'ici qu'on peut arrêter Mordranez. Tu es notre seul espoir ! » Alsander vous serre fortement le bras en vous fixant d'un regard intense, brûlant d'espoir. « Des milliers d'innocents vont être massacrés si tu refuses de nous aider ! Je sais bien que l'Empire des Illusions est un endroit abominable, mais je puis t'enseigner quelques sortilèges magiques qui te seront d'un grand secours ! » Comment refuser ? Des générations entières chanteront votre gloire si vous triomphez de cette mission ! Soulagé, Alsander sourit. « Heureusement, je suis parvenu à comprendre comment Mordranez a perturbé l'équilibre des forces magiques en présence ici, et j'ai donc pu y adapter certains de mes sortilèges. Mais le temps presse, les Elfes Obscurs seront bientôt là. Je n'ai le temps et la force de t'enseigner que trois sortilèges avant mon départ, et tu ne pourras lancer chacun d'eux qu'une seule fois. » Sur ces mots, Alsander revêt sa robe de sorcier. Rendez-vous au [188](#).

326

Les parois du tunnel sont couvertes de mousse et de lichen phosphorescents, qui dégagent une lumière diffuse. Au bout de quelque temps vos yeux se font à cette pénombre, aussi décidez-vous de ne pas utiliser votre lanterne : on vous repérerait plus facilement. Le boyau oblique maintenant vers l'ouest et se termine en cul-de-sac. Toutefois, la paroi rocheuse qui vous barre la route vous paraît étrangement lisse ; en passant dessus la paume de votre main, vous comprenez que c'est une Illusion : il y a là une porte ! L'épée à la main, vous tournez la poignée et entrez. Rendez-vous au [120](#).

327

Vous passez devant le crâne. A peine avez-vous fait quelques pas qu'un horrible rire rocailleux fuse dans votre dos. Vous vous retournez d'un bond : le crâne vous fait maintenant face, et il entrechoque ses mâchoires décharnées en une insupportable pantomime du rire ! Horrifié, vous pressez le pas. Peu à peu, la piste s'enfonce en pente douce entre d'épaisses broussailles, et vous apercevez çà et là des mares d'eau stagnante, survolées par de véritables nuées de moustiques. Vous êtes à l'orée d'un bois marécageux. Si vous possédez un flacon d'onguent, c'est le moment de vous en enduire ! (n'oubliez pas, en ce cas, de le rayer de la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Sinon, vous perdez 3 points d'ENDURANCE en raison des nombreuses piqûres dont les moustiques ne vont pas manquer de vous assaillir. Rendez-vous au [191](#).

328

« Désolé pour Edwige, dit le Géant des Mers. Elle n'est pas à prendre avec des pincettes, aujourd'hui ! Heureusement, elle ne t'a pas blessé ! » Examinant le ciel nuageux, il ajoute : « Il va pleuvoir... Aime-tu dîner et passer la nuit chez moi ? » Si vous acceptez l'offre du Géant, rendez-vous au [118](#). Si vous préférez prendre congé de lui et vous mettre en route vers l'ouest, le long de la piste, rendez-vous au [257](#).

329

Sur un ordre d'Alkandi, un homme apporte un coffre et dispose à vos pieds les différents objets qu'il renferme. Le sorcier vous informe alors du prix de chacun et vous comprenez tout de suite, au ton de sa voix, qu'il est hors de question de marchander avec lui. Vous pouvez acheter autant d'objets que vous le souhaitez, pourvu que vous ayez de quoi les payer ! N'oubliez pas d'inscrire vos acquisitions dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure* ni de soustraire de votre Trésor les Pièces d'Or dépensées. Si vous êtes à court de Pièces d'Or mais que vous possédiez une Perle Rose, Alkandi vous cédera en échange pour 8 Pièces d'Or d'objets, mais pas plus, inutile d'insister ! Vous avez le choix entre les objets suivants :

Une Plume d'Argent	2 Pièces d'Or
Une Clef d'Ébène	4 Pièces d'Or
Une Statuette d'Ivoire figurant un chat	3 Pièces d'Or
Une corde de cinq mètres de long	2 Pièces d'Or
Une Pierre Précieuse Blanche	3 Pièces d'Or
Une fiole d'Huile Blanche	2 Pièces d'Or

Vous pouvez aussi acheter des vivres aux Kiria-bous, à raison de 2 repas pour 1 Pièce d'Or. Vous ne pouvez en emporter davantage, toutefois, car ils se gâteraient, vu que ce sont des aliments frais et non des conserves. Une fois les transactions conclues, Alkandi vous fait conduire à une hutte fraîche et confortable, où vous dormez d'un sommeil paisible et réparateur (rendez-vous au [101](#)). Si vous n'avez rien acheté du tout, rendez-vous au [144](#).

330

Vous atteignez l'autre bord de la mare et reprenez votre route, vous engageant dans le tunnel qui vous fait face. Là aussi, il fait très sombre et humide, et des gouttes d'eau suintent des parois et s'écrasent avec un bruit sourd au sol. Vous avancez à la lumière de votre lanterne, ralenti par les nombreuses stalactites entre lesquelles vous devez louvoyer. Le boyau forme un coude vers le sud et vous remarquez alors une stalagmite qui s'élève dans le tournant : sa forme vous paraît bien singulière... Si vous souhaitez l'examiner de plus près, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez continuer votre chemin, rendez-vous au [156](#).

331

Le tunnel débouche sur un horrible charnier. Dans l'air froid flottent des cristaux de glace, suspendus au-dessus des dizaines de squelettes qui jonchent le sol de pierre, pêle-mêle. Non loin de l'entrée du boyau qui vous a conduit ici, deux issues s'offrent à vous : une passerelle et un tunnel aux parois brunes. Si vous décidez de gagner la passerelle, rendez-vous au [319](#). Si vous souhaitez emprunter le tunnel aux parois brunes, rendez-vous au [247](#). Si vous préférez rester là quelques instants pour dire une prière à l'intention des morts dont les squelettes emplissent cette fosse, rendez-vous au [134](#).

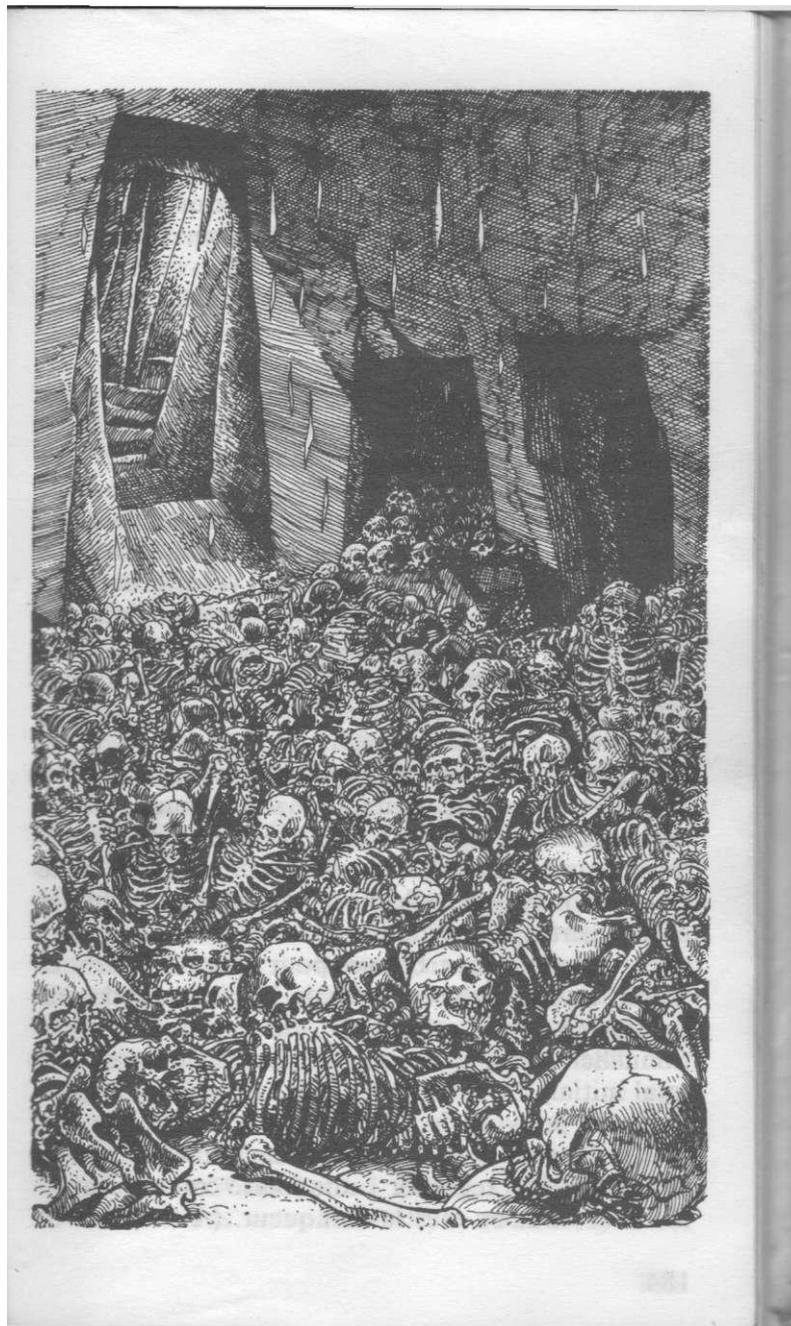
332

Vous vous sentez étrangement ralenti, comme si vous étiez en train de marcher dans de l'eau, et vous comprenez soudain qu'une force magique vous freine. Serrant les dents, vous redoublez d'efforts, déterminé à parvenir coûte que coûte en haut des marches. Soudain, un Globe de Feu jaillit des doigts crochus de Mordranex et fuse vers vous. Si vous possédez un

Anneau de Bronze, passez-le à votre doigt (à moins que vous ne le portiez déjà) et rendez-vous au [47](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

333

voici à l'entrée d'un passage faiblement éclairé par des torches accrochées çà et là, à intervalles irréguliers. Il s'enfonce vers le sud puis oblique vers l'est. Face au tournant, une grossière porte en planches de bois noir s'encadre dans la paroi ouest ; côté est, vous avez beau scruter le boyau, vous ne voyez pas où il mène. Allez-vous essayer d'ouvrir la porte ouest (rendez-vous au [34](#)) ou continuer votre chemin le long du tunnel (rendez-vous au [364](#)) ?



334

D'un rapide coup d'œil, vous repérez un panneau coulissant : c'est sûrement de là que venait la voix ! Vous l'ouvrez et trouvez une épée scintillante, dont vous vous emparez sans hésiter. Vous franchissez à nouveau la porte secrète, la refermez derrière vous et grimpez dans l'escalier. Malgré votre étonnante vélocité, vous avez inhalé de la fumée toxique, ce qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Après avoir gravi quelques marches, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle, respirant l'air avec délices, puis vous examinez soigneusement votre épée. C'est une pièce d'une rare qualité : sa lame est d'un acier dur comme le diamant et son pommeau délicatement ciselé est serti de tourmalines et d'améthystes, une véritable merveille ! De surcroît, cette épée est magique : elle ne vous adressera plus la parole, certes, mais elle se mettra à luire chaque fois que vous en aurez besoin pour vous éclairer, et votre HABILITÉ sera renforcée de 1 point quand vous l'utiliserez pour affronter un ennemi (exceptionnellement, votre HABILITÉ pourra dépasser son total initial). Et ce n'est pas tout : cette épée a également un pouvoir de guérison ; si vous perdez des points d'ENDURANCE au cours d'un combat, elle vous permettra d'en regagner 1 une fois le combat fini, si bien sûr vous en êtes le vainqueur. (Attention : ce pouvoir de guérison ne peut en aucun cas s'appliquer au cours du combat ; ainsi, si votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, il ne pourra pas hélas vous sauver...) N'oubliez pas d'inscrire l'Épée Magique dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure* : c'est un allié fantastique que vous avez trouvé là ! Rendez-vous au [58](#).

335

En approchant davantage, vous voyez que vous êtes sur le seuil d'une pièce ronde, au sol jonché d'os. De l'autre côté de la pièce, en face de vous, s'enfonce un petit escalier taillé à même le sol de pierre. Tandis que vous balayez les lieux du regard, un Squelette, surgi le diable sait d'où, approche vers vous en faisant horriblement craquer ses vieilles articulations, une lourde épée à la main. Allez-vous l'affronter (rendez-vous au [169](#)) ou fuir vers l'ouest (rendez-vous au [116](#)) ?

336

Le sortilège de Guérison Providentielle est très puissant puisqu'il vous permettra de regagner un nombre de points d'ENDURANCE égal à la moitié de votre total de départ (si ce dernier est un nombre impair, arrondissez la moitié au nombre inférieur). N'oubliez pas, cependant, qu'en aucun cas votre total d'ENDURANCE ne doit dépasser son niveau de départ. Si vous choisissez ce sortilège, vous pourrez l'utiliser quand vous voudrez, excepté au cours d'un combat. Et maintenant, retournez au [188](#).

337

Avant de vous coucher, il vous faut prendre 1 repas, sinon vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Enveloppé dans votre couverture, vous essayez de dormir ; dehors le vent hurle et vous entendez une tempête se lever, mais vous parvenez tout de même à vous reposer. Le lendemain matin, vous reprenez la route. Rendez-vous au [10](#).

338

Le Farfadet a volé des Pièces d'Or dans votre sac à dos ! Si vous en aviez 5 ou moins, il les a toutes prises ; si vous en possédiez davantage, il n'en a volé que 5 et vous a généreusement laissé le reste. Enfin, si vous n'aviez aucune Pièce d'Or mais possédiez une Perle Rose, le Farfadet l'a empochée. Pestant contre votre mauvaise fortune, vous rayez les richesses perdues de la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous maintenant au [103](#).

339

Vous avancez le long de la piste, vers les pics montagneux qui se dessinent à l'horizon. Néanmoins, au bout d'un moment, vous remarquez que la piste, au lieu de mener aux montagnes, se termine au flanc d'une colline, à l'entrée d'une grotte. Approchant davantage, vous constatez que cette dernière est surmontée d'un crâne en plaques d'acier hérissées de longs piquants : c'est certainement l'entrée des terribles Cryptes d'Acier ! Surmontant la violente émotion qui vous étreint, vous approchez à pas de loup de la grotte, l'épée à la main. Un tunnel s'enfonce dans les profondeurs de la terre ; ses parois sont couvertes de mousses phosphorescentes qui dispensent une faible lumière à laquelle vos yeux s'accoutument toutefois rapidement, ce qui vous permet d'avancer sans avoir à vous éclairer avec votre lanterne. Tous vos sens aux aguets, vous suivez longtemps les méandres du boyau qui s'enfonce en serpentant, et se termine abruptement sur une grossière porte en planches de bois noir. Vous tournez doucement la poignée, qui n'offre aucune résistance, et pénétrez dans la pièce. Rendez-vous au [120](#).

340

Vous essayez de passer en courant devant la statue pour gagner l'escalier mais elle tend le bras et vous frappe de son poing de pierre : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [68](#). S'il est supérieur à ce même total, rendez-vous au [286](#).

341

Un éclair bleu argent illumine le tunnel et vient se planter comme un poignard dans votre dos. Assailli par une abominable douleur, vous hurlez de toutes vos forces. Comble d'horreur, l'odeur de votre propre chair en train de brûler parvient à vos narines... Tandis que vous sombrez lentement dans la mort, vous sentez les griffes de Mordranez fouiller votre âme pour en extirper vos frayeurs les plus terribles. Vous avez échoué dans votre mission et vos tourments ne font que commencer...

342

Comme vous lui portez le coup fatal, l'Aigle se dissipe en un nuage de fumée et vous vous retrouvez les quatre fers en l'air, emporté par l'élan de votre épée qui n'a rencontré que du vide ! Un petit gloussement résonne alors à vos oreilles. « Bienvenue en mon royaume ! dit une voix rocailleuse. Je crains que tu n'y fasses pas de vieux os, ha ! ha ! ha ! » Vous regardez autour de vous : personne. Vous êtes maintenant au milieu d'un tunnel aux parois brunes ; d'un côté il s'obscurcit, de l'autre il tourne au vert. Allez-vous partir vers l'extrémité obscure (rendez-vous au [149](#)) ou vers la partie verte (rendez-vous au [395](#)) ?

Vous trouvez une petite bourse en cuir contenant 2 Pièces d'Or, dont vous vous emparez (n'oubliez pas de les inscrire dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*) ; quant à la bourse, vous la laissez car elle ne vaut pas tripette. Pendant que vous fouillez la pièce, Arthur, le rat de compagnie d'un des Orques, se glisse sans bruit vers vous. Arthur est un gros rat méchant et, aujourd'hui, il souffre d'un abcès dentaire qui n'adoucit guère son tempérament hargneux... Teigneux comme la peste, il plante ses crocs jaunis dans le gras de votre mollet puis file se cacher sous une pile de meubles. Non seulement vous perdez 2 points d'ENDURANCE, mais l'ignoble rongeur vous nargue de ses petits yeux rouges et brillants, à l'abri de sa forteresse de meubles ! Enfin, un aventurier de votre trempe ne va tout de même pas s'abaisser à pourchasser un rat aux quatre coins d'une pièce, vous êtes au-dessus de cela ! Vous quittez la chambre et partez vers l'ouest. Rendez-vous au [97](#).



344

Vous n'entendez pas le moindre bruit. Allez-vous ouvrir la porte est (rendez-vous au [219](#)) ou la porte sud (rendez-vous au [245](#)) ?

345

Manger des champignons d'une espèce inconnue n'est pas vraiment une idée de génie... Au bout de quelques minutes, vous êtes pris de crampes et de vomissements, et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. On ne vous y reprendra pas ! Après vous être un peu reposé, assis à même le sol, vous repartez vers l'ouest. Rendez-vous au [51](#).

346

Quand vous ouvrez la porte, d'épais nuages de fumée noire et âcre s'échappent. Vous la refermez aussitôt et ouvrez celle du mur est. Rendez-vous au [4](#).

347

Les marins sont contents que vous ayez remporté la victoire contre l'Oiseau-Cyclone, mais votre tentative de fuite n'était pas passée inaperçue et vous lisez une pointe de mépris dans leurs yeux : ces solides gaillards, habitués à risquer leur vie en mer, vous trouvent lâche ! Honteux de vous-même, vous n'osez leur demander à manger ; si vous souhaitez prendre 1 repas pour vous revigorer, vous devrez donc piocher dans vos provisions. Rendez-vous au [249](#).

348

Vous entendez un cri, suivi du bruit caractéristique des petits pas d'un Gobelin. Quelques secondes plus tard, la grille s'ouvre avec un grincement et vous vous retrouvez nez à nez avec le Gobelin et l'acolyte qu'il a appelé ! Tous deux dégainent leurs épées et vous sentez bien qu'il serait vain de tenter de leur raconter des boniments. Vous allez devoir vous battre ! Heureusement, comme vous vous trouvez à l'entrée d'un boyau très étroit, les deux Gobelins ne peuvent vous attaquer de front, aussi allez-vous les affronter l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN	5	6
Second GOBELIN	6	6

Si vous êtes vainqueur, vous franchissez la grille, puisqu'elle est maintenant ouverte, et avancez le long du tunnel, l'oreille aux aguets et l'épée à la main : qui sait s'il n'y a pas d'autres Gobelins qui rôdent dans les parages ? Rendez-vous au [326](#).

349

Voici plusieurs heures que vous marchez et le soleil commence à décroître. Vous n'apercevez pas le moindre endroit où vous abriter pour la nuit. Au nord, ce ne sont que collines à perte de vue ; à l'ouest, la piste ; et au sud un petit bosquet d'arbres accoudé à la paroi rocheuse. C'est peut-être encore là que vous serez le plus en sécurité... Plein d'appréhension, vous pénétrez sous les frondaisons et regardez autour de vous. Un petit visage aux oreilles pointues et aux yeux noirs et pétillants sort alors d'un buisson : « Tu cherches un endroit pour dormir ? »

vous demande le Farfadet des Bois. Vous hochez la tête, et il disparaît aussitôt dans un tronc creux, où vous l'entendez fourrager quelques instants. Quand il en ressort, il vous lance un hamac en vous disant : « Tiens ! Va t'installer dans les arbres ! C'est trop dangereux de dormir à terre, un loup pourrait passer par là, ou une créature encore plus redoutable ! » Vous le remerciez et, suivant son conseil, vous grimpez à un arbre et attachez solidement le hamac à deux branches. Quel plaisir après une si longue marche, de vous y allonger ! Vous glissez rapidement dans un sommeil paisible. Si vous possédez un Trésor, rendez-vous au [158](#). Sinon, vous vous réveillez de bon matin, plein d'énergie (rendez-vous au [103](#)).



350

Alkandi lit le message inscrit sur le parchemin et plisse le front, visiblement inquiet. « Ces derniers temps, j'ai détecté les vibrations maléfiques de la magie noire dans la brise du soir, vous dit-il. J'ai entendu les faibles plaintes d'âmes tourmentées par une créature démoniaque ; ce doit être là le chant dont parle l'auteur de ces lignes. J'ai aussi la sensation que les esprits des morts ne reposent plus en paix, et que de vieilles terreurs sont réveillées par un nouveau venu ici : il s'agit peut-être du Pilleur d'Ames de ce message... Je ne puis t'en dire plus, mais prends garde à toi et ne te laisse pas tromper par des voix qui chercheraient à t'envoûter de leur chant ! » Vous saluez Alkandi et repartez vers le nord, méditant ses paroles. Une fois de retour au croisement, vous prenez la piste ouest. Rendez-vous au [181](#).

351

Vous n'êtes pas encore assez près de Mordranez pour le frapper de votre épée. Tandis qu'il ne cesse de psalmodier des incantations, une pelote d'épais fils noirs et longs comme des tentacules de pieuvre se matérialise au-dessus de sa tête puis tourbillonne vers vous. Si vous possédez un Anneau d'Argent, passez-le à votre doigt (à moins que vous ne le portiez déjà) et rendez-vous au [79](#). Sinon, rendez-vous au [252](#).

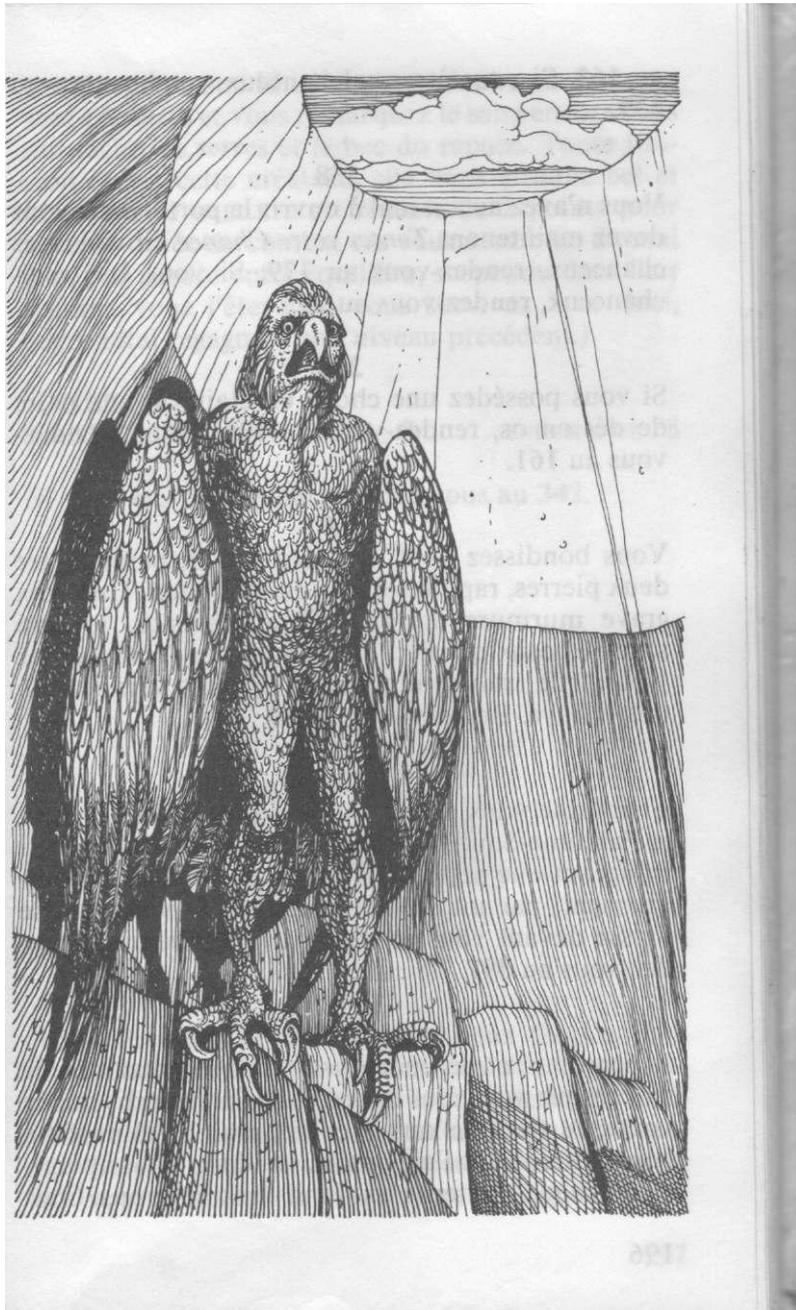
352

Les rats disparaissent aussitôt, et vous vous élancez à toutes jambes vers le bout du tunnel. Vous l'avez échappé belle ! Rendez-vous au [152](#).

L'Orque possédait 1 Pièce d'Or, dont vous pouvez vous emparer si vous le souhaitez (n'oubliez pas en ce cas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). La vasque de cuivre s'est renversée et toute l'huile s'est répandue à terre ; quant à la cotte de mailles du Sorcier du Mal, votre dernier coup d'épée l'a pourfendue. Il ne reste guère que son fléau, mais vous préférez de loin votre épée. Maigre butin que 1 seule Pièce d'Or ! Toutefois, au moment où vous alliez quitter la chambre, vous remarquez un bracelet en or au poignet du Sorcier du Mal. Qu'allez-vous faire ?

Prendre le bracelet
Ouvrir la porte sud
Ouvrir la porte est

Rendez-vous au [299](#)
Rendez-vous au [82](#)
Rendez-vous au [123](#)



354

Le haut de la grotte ouvre sur le ciel. Comme vous avancez d'un pas, un bruissement d'ailes vous fait sursauter. Levant les yeux, vous apercevez alors une étrange créature, perchée sur une saillie rocheuse : mi-homme, mi-oiseau, elle a d'amples ailes sur un corps humain recouvert de plumes, des serres au bout des jambes et un grand bec au milieu du visage ! Cet Homme-Oiseau vous regarde d'un œil soupçonneux. Allez-vous ?

L'attaquer
Lui adresser la parole
Lui faire un cadeau

Rendez-vous au [186](#)
Rendez-vous au [322](#)
Rendez-vous au [67](#)

355

Sous vos yeux étonnés, la Clef d'Ébène rapetisse pour s'adapter au trou de la serrure et vous parvenez à la tourner sans peine. Le coffre s'ouvre aussitôt avec un petit claquement ; quant à la clef, elle se volatilise ! (N'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous maintenant au [153](#).

356

Vous continuez d'avancer vers l'ouest et, au bout d'un moment, des voix très distantes se font entendre ; il vous semble qu'un chœur est en train de chanter des prières, quelque part dans les profondeurs. Vous remarquez alors que le tunnel forme un coude vers le nord et mène à une salle voûtée, d'où semblent provenir les chants. Allez-vous entrer dans cette pièce (rendez-vous au [36](#)), ou préférez-vous retourner sur vos pas, vers l'est (rendez-vous au [193](#)) ?

357

Les tapis et les fourrures qui décorent cette pièce sont précieux mais bien trop lourds à porter ; en revanche, vous apercevez un levier par terre dans un coin, que vous pouvez prendre si vous le souhaitez (inscrivez-le alors dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*). Et maintenant, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [163](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [139](#).

358

Vous n'avez aucun mal à ouvrir la porte, mais vous devez maintenant *Tenter votre Chance*. Si vous êtes chanceux, rendez-vous au [179](#). Si vous êtes malchanceux, rendez-vous au [195](#).

359

Si vous possédez une chope en étain ou une paire de dés en os, rendez-vous au [105](#). Sinon, rendez-vous au [161](#).

360

Vous bondissez vers le lézard qui disparaît entre deux pierres, rapide comme du vif-argent. Une voix grave murmure alors : « Maudit sois-tu, toi qui attaques ceux qui ne t'ont rien fait ! » Vous perdez 1 point de CHANCE et filez en courant vers le sud, très effrayé. Rendez-vous au [54](#).

361

Avant que vous n'ayez pu atteindre le tunnel bleu, le Fantôme-Squelette vous frappe dans le dos, vous infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE. Brusquement, par un artifice magique, le voici qui se dresse devant vous et vous barre le chemin ! Rendez-vous au [397](#).

362

A peine avez-vous parcouru quelques dizaines de mètres que vous êtes happé dans l'air, tandis que la voûte du tunnel s'ouvre et disparaît ! Tel un fétu, vous flottez dans l'air quand, soudain, vous apercevez un aigle immense qui fond droit sur vous. C'est certainement une Illusion, cependant tous vos sens sont en alerte et vous remarquez le sang encore frais qui tâche les serres et le bec du rapace. Toute Illusion qu'est cette créature, elle vous attaque bel et bien ! Votre **HABILETÉ** est réduite de 2 points pour toute la durée du combat car vous avez bien du mal à ne pas perdre votre équilibre, suspendu dans l'air comme vous l'êtes ! (Si vous survivez à ce duel, votre total regagnera son niveau précédent.)

AIGLE- FANTOME

HABILETÉ :
7

ENDURANCE :
8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [342](#).



363

Vous allez devoir affronter les deux Orques à la fois. Chaque Assaut se déroulera de la façon suivante : lancez deux dés pour vous et deux dés pour chacun des Orques puis ajoutez aux résultats obtenus les totaux d'**HABILETÉ** respectifs de chacun, ce qui vous donnera les trois Forces d'Attaque. Celui de vous trois qui obtiendra la plus grande Force d'Attaque blessera son ennemi. Les deux Orques dirigent bien sûr leurs coups vers vous ; mais si c'est vous qui détenez la Force d'Attaque la plus élevée, vous devrez choisir quel Orque vous voulez blesser. Heureusement, les deux Orques sont déjà affaiblis par les blessures qu'ils se sont infligées l'un à l'autre.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier ORQUE	5	3
Second ORQUE	5	4

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

364

Parvenu au bout du tunnel, vous vous retrouvez face à une porte marquée d'une grande croix noir et marron. Allez-vous l'ouvrir (rendez-vous au [393](#)) ou préférez-vous retourner au tournant pour examiner de plus près la porte en planches de bois noir que vous aviez remarquée (rendez-vous au [34](#)) ?

365

Comme vous atteignez le fond de ce cul-de-sac, la paroi qui vous barrait la route s'affaisse puis se transforme en un hideux Cloporte Géant. Jaune avec des ailes noires, l'insecte avance vers vous en rebondissant sur ses huit longues pattes velues ; des gouttes d'acide perlent entre ses crocs et tombent et grésillant sur le sol de pierre. Vous n'avez pas le temps de fuir. Si vous possédez un Médaillon d'Argent, rendez-vous au [170](#). Sinon, rendez-vous au [389](#).

366

A peine avez-vous pénétré dans la pièce que la statue tend la main droite vers vous et dit d'une voix rocailleuse : « Donne-moi une pierre précieuse ! » Allez-vous attaquer la statue (rendez-vous au [84](#)), lui donner une pierre précieuse, si vous en possédez une (rendez-vous au [8](#)), rester immobile et voir ce qu'il advient (rendez-vous au [323](#)), ou préférez-vous vous élancer à toutes jambes vers l'escalier, prenant le risque de passer devant la statue (rendez-vous au [340](#)) ?



367

Vous allez devoir affronter un Sorcier du Mal, un adversaire féroce et sans pitié, qui met toute son intelligence et son habileté au service des forces maléfiques qu'il vénère !

SORCIER

DU MAL habileté : 9 endurance : 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [117](#).



368

Vous voici enfin au nid des rapaces géants ! Deux grands œufs reposent sur un lit de brindilles et vous remarquez aussi quelques Pièces d'Or qui brillent au soleil. Mais, soudain, un bruissement d'aile vous alerte : la femelle, furieuse et inquiète, fonce vers vous, prête à dépecer l'intrus qui a osé menacer son nid !

OISEAU-CYCLONE **HABILETÉ : 7** **ENDURANCE: 12**

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

369

Vous ne pouvez libérer le vieux prisonnier, mais au moins le réconfortez-vous en lui apprenant que vous venez en ami. Le tortionnaire, de retour dans la cellule, commence à soupçonner anguille sous roche et vous dévisage d'un œil torve. Rassemblez vos forces, car vous allez devoir vous battre avec ce Demi-Ogre ! Rendez-vous au [76](#).

370

Vous discernez un léger ronflement, qui provient de derrière la porte est. Allez-vous entrer pour voir :e qu'il en est (rendez-vous au [107](#)) ou préférez- vous ouvrir la porte sud (rendez-vous au [245](#)) ?

371

Comme vous prononcez les dernières paroles magiques, l'Araignée-Mammoth pousse un cri strident et se ratatine sur ses pattes velues, mais le soupir de soulagement que vous alliez pousser se bloque dans votre gorge et vous sentez votre sang se glacer d'effroi : l'Illusion n'est pas morte ! Elle est si forte que votre sortilège n'a fait que l'affaiblir... Lentement, l'Araignée-Mammoth se redresse comme un vieux ressort et avance vers vous. Rendez-vous au [175](#) pour savoir quelle tournure va prendre cette fâcheuse rencontre mais n'oubliez pas, si vous êtes amené à affronter l'Araignée-Mammoth, de soustraire 4 points de son total d'ENDURANCE, en raison du coup que vous venez de lui porter.

372

Après avoir choisi le sortilège que vous souhaitez: utiliser, livrez-vous à un rapide calcul ésotérique pour en connaître les effets : comptez les lettres qui composent le nom du sortilège, puis soustrayez 2 a_ nombre ainsi obtenu. Rendez-vous alors au paragraphe qui porte ce nombre. Si vous vous retrouvez: dans une situation qui n'a rien à voir avec la vôtre et où on ne fait aucune allusion au sortilège que vous venez de lancer, c'est signe que votre sortilège n'était guère idoine et vous devrez alors vous rendre au [298](#).

373

Il est absolument impossible d'ouvrir cette porte. Comprenant qu'elle est fermée par un sortilège magique, vous y renoncez et reportez votre attention sur la porte est. Rendez-vous au [28](#).

374

La cassette contient une petite fiole en verre hermétiquement bouchée. Le contenu de cette dernière s'est évaporé depuis longtemps, mais un résidu ver. en tapisse le fond. En délayant ce dépôt dans un peu d'eau, vous obtenez une dose de Potion ce Guérison ! Vous pourrez boire cette potion a. moment de votre choix, excepté lors d'un comba: : elle vous fera regagner 4 points d'ENDURANCE ! S vous souhaitez l'emporter avec vous, plutôt que de l'utiliser tout de suite, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*. Encouragé par cette heureuse trouvaille, vous regagnez le tunnel sud et entreprenez de chercher la porte secrète dont vous a parlé le vieil homme. Rendez-vous au [98](#).

375

Vous parvenez à ouvrir la trappe et vous vous hissez sans bruit dans la pièce du dessus, plongée dans l'obscurité. Un ronflement régulier vous parvient ; ecarquillant les yeux, vous discernez la silhouette d'un gros Orque, étendu sur un lit dans un coin de la pièce. Vous vous en approchez sur la pointe des pieds, dégainez silencieusement votre épée et portez à l'Orque un coup fatal, sans même le réveiller.... Rendez-vous au [99](#).

376

Vous voici de retour devant la pièce à la tête de pierre. A peine avez-vous ouvert la porte qu'une épaisse fumée noire et toxique vous brûle la gorge ! Elle s'échappe en bouillonnant de la bouche de l'effigie... Vous refermez vivement la porte et repartez en toute hâte vers le sud. Vous voici bien obligé, maintenant, d'ouvrir la porte qui barre ce tunnel, si vous voulez continuer votre route ! Allez-vous faire irruption dans la pièce, l'épée à la main (rendez-vous au [25](#)) ou préférez-vous adopter une attitude plus civile et tenter d'engager la conversation avec les créatures qui s'y trouvent (rendez-vous au [209](#)) ?

377.

La porte donne sur un tunnel, qui se divise en deux boyaux au bout d'une centaine de mètres. Allez-vous vous diriger vers l'ouest (rendez-vous au [255](#)) ou vers l'est (rendez-vous au [160](#)) ?

378

< Parfait ! s'exclame le lézard. Te voilà rodé ! Tu n'auras pas de mal à régler son compte à celui qui reste ! » Vous êtes bien attrapé, n'est-ce pas ? Rendez-vous au [256](#).

379.

Il fait presque nuit quand vous atteignez la bâtisse. Elle est de construction très simple, petite et dépourvue de fenêtres, et son unique porte donne sur l'ouest. Il y fait si sombre que vous ne pouvez voir l'intérieur depuis le seuil, aussi allumez-vous votre lanterne avant d'entrer. Un gémissement vous accueille : un homme est enchaîné à un des murs, près d'une sorte d'autel ; il tend la main vers vous en un geste implorant et prononce quelques paroles dans une langue qui vous est inconnue. Allez-vous l'attaquer (rendez-vous au [69](#)), vous approcher de lui pour lui porter secours (rendez-vous au [390](#)), ou rester où vous êtes et inspecter les lieux du regard (rendez-vous au [37](#)) ?

380

Vous voici engagé dans un duel avec le second Orque, qui maudit votre traîtrise !

ORQUE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 3

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

381

Vous pouvez maintenant reprendre votre route en empruntant, à votre guise, le tunnel bleu (rendez-vous au [261](#)) ou le tunnel violet (rendez-vous au [150](#)).

382

Paniqué, vous courez comme un fou et débouchez sur un tunnel aux parois grises. Vous avez perdu 2 points CI'ENDURANCE et votre HABILITÉ est réduite de 1 point jusqu'à l'issue du prochain combat que vous mènerez (si vous en sortez vainqueur, votre total d'HABILITÉ retrouvera alors son niveau précédent). Rendez-vous au [112](#).

383

Mezrabian revient en traînant un vieillard dont les poignets et les chevilles sont entravés de lourdes chaînes ; le malheureux est en haillons, ses yeux sont cernés et son visage est crispé par la douleur «Je ne parlerai pas... » murmure-t-il dans un râle « Oh si ! Tu parleras, vieux sac à puces ! » ricane le bourreau en lui décochant un violent coup de pied dans les côtes. « Mets-le sur la table ! » vous dit-il alors, avant de se diriger vers le brasero pour prendre un fer à marker incandescent. Allez-vous attaquer le tortionnaire (rendez-vous au [76](#)) ou porter secours au prisonnier (rendez-vous au [108](#)) ?



384

Cet escalier est protégé par un envoûtement qui vous ralentit beaucoup, mais votre sortilège de Vitesse vous aide à gravir les marches : sans lui, vous feriez du surplace ! Pendant ce temps, Mor-dranez psalmodie toujours des incantations en faisant pleuvoir de fines particules brillantes du bout de ses doigts. Soudain, toute cette poussière s'amalgame en un Globe de Feu qui fuse comme un obus vers vous ! Si vous possédez un Anneau de Bronze, passez-le vite à votre doigt (à moins que vous ne le portiez déjà) et rendez-vous au [231](#). Sinon, rendez-vous au [166](#).

385

Vous entrez dans la caverne. Au nord, perché sur une saillie rocheuse tout en haut de la paroi, un oiseau dépèce avec acharnement un lambeau sanguinolent. Avec un haut-le-coeur, vous reconnaissez une cage thoracique humaine. L'oiseau n'est pas très grand, mais il paraît très féroce et cruel, et son bec taché de sang est long et tranchant comme le fil d'un rasoir. En vous voyant, le rapace abandonne fond amuse-gueule, pousse un cri rauque et fond droit sur vous. Courage, défendez-vous !

AIGLE-

FAUCILLE HABILITÉ 8 ENDURANCE 1

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [26](#).

386

La Clef d'Ébène tourne sans bruit dans la serrure et la porte s'ouvre doucement sur une petite pièce qui présente, pour tout mobilier, un coffre de bois cerclé de fer, placé sur une estrade. Si vous désirez entrer dans la pièce et ouvrir le coffre, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez repartir vers l'est, rendez-vous au [114](#).

387

Faisant taire votre fatigue, vous marchez le long du tunnel, qui débouche abruptement sur une voûte en pierre brune. Des clapotis et des chuintements parviennent à vos oreilles, et une odeur pestilentielle flotte dans l'air : la voûte marque l'entrée des égouts ! Malheureusement pour vous, il n'y a pas d'autre issue possible. Vous surmontez votre dégoût et pénétrez dans la fange, qui vous arrive à mi-mollet. Au bout du conduit scintillent des lumières multicolores et vous avancez le regard fixé vers ce but réconfortant. Peu à peu, des couinements se font entendre et, brusquement, l'eau se met à frémir comme si elle était en ébullition ! Horrifié, vous apercevez une bande de rats qui trottent vers vous, tous crocs dehors ! Si vous désirez recourir au sortilège de Vitesse et que vous en ayez la possibilité, rendez-vous au 23. Si vous voulez lancer le sortilège Rompt-l'Illusion, et si vous le pouvez, rendez-vous au 352. Si vous décidez d'affronter les rats, rendez-vous au [80](#). Si vous souhaitez courir à toutes jambes vers le bout des égouts, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez chercher dans votre sac à dos un objet susceptible de faire fuir les rats, rendez-vous au [48](#).

388

Votre ténacité est enfin récompensée : l'étroit boyau où vous avancez débouche sur un tunnel plus large et vous apercevez, à une vingtaine de mètres après le tournant, de hautes grilles d'acier trempé qui s'encadrent dans la paroi rocheuse. Vous avez trouvé l'entrée des Cryptes d'Acier ! Rendez-vous au [277](#).

389

Votre sixième sens vous dit que ce Cloporte Géant est une Illusion, mais il n'empêche que vous allez devoir l'affronter !

CLOPORTE

GÉANT HABILITÉ : 5 ENDURANCE : .6

Chaque fois que le Cloporte Géant vous mord, lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire car le Cloporte Géant est parvenu à vous inoculer un jet de son redoutable venin ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [115](#).

390

Comme vous avancez vers l'homme, une sphère d'un noir intense se forme au creux de sa main et s'en échappe, prend du volume puis se referme sur vous, vous enveloppant dans des ténèbres glaciales ! Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. Comme les voiles noirs se dissipent, vous découvrez le « prisonnier » sous son véritable aspect : celui d'un Sorcier du Mal revêtu d'une solide cotte de mailles, qui avance vers vous en faisant tourner une massue ! Rendez-vous au [367](#).

391

Votre sortilège n'a pas le moindre effet, signe que ces bruits troublants sont produits par des créatures bien réelles ! Vous avez utilisé votre sortilège Rompt-l'Illusion pour rien, et vous avez encore plus peur qu'avant... Rendez-vous au [382](#).

392

Heureusement que vous avez de quoi vous éclairer, sinon vous n'y verriez goutte ! Vous êtes sur le seuil d'une petite antichambre qui donne sur une pièce ronde. Les murs sont couverts de salpêtre, des gouttes d'eau suintent du dôme de pierre, très élevé, et dans l'air flotte une forte odeur de moisi. Sur un piédestal érigé au beau milieu de la pièce trône un coffre en bois de rose, cerclé de larges bandes de fer. Mais le coffre a un gardien ! Une invraisemblable créature surgit de l'ombre du piédestal et vole vers vous ; c'est une grosse boule couverte d'écaillés vertes et visqueuses. Elle vous dévisage de ses yeux étroits, rouges et luisants, en contractant une petite bouche ronde, hérissée de crocs fins comme des épingles. Manifestement, ce n'est pas avec ces derniers que le monstre se bat, mais bien plutôt avec

les deux énormes pinces qu'il agite au bout de longs tentacules verts... Vous n'avez pas le temps de fuir car le Diadrome - tel est le nom du monstre - vous attaque déjà !

DIADROME HABILITÉ : 8 ENDURANCE: 12

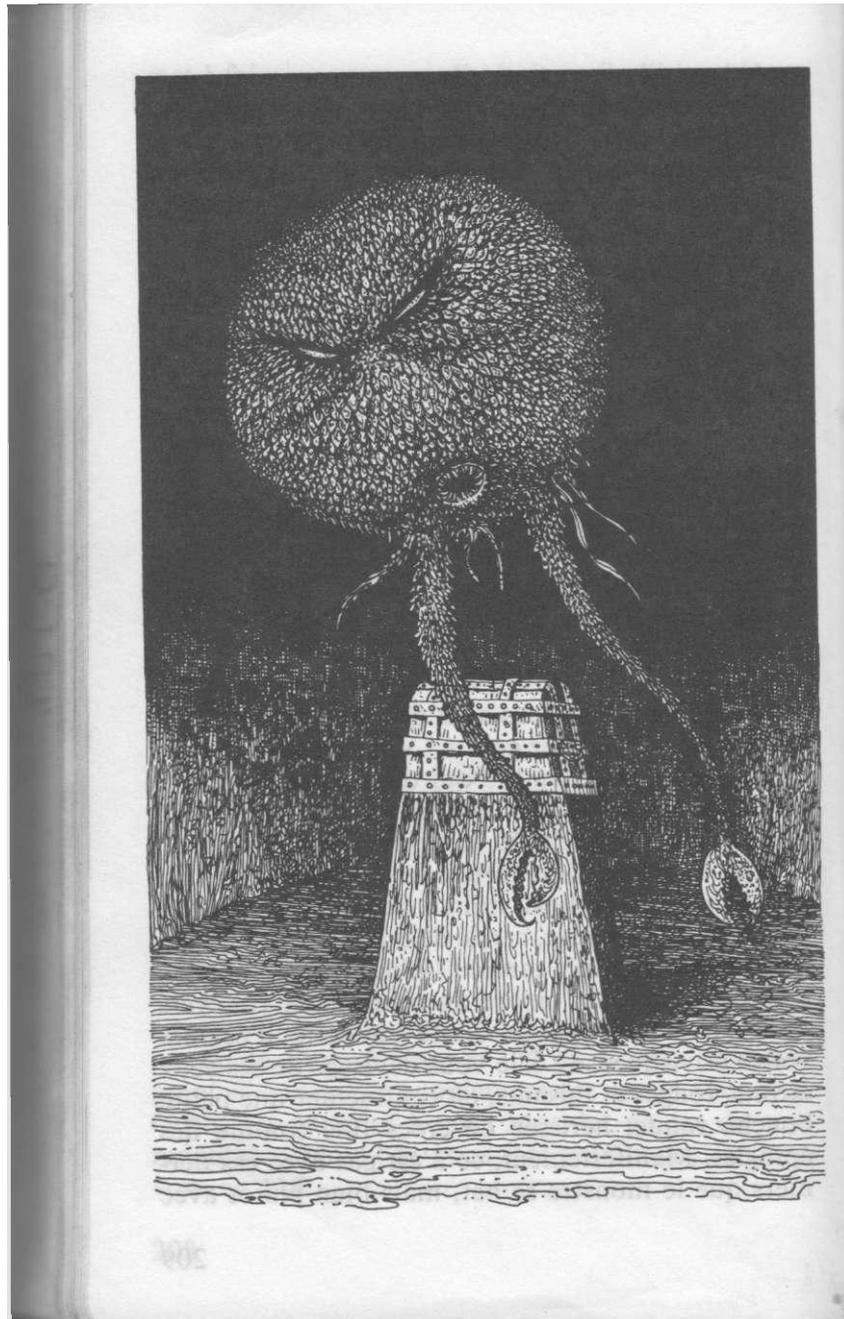
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [12](#).

393

Vous pénétrez dans une pièce vivement éclairée. Courbé au-dessus d'une table, un Orque verse de l'huile dans une vasque en cuivre ; il est si concentré qu'il ne vous entend pas rentrer. Quelques chaises et un sommier composent avec la table tout le mobilier et vous remarquez deux portes, donnant l'une sur l'est et l'autre sur le sud. Soudain, l'Orque se retourne et vous aperçoit. « Maître ! Maître ! » s'exclame-t-il, tout en dégainant son épée. Il se rue alors vers vous et ses intentions ne font aucun doute...

ORQUE HABILITÉ : 5 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [202](#) sans perdre une seule seconde, car le maître de l'Orque va arriver !



394

Vous voici engagé dans un combat avec une Araignée-Mammoth, une Illusion si forte que seule votre épée peut en venir à bout !

ARAIGNÉE-

MAMMOUTH HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [269](#).

395

A mesure que vous avancez, les parois du tunnel virent au bleu, passant par les teintes les plus claires pour atteindre maintenant un indigo profond. Vous avez l'impression de marcher depuis des heures, et vous vous demandez si ce tunnel va jamais prendre fin... «Tu mourras de fatigue, murmure soudain la voix sépulcrale. A moins qu'il ne t'arrive malheur avant ? » Un bruit formidable retentit alors, tandis qu'une énorme vague déferle vers vous ! Vous voulez fuir mais la lame éclate et vous projette violemment contre le sol. Vous vous débâtez avec l'énergie du désespoir pour refaire surface mais peu à peu vos poumons se remplissent d'eau et vos forces vous abandonnent. Vous sombrez... Rendez-vous au [13](#).

396

Implacablement, les murs se referment sur vous, vous empêchant d'avancer. Vous tombez à genoux et vous vous recroquevillez sur vous-même, prenant le moins de place possible, mais bientôt vous sentez les parois presser sur vos épaules et votre tête. Tandis que vos côtes éclatent sous la pression, un visage démoniaque vous apparaît : Mordranez ! «Terrible, la claustrophobie, cette peur viscérale des endroits fermés ! C'est une Illusion qui tue à tous les coups, l'émotion est trop forte à supporter... Adieu, petit aventurier, tu étais courageux, mais tu ne fais pas le poids face à moi, Mordranez, le Nécromant des Nécromants ! Plus personne n'arrêtera mon ascension au firmament du pouvoir, maintenant ! Ha ! ha ! ha ! » Les horribles ricanements de Mordranez sont les derniers bruits que vous entendez, avant d'expirer. Tel est le triste épilogue de votre aventure.

397

Si vous possédez un Médaillon d'Argent, rendez- vous au [95](#). Sinon, rendez-vous au [230](#).

398

L'homme diaphane prend votre tête entre ses mains et la presse doucement. Vous sentez aussitôt un flux d'énergie vous parcourir et vous regagnez 1 point d'HABILETÉ, 1 point de CHANCE et 4 points d'ENDURANCE (attention : seule votre CHANCE peut s'élever au-delà de son total initial). Mais cet effort épuise la créature, qui devient de plus en plus translucide et finit par s'évanouir dans l'air. « Il est en paix, maintenant, dit alors un autre de ces êtres éthérés. Il a sacrifié son âme pour te donner de la force contre le Nécromant Suprême. Ne trahis pas son souvenir ! » Le cœur riche d'un regain d'espoir, vous vous remettez en route. Dans quel tunnel vous engagez-vous ?

Le tunnel jaune-vert	Rendez-vous au 307
Le tunnel bleu azur	Rendez-vous au 272
Le tunnel ocre	Rendez-vous au 77

399

Comme vous vous penchez vers le couvercle du coffre, une lame recourbée jaillit du sol ! Heureusement, elle passe à quelques centimètres de vous et vous êtes indemne. Vous l'avez échappé belle ! Vous allez maintenant tenter d'ouvrir le coffre. Rendez-vous au [246](#).

Mordranез s'ÉCROULE à vos pieds, mort à tout jamais, et un profond soupir retentit alors, s'amplifiant comme une immense vague : des centaines de milliers d'âmes, enfin libérées du joug cruel de Mordranез, recouvrent leur sérénité. Tout autour de vous, les couleurs s'estompent puis s'évanouissent, laissant apparaître la pierre grise naturelle à ces lieux souterrains, tandis que les Illusions créées par le Nécromant Suprême se dissipent une à une. Vous voici maintenant sur une simple plateforme rocheuse, qui surplombe deux raidillons, vestiges des escaliers que vous avez eu tant de mal à gravir pour atteindre Mordranез... Devant vous, un large tunnel monte en pente douce vers la surface, et des bouffées d'air frais et pur parviennent à vos narines. Il vous semble même sentir l'odeur iodée de la mer ! Qui sait si Garaez ne vous attend pas, déjà prêt à appareiller pour Pollyka ? Pour la dernière fois, vous glissez votre épée dans son fourreau. Une folle joie vous étreint le cœur, tandis que vous courez vers l'air libre, vers le soleil, la mer et les arbres ! Titan est sauvée et l'on chantera vos prouesses des siècles durant !

