

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

La Tour de la Destruction



Défis Fantastiques



1000
JULIO

Titre original : *Tower of Destruction*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques © Keith Martin, 1991, pour le texte © Pete Knifton, 1991, pour les illustrations © Éditions Gallimard, 1992, pour la traduction française

Keith Martin

La Tour de la Destruction

Défis Fantastiques /45

Traduit de l'anglais par Mona de Pracontal

Illustrations de Pete Knifton



Gallimard

La Feuille d'Aventure

HABILETÉ Total de départ =	ENDURANCE Total de départ =	CHANCE Total de départ =
---	--	---------------------------------------

HONNEUR	TEMPS ÉCOULÉ	CRÉATURES
----------------	-------------------------	------------------

EQUIPEMENT	TRÉSOR
PROVISIONS	

CASES DES RENCONTRES AVEC UN ADVERSAIRE

Habilitéte =	Habilitéte =	Habilitéte =
Endurance =	Endurance =	Endurance =

Habilitéte =	Habilitéte =	Habilitéte =
Endurance =	Endurance =	Endurance =

Habilitéte =	Habilitéte =	Habilitéte =
Endurance =	Endurance =	Endurance =

Habilitéte =	Habilitéte =	Habilitéte =
Endurance =	Endurance =	Endurance =

Comment combattre les créatures venues du froid

Dans les immensités glaciales et enneigées du nord d'Allansia, la vie est rude, et rudes également sont les habitants. Alors que vous êtes parti au loin, en expédition, la tranquillité de votre village natal est détruite par l'apparition d'un globe incandescent et mortifère qui déchire les cieus hivernaux et s'abat comme la foudre, dans un tourbillon de flammes et d'éclairs. La désolation pleut sur votre village et, à votre retour, vous ne trouvez plus que cendres et cadavres.

Assoiffé de justice, vous vous élancez sur la piste de la mystérieuse sphère. D'où vient-elle ? Qui donc l'a conçue et fabriquée ? Peut-on arrêter sa course meurtrière ? A VOUS de mener cette quête jusqu'à sa bouleversante conclusion... Mais prenez garde : la sphère n'est qu'une partie de la menace infiniment plus grande qui plane sur Allansia tout entière !

Deux dés, un crayon et une gomme sont les seuls accessoires dont vous avez besoin pour vous lancer dans cette formidable aventure. Vous trouverez dans les pages suivantes toutes les instructions nécessaires pour affronter les périls et combattre les créatures ennemies, ainsi qu'une *Feuille d'Aventure* où vous consignerez les détails de votre quête.

Avant de vous embarquer dans cette aventure, vous allez calculer votre HABILITÉ, votre ENDURANCE, votre CHANCE et votre HONNEUR, et apprendre à les utiliser. De nombreux dangers vous guettent, et rien n'est moins assuré que votre succès : vos adversaires sont puissants et ne reculeront devant rien pour vous arrêter, aussi devrez-vous peut-être recommencer plusieurs fois pour mener cette mission à terme. Nous vous conseillons donc de faire des photocopies de la *Feuille d'Aventure*, que vous pourrez utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

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 de départ d'HABILITÉ sera donc compris entre 7 et 12.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le total dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ d'ENDURANCE sera donc compris entre 12 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 de départ 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. Votre total d'ENDURANCE traduit votre force, votre forme physique, votre volonté de survivre et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total d'ENDURANCE est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Votre total de CHANCE indique si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux, car la CHANCE, tout comme la magie, joue un grand rôle dans ce monde fantastique que vous vous préparez à 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 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 toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon (ou si vous décidez de combattre de toute façon) il vous faudra mener les combats comme suit :

Tout d'abord, vous inscrirez les points d'HABILETÉ 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 ensuite ainsi :

1. Lancez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez deux dés pour vous-même et ajoutez au nombre obtenu vos propres points d'HABILETÉ. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la votre, 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.

4. 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).

5. La créature vous a blessé, aussi devez-vous retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez alors recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 15).

6. 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).

7. 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. Dans ce dernier cas, le déroulement des Assauts vous sera précisé.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une tactique 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 à 0, vous serez systématiquement Malchanceux chaque fois que vous *Tenterez votre Chance!* 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 le total de départ.

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 pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature ou 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. En revanche, si vous êtes Malchanceux, 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 des suites 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*.

Honneur

Votre *Feuille d'Aventure* comprend également une case consacrée à l'HONNEUR. Votre HONNEUR, c'est votre sens de la bienséance, de l'honnêteté, de la justice et de la compassion, ainsi que d'une autre valeur qui revêt une importance toute particulière dans cette aventure : le respect des morts. Vous n'avez pas besoin de calculer votre total de départ d'HONNEUR : il s'élève à 6 ; inscrivez ce total directement sur votre *Feuille d'Aventure*, sans lancer de dés. Votre HONNEUR sera affecté par les actes que vous commettrez durant votre aventure, aussi bien que par ceux que vous éviterez de commettre.

Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance, votre Chance et votre Honneur

Habileté

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 une raison ou pour une autre. 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 le total de départ.

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 pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence ! Votre Sac à Dos contient des Provisions pour dix Repas. Vous pouvez vous reposer et manger à n'importe quel moment de votre choix sauf au cours d'un combat, et vous ne pouvez pas faire plus d'un Repas à la fois. Un Repas vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Quand vous prenez un Repas, ajoutez 4 points à votre total d'ENDURANCE (en veillant toutefois à ce que ce dernier n'excède pas le total de départ), et retirez-en 1 à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure*.

Chance

Votre total de CHANCE variera lui aussi au cours de votre aventure, notamment quand vous *Tenterez votre Chance*. Vous pourrez également recevoir des points de CHANCE supplémentaires si vous bénéficiez d'un coup de chance ; inversement, en cas de malchance ou d'erreur grave de votre part, vous devrez peut-être rabaisser votre total de CHANCE. De tels cas vous seront signalés dans le texte, et les instructions vous seront données. N'oubliez pas que votre CHANCE, à l'instar de votre HABILITÉ et votre ENDURANCE, ne peut s'élever au-dessus de son total de départ, sauf si cela est spécifiquement indiqué.

Honneur

Votre total d'HONNEUR variera au cours de votre aventure en fonction de vos actes honorables et de ceux, égoïstes et déshonorants, que vous vous refuserez à commettre. Comme vous le découvrirez, posséder un total d'HONNEUR élevé offre certains avantages. Toutefois, il pourra se trouver des situations où vous devrez agir de façon égoïste pour vous procurer un objet ou un indice important ! Vous devrez vous maintenir sur la ligne qui sépare l'excès de cupidité, cause de perte d'HONNEUR, et l'excès de scrupules qui vous empêcherait de prendre des choses dont vous avez besoin, dans des situations cruciales.

Votre équipement

Au début de votre aventure, vous ne disposez que d'un équipement minimal. Vous portez à la taille votre fidèle épée et vous vous protégez à l'aide d'un bouclier et d'une épaisse tunique de cuir, entièrement doublée de fourrure. Là où vous allez, les fourrures seront d'un précieux secours pour lutter contre le froid ! 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, et une épaisse couverture en fourrure dont vous aurez besoin pour vous couvrir la nuit. Enfin, vous êtes nanti d'une lanterne, ce qui vous permettra de vous éclairer dans les lieux obscurs.

Au cours de vos voyages, vous aurez peut-être l'occasion de faire l'acquisition d'une arbalète et de carreaux. En ce cas, vous devrez tenir un compte du nombre de carreaux que vous décochez et de la quantité dont vous disposez ; si vous vous retrouvez sans aucun carreau, l'arbalète devient une arme inutilisable, jusqu'à ce que vous vous procuriez d'autres munitions.

Temps

Dans la première partie de cette aventure, la recherche du Palais de Glace, le temps joue un rôle essentiel : il est vital pour vous d'y arriver le plus vite possible. Vous trouverez sur votre *Feuille d'Aventure* une case consacrée au Temps Passé : vous y consignerez le nombre de jours qui s'écouleront entre le début de votre aventure et votre arrivée au Palais de Glace. Chaque fois que vous vous arrêtez le soir pour dormir, une journée est passée : vous rajouterez donc un jour au total de Temps Passé. Heureusement, le temps ne joue un rôle important que dans la première partie de l'aventure !

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 ces contrées glacées, prenez des notes et dessinez une carte en vous aidant des indications 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 permettra de 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 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 ! Durant la première partie de votre aventure, vous devrez vous dépêcher ; toutefois, à vous précipiter outre mesure, vous risquez de passer à côté de l'aide précieuse que d'aucuns peuvent vous offrir. Toute la difficulté consistera donc à juger si vous avez intérêt à vous attarder ou au contraire à reprendre la route le plus vite possible. 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 !

Et maintenant, que la chance vous accompagne !

Triste retour

C'est une marche longue et difficile que vous avez dû faire, depuis le marché de la ville de Zengis, mais vous êtes presque arrivé maintenant : dans moins d'une heure, vous serez chez vous, au coin du feu, une chope d'hydromel chaud à la main, et vos fourrures sécheront dans un coin de la hutte familiale... Vos amis viendront certainement vous raconter les exploits de chasse qu'ils ont accomplis pendant que vous étiez au marché et, tels que vous les connaissez, ils ne manqueront pas de se moquer gentiment de vous qui n'êtes pas parti chasser avec eux. Mais il fallait bien que quelqu'un aille vendre les fourrures et en tire un bon prix ! Et, comme l'avait fait remarquer le chef, il valait mieux envoyer un homme intelligent et avisé. C'est ainsi que vous avez été désigné pour cette mission. Peut-être la vie serait-elle plus facile, songez-vous, dans l'une des contrées du sud d'Allansia dont vous avez entendu parler : le triste port de Sables Noirs, au sud-ouest, les interminables Plats-Pays avec leurs chevaux sauvages et fiers, et leurs cavaliers encore plus fiers, et même la lointaine Arantis, avec son Très Grand Prêtre et ses myriades de bateaux-pirates. N'importe où, ailleurs que dans cette région au froid mordant où vous avez grandi, à l'ombre des monts Doigts-de-Glace. Peut-être que la prochaine fois où une caravane partira de Zengis pour les Plats-Pays, vous trouverez un marchand ayant besoin d'un garde du corps fort et honnête-Mais ce sont des fantasmes que tout cela, la réalité de maintenant c'est le froid qui vous pince la peau...

Sauf qu'il ne fait plus aussi froid qu'il y a une minute. Il devrait faire froid pourtant, d'autant plus que le ciel s'obscurcit avec la venue du crépuscule... il devrait même faire de plus en plus froid ! Mais pourquoi le ciel est-il brusquement aussi sombre ? Il n'y a pas si longtemps, le brillant soleil d'automne était encore haut ! Et quel est ce grondement strident qui déchire le ciel et se rapproche de vous comme le tonnerre ?

Vous faites volte-face d'un bond dans la direction d'où provient le bruit, de plus en plus fort, et la peur et l'horreur vous jettent à terre. Dans un vacarme pareil aux cris de mille démons hurlants, un globe de pierre noire fuse au-dessus de votre tête en traçant un sillon de flammes et de fumée. Un bloc de roche fondue se détache et tombe près de vous, sifflant et crachant en s'enfonçant dans la neige et dans la terre durcie par la glace. Vous vous relevez et vous secouez la neige de vos habits. Étreint d'une mortelle angoisse, vous courez vers la tête de la vallée. D'en haut, vous voyez qu'elle est noyée dans la fumée et vous distinguez, à travers les volutes noires, des flammes qui s'élèvent à l'emplacement de votre maison. A toutes jambes, vous descendez vers votre village pour découvrir le terrible coup dont le destin a frappé les vôtres... Rendez-vous au [1](#).



*1 La fumée, épaisse et noire, se dissipe
et révèle les corps calcinés des villageois.*

1

Vous courez vers votre maison à perdre haleine, fou d'inquiétude, mais déjà, en dévalant la pente enneigée, vous entendez les cris et les plaintes des mourants. Heureusement, la fumée épaisse, noire et nauséabonde, commence à se dissiper, mais c'est pour révéler le triste spectacle des corps calcinés et des villageois encore vivants mais blessés. Les huttes et les cabanes sont en flammes, ou complètement écrasées par le passage de la Sphère. A votre grande horreur, vous découvrez votre père et votre mère morts, gisant dans les ruines de leur maison. Révolté, vous jurez de rattraper la Sphère meurtrière et de découvrir qui a envoyé cet instrument de carnage pleuvoir sur votre peuple. Qu'allez-vous faire ?

Partir aussitôt sur la piste de la Sphère Rendez-vous au [111](#)

Voir si vous trouvez des objets qui puissent vous servir dans votre recherche Rendez-vous au [41](#)

Chercher le Sage du village Rendez-vous au [366](#)

Porter secours aux blessés Rendez-vous au [268](#)

2

Les ateliers des Elfes des Glaces composent un réseau de maisons, de petites tours, de pavillons et de verrières d'une incroyable variété d'architecture. La plupart sont ornés de sculptures ravies, saines ou fantastiques, de balcons aux balustrades fines et délicates comme des fils de la Vierge, de rosaces, de moulures et d'arabesques, tous ciselés dans la glace. Ces demeures et ateliers ont étrangement conservé leur charme et leur beauté, tant d'années après la mort de leurs habitants. Ils semblent tous vides et abandonnés mais, en regardant par les fenêtres couvertes de givre, vous en remarquez trois qui pourraient bien faire exception. Allez-vous inspecter en premier l'atelier :

D'un armurier

Rendez-vous au [30](#)

D'un bijoutier

Rendez-vous au [218](#)

D'un fabricant d'armes

Rendez-vous au [342](#)

3

Vous vous trouvez au centre du croisement. Quelles parties des Cryptes allez-vous explorer maintenant ?

Le bas des marches de glace Rendez-vous au [64](#) Le bout du tunnel de gauche Rendez-vous au [148](#) Le bout du tunnel de droite Rendez-vous au [88](#) La surface, en remontant et en sortant des Cryptes Rendez-vous au [309](#)

4

Vous vous approchez de la tour de garde et vous entrebâillez non sans peine les lourdes portes de glace, juste à temps pour apercevoir une sentinelle juchée en haut de la tour. Comme vous vous baissez instinctivement, un carreau vous siffle à l'oreille. Si vous possédez une arbalète et des carreaux et que vous souhaitez contre-attaquer, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez dégainer votre épée et tenter de vous rapprocher de l'archer, rendez-vous au [292](#).

5

Vous voici devant l'imposant portail de la grande Cathédrale de Glace. Un oiseau, ailes largement déployées comme en plein vol, est sculpté dans la glace. Disposez-vous d'un Oiseau de Glace qui chante ? Si oui, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre d'arcs colorés qui ornent les ailes de l'oiseau. Sinon, il vous est impossible de pénétrer dans la Cathédrale : les battants du portail pesant plusieurs tonnes, il est hors de question d'essayer de les pousser ! Notez le numéro de ce paragraphe car si vous trouvez un Oiseau de Glace, vous pourrez revenir ici et entrer dans la Cathédrale comme nous vous

l'expliquons plus haut. Pour le moment, si vous n'avez pas d'Oiseau, retournez au [23](#).

6

Avez-vous une Épée de Glace ? Si oui, rendez-vous au [24](#). Sinon, rendez-vous au [43](#).



7

Cobrun le marchand est un individu pleurnichard et passablement filou, mais à force de marchander, vous arrivez à lui faire baisser ses diverses marchandises à des prix raisonnables. Si vous souhaitez lui acheter une potion, rendez-vous d'abord au [146](#) pour connaître les effets de chaque potion.

Potion d'ENDURANCE 5 Pièces d'Or

Potion d'HABILETÉ 5 Pièces d'Or

Potion de CHANCE 6 Pièces d'Or

Les autres articles que vous pouvez acheter sont les suivants :

Provisions pour 2 Repas 1 Pièce d'Or

Levier 1 Pièce d'Or

Arbalète avec 10 flèches 4 Pièces d'Or

Massue 4 Pièces d'Or

Sac de sel 1 Pièce d'Or

Matériel d'escalade 3 Pièces d'Or

Le matériel d'escalade se compose d'une corde, de quelques piquets et d'un petit marteau. Si vous achetez l'arbalète, n'oubliez pas de tenir un compte très précis du nombre de carreaux que vous utilisez et du nombre qui reste. Ici, vous devez payer pour tout ce que vous achetez, et il n'est pas question de tricher ! Inscrivez vos achats dans la case Acquisitions de votre *Feuille d'Aventure*, et déduisez les Pièces d'Or dépensées de votre Trésor. Cela fait, vous souhaiterez peut-être vendre quelque chose à Cobrun, en fin de compte. En ce cas, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez aller vous coucher, rendez-vous au [280](#).

8

Vous concentrez toutes vos forces pour reprendre le combat contre l'Orque Humain. A chaque Assaut, le Sorcier vous décochera une autre flèche qui vous affaiblira de 2 points d'ENDURANCE, et tant que l'Orque Humain vivra, vous ne pourrez pas attaquer le Sorcier. Si vous parvenez à tuer l'Orque, rendez-vous au [199](#).

9

Vous parvenez à empêcher l'Elfe Obscur de s'aider d'un sortilège pour renforcer son HABILITÉ. De plus, vous l'avez affaibli de 2 points d'ENDURANCE (prenez-en note). Fou de rage, il se jette maintenant sur vous en brandissant un poignard : rendez-vous au [272](#) pour l'affronter ; vous pourrez enlever 1 point au total d'HABILITÉ qui s'y trouve indiqué pour l'Elfe Obscur, car vous avez coupé court à sa tentative de sortilège.

10

Vous vous approchez du Golem à petits pas, en minaudant d'une voix aiguë, mais il ne se laisse pas prendre à vos manières précieuses et vous assène un grand coup de lance en vous toisant d'un regard méprisant - si tant est que les Golems, avec leurs yeux de pierre, puissent exprimer quoi que ce soit ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [333](#) car vous voici maintenant contraint de vous battre.

11

Vous examinez les grandes orgues de glace. Vous n'avez pas la moindre idée de la façon dont on en joue, bien sûr, mais en regardant de plus près, vous remarquez que l'ange tient une tablette de glace gravée de notes de musique. Cette partition vous intrigue car vous avez des notions de solfège suffisantes pour voir tout de suite qu'elle ne correspond pas aux règles habituelles. Certes, les Elfes ont une conception de la musique bien à eux, mais vous trouvez tout de même cela bizarre. Pensez-vous pouvoir mettre au jour une signification cryptée dans cette étrange partition ?



Quand vous vous sentirez prêt à passer à autre chose, vous pouvez si vous ne l'avez déjà fait :

Prendre les Clefs de Glace Rendez-vous au [83](#)

Examiner les tombes Rendez-vous au [101](#)

Quitter cette salle pour explorer une autre partie du Palais de Glace Rendez-vous au [23](#)

12

Vous avancez à pas prudents vers une pièce ronde, au-delà de la zone d'obscurité, où vous voyez clignoter des lumières à peine perceptibles. Vous n'arrivez pas à distinguer le moindre détail à l'intérieur car un rideau de toiles d'araignées, épais d'au moins deux mètres, barre l'entrée de la pièce, et vous avez l'impression qu'il doit en couvrir tout le tour. Les lumières et les bourdonnements qui vous parviennent vous convainquent d'essayer d'entrer dans cette pièce mais, pour cela, vous n'avez pas d'autre choix que de traverser les toiles d'araignées. Si vous souhaitez faire appel à la magie, Rendez-vous au [99](#). Si vous préférez vous forcer un chemin, rendez-vous au [185](#).

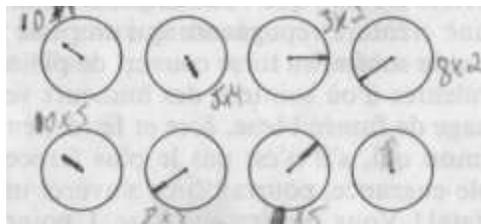


13

En ouvrant la porte de la cabane, vous découvrez un horrible Démon que vous allez devoir affronter ; c'est une créature répugnante qui empeste la chair brûlée et le soufre, au torse couvert de plaies rouges et purulentes d'où suintent des humeurs verdâtres. Un nuage de fumée bleue, âcre et fétide, enveloppe ce Démon qui, s'il n'est pas le plus féroce de son horrible engeance, pourrait bien s'avérer un adversaire fatal ! Vous devez soustraire **1** point d'HABILETÉ de votre total pour toute la durée du combat, car la fumée vous gêne terriblement, mais cette perte n'est que temporaire : n'oubliez pas de rajouter ce point à votre total après le combat... si vous êtes toujours en vie !

DÉMON DE FUMÉE HABILETÉ: 9 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, à peine reprenez-vous votre souffle que vous entendez un râle rauque et étouffé, en provenance de la pièce voisine. Serait-ce le cri d'un autre monstre ? Si vous souhaitez franchir le seuil pour voir de quoi il en retourne, rendez-vous au **233** ; si vous optez pour la prudence et préférez quitter ces lieux, en espérant trouver en fin de journée un endroit plus agréable où passer la nuit, rendez-vous au **154**.



14

Vous vous retrouvez brusquement sur le sol, en dessous de la galerie. Un petit bijou, que vous avez du mal à distinguer d'où vous êtes, flotte en suspension dans l'air, au-dessus d'un monolithe de glace qui a surgi dans la pièce et sur lequel sont gravées huit pendules. Les sept premières sont représentées avec une aiguille, mais non la huitième, et le tout compose la série suivante :

Vous devez trouver la suite logique de la série pour compléter la huitième horloge. « Je n'aide pas ceux qui n'ont ni intelligence ni talent », répète la voix de Méalin. Si vous parvenez à résoudre l'énigme, vous saurez vers quelle heure l'aiguille doit pointer et combien de pointes de flèches elle doit avoir ; multipliez ces deux nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au résultat. Si vous n'arrivez pas à résoudre l'énigme et si vous décidez d'y renoncer, rendez-vous au [300](#). Si vous possédez une Potion Volante et que vous souhaitez l'utiliser pour attraper le bijou, rendez-vous au [238](#).

15

Vous voici dans une grande pièce souterraine à l'éclairage diffus, traversée de rayons lumineux. L'endroit paraît parfaitement désert, jusqu'à l'instant où une petite créature en glace surgit brusquement d'un recoin et se jette sur votre Sac à Dos ! On dirait un vieux nain tout ridé, un gnome nuisible qui vous arrive à peine au genou - ce qui ne l'empêche pas de vous chiper une partie de vos affaires d'un geste lesté ! Vous lui adressez un bon coup d'épée tandis qu'il déguerpit en trotinant comme un petit rat. L'avez-vous eu ? Lancez deux dés pour chacun de vous et calculez vos Forces d'Attaque respectives (le Gnome Glacé a un total d'HABILETÉ de 8 points). Si vous obtenez la plus grande Force d'Attaque, rendez-vous au [211](#). Si c'est le Gnome Glacé qui l'emporte, rendez-vous au [109](#).

19

Vous remontez le tunnel en courant à toutes jambes mais une vive déception vous attend : l'escalier qui mène à la chambre du Golem est barré par un éboulis de pierres. Soudain, un grand pan de mur s'écroule et s'écrase contre votre flanc. Le choc vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE ; de surcroît, vous avez perdu encore quelques minutes de ce temps si précieux. Il ne vous reste plus qu'à retourner sur vos pas aussi vite que possible pour prendre l'autre souterrain. Rendez-vous au [38](#).

20

Vous vous rappelez trop tard que les Vers Polaires sont aveugles et chassent en se fiant à leur odorat, aussi vous cacher derrière une congère est-il parfaitement inutile ! Le monstre vorace vous frappe brutalement dans le dos et vous perdez aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Vous allez devoir l'affronter : rendez-vous au [382](#).

21

Vous déposez enfin la dernière dépouille, frêle sous son linceul, dans son sarcophage. Un profond soupir résonne alors dans le caveau, et vous sentez un frisson glacé courir sur votre front. Vous portez la main au visage et vous vous palpez le front : une marque y est apparue. En regardant votre reflet dans un éclat de glace, vous voyez qu'elle a la forme d'une étoile ; cela ne vous fait pas mal mais vous êtes néanmoins troublé et même un peu inquiet. Maintenant, retournez au croisement (rendez-vous au [3](#)).



22

Vous avez la Potion Volante et vous vous élevez dans l'air - pas très gracieusement, certes, mais vous n'avez pas l'occasion de léviter tous les jours ! Une fois dans l'air, c'est chose toute simple pour vous de décrocher l'encensoir de sa chaîne. N'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Toujours porté par l'effet de la Potion, vous sortez de la pièce et vous descendez l'escalier. Rendez-vous au [57](#).

23

Le Palais de Glace est un ensemble architectural immense et majestueux, qui présente des myriades de formes et de couleurs. De là où vous êtes, debout devant le poste de garde, vous apercevez sur la droite une tour dont le portail est surmonté d'un écu armorial : c'est la Tour aux Armures. Sur votre gauche se trouve une tour entièrement recouverte de glaçons magnifiques, de toutes les couleurs : la Tour de Glace Arc-en-Ciel. Toujours à gauche mais plus loin, en arrière-plan, se dresse la Tour de Glace Noire qui fait face à une construction presque irréelle tant elle est fine et délicate : la Tour de Lumière et d'Air. Enfin, juste en face de vous mais à bonne distance, vous pouvez voir une imposante tour centrale : la Grand-Tour. Toutes ces tours ont des portails de glace à leur base mais aucune autre entrée visible. Dans l'enceinte des remparts de glace qui relient les tours entre elles, se trouvent un certain nombre de bâtiments : des maisons, des ateliers, des magasins, des entrepôts, à l'architecture variée et raffinée. La Cathédrale de Glace au dôme étincelant domine l'ensemble avec majesté, silencieuse derrière son grand portail. Au cours de votre séjour au Palais de Glace, vous ne pourrez visiter chaque lieu qu'une seule fois, à moins que des instructions spéciales n'apparaissent dans le texte. Il est donc très important que vous notiez au fur et à mesure les endroits où vous vous rendez. Si vous ne trouvez pas ce que vous cherchez lors de votre première visite quelque part, inutile d'essayer d'y retourner : le résultat serait le même. En revanche, si vous tentez de pénétrer dans un bâtiment et si vous échouez, pour une raison ou pour

une autre (la porte est fermée et vous n'avez pas les clefs, par exemple), vous pourrez y retourner lorsque vous aurez trouvé le moyen d'entrer. Et maintenant, où allez-vous ?

A la Tour aux Armures	Rendez-vous au 84
A la Cathédrale de Glace	Rendez-vous au 5
A la Tour de Glace Noire	Rendez-vous au 287
A la Tour d'Air et de Lumière	Rendez-vous au 381
A la Tour de Glace Arc-en-Ciel	Rendez-vous au 320
A la Grand-Tour	Rendez-vous au 278
Aux ateliers	Rendez-vous au 2
Aux magasins	Rendez-vous au 163
Aux maisons	Rendez-vous au 371



24

Tassaskil - tel est le nom de l'Elfe - prend l'Épée de Glace et passe la main le long de la lame ; des étincelles de lumière magique fusent de ses doigts, et le pommeau et le manche de l'épée s'animent d'un éclat bleu, au cœur même de la glace. Il vous la rend alors : elle est devenue dure comme de l'acier et sa lame est plus affilée que celle de la meilleure épée de métal ! La glace est fraîche au contact mais non glaciale, elle ne glisse pas et ne fond pas dans votre main. C'est vraiment une arme fabuleuse, qui

dépasse vos rêves les plus fous. Chaque fois que vous l'utiliserez, votre HABILITÉ sera accrue de 2 points, même si cela vous fait dépasser votre total de départ (par exemple, vous pourrez vous retrouver avec une HABILITÉ de 13 ou 14, pour un total de départ de 11 ou 12). «Il me reste encore un peu de magie, prononce Tassaskil avec effort. Je peux rajouter à ton épée un sortilège mineur qui t'aidera contre les Sorciers, ou contre les Démons si tu préfères. » Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez demander le sortilège Anti-Sorciers (rendez-vous au [136](#)) ou demander le sortilège anti-Démons (rendez-vous au [173](#)). Mais vous pouvez aussi remercier Tassaskil de son aide, ne rien lui demander de plus et reprendre votre route rendez-vous au [94](#)).

25

Malheureusement, vous avez beau marcher sur la pointe des pieds, les gardes qui se trouvent dans la pièce ont l'ouïe fine et vous entendent passer devant la porte ouverte. Rendez-vous au [376](#).

26

Le couloir descend en pente douce pour déboucher bientôt sur une grande galerie qui surplombe un cercle de globes en pierre rouge vif et incandescents, suspendus à mi-hauteur dans l'air au-dessous de vous. Des glissières et des orifices sont disposés sous les pierres et vous comprenez qu'ils doivent alimenter en pouvoir la terrible Sphère au feu dévastateur. Il vous est impossible de détruire ces globes de pierre : le contrôle central doit se trouver quelque part ailleurs, et c'est en le détruisant que vous pourrez anéantir la Sphère. Malheureusement, à force de vous attarder, vous avez fini par attirer l'attention, comme vous pouvez en juger par la colonne de flammes qui traverse l'air en grondant pour vous attaquer : un Esprit de Feu ! Avez-vous une bague en votre possession ? Si oui, vous connaissez le nom de son ancien propriétaire. Convertissez les lettres de son nom en nombres (selon le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26), additionnez-les et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à la

somme obtenue. Si vous n'avez pas de bague, rendez-vous au [194](#).



27

Vous avancez à travers un pays de collines mais, au loin, se profile nettement un plateau. Des flocons de neige dansent dans l'air, ballottés par le vent ; le ciel est d'un bleu pur et limpide comme vous ne l'aviez encore jamais vu de votre vie, et la blancheur de la neige et la glace qui reflètent les rayons du soleil d'hiver, vif mais froid, vous aveuglent à demi. Peut-être est-ce pour cela que vous n'apercevez les Cavaliers du Ciel qu'au dernier moment, lorsque les ailes de leurs montures battent à vos oreilles ? Stupéfait, vous voyez deux barbares d'une tribu inconnue descendre de leurs chevaux, de grands Pégases à poil long. Ils vous disent qu'ils sont les Cavaliers du Ciel de la tribu du Vent Givrant et que vous vous trouvez dans leur territoire. Les hommes sont armés de grandes haches et de poignards et ils paraissent tous deux forts et courageux. Autant dire que vous préféreriez éviter de vous frotter à de tels guerriers ! Si vous possédez une médaille en bronze, rendez-vous au [152](#). Sinon, rendez-vous au [177](#).



27 Vous découvrez les Cavaliers du Ciel : les ailes de leurs montures battent à vos oreilles.

28

Vous lancez avec force la Baguette de Froid vers le Sorcier qui se met à hurler car un cône de flocons de neige givrants se matérialise dans l'air et se précipite sur lui pour le geler. Zéverin subit un dommage encore plus grand car il est particulièrement sensible au froid à cause d'un sortilège qu'un de ses ennemis lui a lancé, de sorte qu'il perd 8 points d'ENDURANCE ! Si vous l'aviez déjà affaibli d'au moins 5 points d'ENDURANCE (en lui infligeant des blessures par carreaux), ce coup de froid l'achève : rendez-vous au [325](#). Sinon, Zéverin le Sorcier est en bien piteux état, mais toujours vivant. Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* son total d'ENDURANCE restant ; vous allez en avoir besoin pour l'affronter à nouveau. Pensez aussi à rayer votre Baguette de la case Équipement et Acquisitions. Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez recourir à la Potion Volante, si vous en disposez (rendez-vous au [339](#)), ou vous servir d'une arbalète, si vous en avez une (rendez-vous au [139](#)) ou encore pratiquer un sortilège Anti-Froid pour vous protéger (rendez-vous au [85](#)). Mais vous pouvez aussi dégainer votre épée et guetter le bon moment pour frapper (rendez-vous au [372](#)).

29

Un fragment de pierre se détache de la voûte et vous tombe sur la tête. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE mais vous n'avez pas le temps de vous arrêter pour manger un Repas - toutefois vous pouvez avaler une Potion, du cognac ou de l'aquavit, si vous avez l'un ou l'autre de ces remontants. Lorsque vous atteignez le bout du tunnel, vous risquez un coup d'oeil prudent dans la pièce. Rendez-vous au [134](#).

30

Il y a plusieurs objets non terminés chez l'armurier, accrochés au mur ou posés sur les établis, mais aucune de ces cottes de mailles très fines que portaient d'ordinaire les Elfes des Glaces. Vous avez beau fouiller dans tous les recoins, vous ne trouvez rien de

magique. Vous pouvez, bien entendu, sortir de ce secteur pour aller explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)). Mais, si vous restez, allez-vous fouiller :

Le reste de la boutique	Rendez-vous au 352
L'atelier du bijoutier	Rendez-vous au 218
L'atelier du fabricant d'armes	Rendez-vous au 342

31

Vous descendez à pas prudents dans la ravine qui se termine abruptement sur un aplomb de pierre. Avez-vous du matériel d'escalade ? En ce cas, rendez-vous au [190](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [322](#).

32

Si vous possédez un Oiseau de Glace, vous avez également un livre. Rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre de pages du livre. Mais si vous n'avez pas vraiment d'Oiseau de Glace, rendez-vous au [23](#).

33

Vous vous retrouvez subitement encerclé par des fantômes et des esprits d'Elfes. - Il a dépouillé un mort, il a assassiné un des derniers messagers, dit l'un d'eux d'une voix qui tremble de colère.

Tous les yeux sont rivés sur une broche en argent que, vous vous en souvenez maintenant, vous avez prise à un géant qui a sans doute tué l'Elfe qui portait ce bijou, il y a des années de cela. Trop tard pour protester de votre innocence ! Vous perdez 1 point de CHANCE. Les esprits se rapprochent, s'apprêtant à vous rouer de coups. Si vous voulez prendre le risque de courir attraper les Clefs de Glace avant de quitter la Cathédrale, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez faire preuve de prudence et vous enfuir

avant que les Elfes ne s'abattent sur vous, rendez-vous au [23](#) où vous choisirez une autre partie du Palais de Glace à explorer.

34

Lancez deux dés. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [76](#). Sinon, rendez-vous au [329](#).

35

L'Elfe Obscur dégainé lestement son épée du fourreau. Si la nature ne l'a pas doté de gros muscles, il le compense largement par son agilité et sa rapidité !

ELFE OBSCUR HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [70](#).

36

Vous pourrez recourir à ce sortilège à n'importe quel moment, sauf au cours d'un combat. Pour cela, lancez un dé et divisez le chiffre obtenu par 2, en arrondissant au chiffre supérieur si nécessaire. Ce nombre, de 1 à 3, correspond aux points de CHANCE que vous gagnez, mais attention : votre CHANCE ne pourra pas dépasser son total de départ. Retournez au [360](#).

37

Vous avancez le long d'un corridor sinueux qui débouche sur une pièce très bizarre, ronde et vide. Au moment où vous allez y pénétrer, une silhouette de fumée se forme dans la pièce et se met à flotter vers vous ! Peut-être vous êtes-vous déjà trouvé ici et avez-vous déjà combattu ce monstre ? En ce cas, c'est à un de ses clones que vous avez affaire, maintenant. Si vous souhaitez attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [237](#). Si vous décidez de fuir pour regagner le croisement principal d'où vous êtes venu, rendez-vous au [379](#).

38

Vous courez à perdre haleine dans le tunnel qui paraît interminable. Vous n'apercevez toujours pas la moindre trace d'une issue, et des blocs de pierre commencent à se détacher et à tomber autour de vous ! C'est une lutte où chaque seconde peut être la dernière, maintenant... Lancez un dé et ajoutez 1. Si vous obtenez un nombre inférieur ou égal à votre total de CHANCE, rendez-vous au [91](#). Sinon, rendez-vous au [62](#).

39

Vous avez vraiment de la chance ! Vous vous baissez avant d'ouvrir la porte, ce qui vous vaut d'éviter une volée de carreaux qui siffle au ras de votre tête ! Malheureusement, c'est là le moindre des périls que vous réserve cette pièce humide et chaude. Rendez-vous au [286](#).

40

Vous marchez depuis peu dans la vallée, lorsque vous apercevez une créature immense qui surgit de derrière les rochers et avance vers vous en balançant une énorme massue au bout de sa main noueuse, un mauvais sourire en travers de son visage hideux. A en juger par sa barbe et ses cheveux, par ses fourrures et surtout par sa taille - il mesure cinq mètres ! - vous déduisez judicieusement qu'il s'agit d'un Géant de Givre. - T'es riche, étranger? vous demande-t-il en vous toisant d'un regard plein de convoitise. Qu'allez-vous faire ?

- | | |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| Attaquer le Géant de Givre | Rendez-vous au 226 |
| Lui céder une partie de votre Trésor | Rendez-vous au 174 |
| Essayer d'engager la conversation | Rendez-vous au 373 |

41

En inspectant rapidement quelques huttes à demi démolies, vous trouvez certaines choses qui pourront vous servir en montagne : des piquets, un petit maillet et une bonne longueur de corde. Tout cela compte pour un seul objet : inscrivez donc « matériel d'escalade » dans la case Équipement et Acquisitions de votre *Feuille d'Aventure*. Vous trouvez également 2 Pièces d'Or que vous empochez : inscrivez-les dans la case Trésor. Les villageois, qui ont fait tout ce qu'ils pouvaient pour leurs compagnons blessés, n'apprécient guère votre façon de fouiller les décombres à la recherche de choses à prendre, sans avoir d'abord porté secours aux blessés graves et aux mourants. Maintenant, vous pouvez chercher le Sage du village (rendez-vous au [366](#)) ou vous mettre tout de suite en route (rendez-vous au [111](#)).

42

- Il faut que tu fasses enchanter cette épée, ordonne Elokinan. Pars à la recherche du magicien qui pourra t'aider. Remonte l'escalier et, une fois en haut, tourne à gauche. Rendez-vous au [148](#).

43

Si vous n'avez pas d'Épée de Glace, Tassaskil, le Spectre d'Elfe, ne peut pas vous aider. Vous regagnez tristement le croisement en vous demandant ce que vous allez faire. Rendez-vous au [3](#).

44

A l'aide des Clefs de Glace, vous ouvrez les portes des Cryptes et vous vous apprêtez à descendre. Petit inconvénient, toutefois : l'accès aux Cryptes de Glace consiste en une rampe entièrement recouverte d'une couche de glace fine mais uniforme... Si vous avez un Sac de Sel en votre possession, rendez-vous au [261](#). Si vous avez une Potion d'Haleine Enflammée, rendez-vous au [315](#). Enfin, si vous ne disposez d'aucun des deux, rendez-vous au [395](#).

45

Vous descendez au sous-sol et vous ouvrez la porte des caves. Elles sont presque toutes vides, à l'exception d'une seule dont le chef des Elfes Obscurs se servait visiblement comme pièce de repos. En fouillant parmi les draps, les habits et autres affaires, vous trouvez plusieurs choses qui pourraient vous être très utiles : suffisamment de Provisions pour faire 4 Repas (prenez-les si vous voulez), et 3 paquets de Pain Elfique, qui ont la valeur nutritive d'un Repas chacun mais sont tellement légers que vous n'avez pas besoin de les compter parmi les 10 Repas que vous pouvez porter dans votre Sac à Dos. Inscrivez-les dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*, et n'oubliez pas de les rayer au fur et à mesure que vous les consommerez. Vous trouvez aussi une petite bouteille en céramique verte qui porte l'inscription : « Potion Volante », et qui pourrait s'avérer utile plus tard. Inscrivez-la également dans la case Équipement et Acquisitions. Et maintenant, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [380](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [120](#).

46

La Potion vous donne l'apparence d'un Elfe, et le vieux gardien, berné, vous fait signe d'entrer. Une fois parvenu au croisement, allez-vous prendre le chemin :

Juste en face vers l'escalier

Rendez-vous au [64](#)

A gauche

Rendez-vous au [148](#)

A droite

Rendez-vous au [189](#)

47

L'Elfe Obscur a un total d'HABILETÉ de 8. Si vous êtes le premier à remporter un Assaut, rendez-vous au [256](#) ; si c'est lui, rendez-vous au [316](#). Si vous êtes à court de carreaux avant d'avoir tué l'Elfe (ou si vous décidez de vous battre à l'épée), vous allez devoir gagner la porte qui se trouve au pied de la Tour: rendez-vous au [196](#). Si vous parvenez à le toucher à trois reprises, il finit par se baisser, de sorte que vous allez devoir entrer dans la Tour pour l'achever : rendez-vous au [196](#).

48

Derrière la porte se trouve une cellule où est enfermé un homme, enchaîné par les mains à un anneau scellé dans le mur de pierre noire et lisse. Vous pourriez aller chercher les clefs qui pendent à la ceinture de l'Orque Humain, puis libérer le prisonnier à demi conscient, mais tout cela prendrait du temps et vous risqueriez de vous retrouver tous les deux ensevelis vivants à l'intérieur de la Sphère qui menace de s'effondrer. Allez-vous détacher l'homme et l'emmener avec vous (rendez-vous au [184](#)) ou l'abandonner à son triste sort et vous enfuir au plus vite (rendez-vous au [121](#)) ?

49

Vous guidant à la lumière de votre lanterne, vous pénétrez dans la pièce obscure. Vous apercevez un amoncellement désordonné d'outils en métal et en glace, d'où surgit une main qui se tend vers vous. Ni chair ni os, cette main appartient à un esprit, mais la plainte qui s'élève des débris de métal tordus et des éclats de glace traduit sans le moindre doute possible une horrible et déchirante détresse. Attraper cette main tendue n'est pas sans risques : certains fantômes ont le pouvoir d'absorber l'énergie vitale des humains, par ailleurs vous pourriez vous blesser avec des débris de glace ou de métal tranchants. Qu'allez-vous donc faire ? Vous pouvez cependant attraper la main pour tenter de

pied au sol. Vous rassemblez tout votre courage, vous empoignez fermement votre épée et vous entrez d'un pas résolu dans la Tour de la Destruction. Rendez-vous au [266](#).

52

A peine avez-vous porté le coup fatal à votre adversaire qu'il se métamorphose. Comme une vieille gangue usée, le Spectre de l'Elfe rabougri se déchire pour dévoiler la silhouette svelte d'un jeune Elfe souriant aux yeux clairs, et vous ne pouvez vous empêcher de songer à un papillon sortant d'un hideux cocon. Le sortilège qui enfermait le malheureux Elfe dans cette enveloppe sinistre est enfin brisé. Il s'agissait sans doute d'une malédiction ; quoi qu'il en soit, vous avez libéré l'Elfe de son tourment et cela vous vaut de gagner 1 point de CHANCE et 1 point d'HONNEUR. Vous regardez les tombes alentour, mais rien de particulier ne retient votre attention. Vous remontez donc au rez-de-chaussée, pour remarquer avec étonnement que la glace noire est en train de perdre son caractère oppressant. L'obscurité s'estompe et une porte, dissimulée dans un mur, s'est ouverte sur un escalier de marbre qui s'élève vers le haut de la Tour. Préférez-vous monter cet escalier (rendez-vous au [82](#)) ou quitter cette Tour pour explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)) ?

53

En fin de journée, vous prenez un Repas et vous vous installez dans un endroit qui vous paraît sûr pour y passer la nuit. Lorsque vous vous réveillez, au petit matin, vous prenez un autre Repas puis, en inspectant les alentours, vous remarquez que vous vous êtes installé au sommet d'une falaise qui surplombe la vallée. La fumée se dissipe et vous apercevez la grande Sphère de pierre qui gît dans la vallée, crachant toujours des gouttes de feu et des langues de fumée noire. Quelques rares silhouettes humaines vont et viennent autour de la Sphère. Cela ne va pas être facile de descendre le long de la falaise ! Lancez deux dés et ajoutez 2 au total obtenu - à moins que vous ne possédiez du matériel



53 *Les gardes ont la peau bleue et leur haleine givre à peine échappée de leur bouche.*

d'escalade : en ce cas, au contraire, soustrayez 2. Si le résultat est supérieur à votre HABILITÉ, vous trébuchez, vous vous tordez le pied, vous vous égratignez à plusieurs reprises, vous tombez... bref, vous avez perdu 4 points d'ENDURANCE à l'arrivée. Sinon, vous parvenez en bas sain et sauf. Vous vous trouvez maintenant à quelques centaines de mètres de la Sphère et vous avancez en rampant entre les souches d'arbres calcinées et les rochers épars. Malheureusement, vous n'êtes pas à couvert et deux gardes vous repèrent bientôt. Avec leur peau bleue, leur visage sans expression et leurs yeux vides, ils ont l'air de cadavres ambulants ; le sang dans leurs veines est figé en glace et leur haleine givre à peine échappée de leurs lèvres : ce sont des Fantômes de Glace, ils sont deux et vous allez devoir les affronter tous les deux à la fois. A chaque Assaut, lancez les dés pour calculer votre Force d'Attaque ainsi que celle de vos deux adversaires. Celui des trois qui obtient la Force d'Attaque la plus grande inflige une blessure à son adversaire (s'il s'agit de vous, décidez à chaque coup réussi lequel des deux vous souhaitez frapper).

Premier FANTÔME DE GLACE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Second FANTÔME DE GLACE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Lorsque vous parviendrez à frapper un Fantôme de Glace pour la première fois, rendez-vous au [106](#). Si vous tuez un des deux Fantômes de Glace, rendez-vous au [165](#). Si vous êtes finalement vainqueur, rendez-vous au [297](#).

54

Votre cri d'horreur se transforme en soupir de soulagement : l'effondrement du plafond n'est qu'une illusion déclenchée à votre arrivée et vous ne risquez rien de ce côté-là. Et maintenant, allez-vous entrer dans le tunnel d'en face, si vous ne l'avez pas encore exploré (rendez-vous au [200](#)), sortir de la Tour et inspecter une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)) ou prendre l'escalier qui monte (rendez-vous au [242](#)) ?

55

Vous pouviez difficilement faire pire ! Vous voici projeté en chute libre, la tête la première, vers un cercle de Sphères de pierre en fusion. A peine quelques secondes de souffrance, et vous n'êtes plus qu'un petit tas de braises rougeoyantes...

56

L'Oiseau de Glace pousse un dernier chant, accompagné par les voix harmonieuses des Elfes qui résonnent en cascade à travers la Cathédrale de Glace, de pilier en pilier. Lentement, les esprits s'évanouissent pour regagner leur royaume, et les trilles de l'oiseau magique s'éteignent une à une. Quand le dernier Elfe a disparu, l'Oiseau replie à nouveau la tête sous l'aile. Les esprits sont en paix, ici. Vous vous recueillez quelques instants en silence, puis vous concentrez à nouveau toute votre énergie sur votre mission. Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous pouvez quitter la Cathédrale et aller explorer une autre partie du Palais de Glace. Rendez-vous au [23](#), dans ce cas. Mais si vous décidez de rester, vous pouvez :

Regarder l'orgue de plus près

Rendez-vous au [11](#)

Prendre les Clefs de Glace près de l'orgue Rendez-vous au [83](#)

Examiner les tombes

Rendez-vous au [101](#)

57

Après avoir descendu quelques marches, vous parvenez à un palier où débouchent deux tunnels latéraux, un à gauche et l'autre à droite. L'escalier continue plus bas. Si vous voulez prendre le souterrain de gauche, si vous ne l'avez pas déjà fait, rendez-vous au [351](#). Si vous préférez prendre celui de droite, si vous ne l'avez pas déjà fait, rendez-vous au [200](#). Vous pouvez également descendre l'escalier, sortir de la Tour et aller voir ailleurs (rendez-vous au [23](#)).

58

Si vous disposez d'une Potion Bleue et si vous souhaitez la boire, rendez-vous au [260](#). Si vous avalez une autre potion, quelle qu'elle soit, elle aura son effet habituel (regain d'ENDURANCE, par exemple), mais elle ne vous aidera pas à combattre le Golem. Vous avez le choix entre affronter la créature (rendez-vous au [333](#)) ou fuir à toutes jambes pour aller explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

59

Lancez les dés pour calculer votre Force d'Attaque et celle de l'Elfe Obscur, selon la méthode habituelle (l'Elfe Obscur a un total d'HABILETÉ de 10). Si vous obtenez la plus grande Force d'Attaque, rendez-vous au [202](#) ; si c'est l'Elfe Obscur qui l'emporte, rendez-vous au [348](#).

60

En fouillant dans les affaires du Géant des Givres, vous trouvez un certain nombre de choses susceptibles de vous servir, notamment : un morceau de blanc de morse bouilli enveloppé dans un torchon, parfaitement dégoûtant mais comestible (avec un effort) et très nutritif puisqu'il fournit un apport de 3 Repas (ajoutez donc 3 Repas dans la case Provisions) ; 4 Pièces d'Or dans une petite bourse (à ranger et à inscrire dans votre Trésor) ; et une broche en argent très ouvragée, de forme un peu bizarre et alambiquée. Si vous souhaitez prendre également cette Broche d'Argent, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement et Acquisitions.

Et maintenant, allez-vous continuer d'avancer dans la vallée (rendez-vous au [155](#)), ou préférez-vous retourner sur vos pas pour prendre le sentier en altitude, sur la montagne (rendez-vous au [132](#)) ?

61

Les nuages se dispersent progressivement tandis que vous vous efforcez de retrouver la trace de la Sphère. Vous marchez ainsi, le regard tourné vers le sol, presque toute la journée, avant d'apercevoir enfin à l'horizon le large sillon creusé par la Sphère enflammée, tragiquement visible : arbres noirs et calcinés, mares de neige fondue dans les ornières. Redoublant de prudence pour ne pas glisser sur quelque plaque de verglas traîtresse, vous longez la piste par le côté. Rendez-vous au [378](#).

62

Toujours pas la moindre sortie en vue ! Vos poumons sont prêts à exploser tant vos efforts pour courir encore sont violents, et vos jambes ne vous portent plus que par miracle. Brusquement, un gros bloc de pierre se détache et met fin à votre pathétique acharnement en vous écrasant. Vous avez à peine le temps de songer, la paix au cœur, que vous avez sauvé Allansia avant de mourir en héros sacrifié à sa noble cause...

63

Pourquoi donc cet accès de lâcheté ! Un carreau d'arbalète vous atteint en plein dans le dos, et la douleur est d'autant plus cuisante que la pointe de fer est enduite d'un puissant poison : vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Comment allez-vous réagir ? Préférez-vous retourner sur vos pas pour affronter avec rage l'Elfe Obscur (rendez-vous au [196](#)), ou continuer à courir pour aller explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#))?

64

Au bas des marches se dresse un immense portail voûté qui monte jusqu'au plafond. Les deux lourdes portes ne présentent ni poignée, ni loquet, ni aucune autre prise qui permettrait d'ouvrir. Seul, un mot est gravé : *Appelle*. Si vous savez combien de fois il faut appeler, rendez-vous au paragraphe dont le numéro

correspond au nombre de fois. Sinon, inutile d'insister : vous ne pourrez pas franchir ce portail. Rendez-vous au [3](#).

65

Vous la distinguez nettement, maintenant, cette créature vêtue d'une robe noire, surgie d'un nuage de fumée ocre, qui fuse comme une flèche à travers l'air pour vous attaquer. Et vous la reconnaissez avec un frisson : l'ignoble Zéverin ! Ses mains s'agitent avec vélocité et précision car il prépare un sortilège à votre intention. Si vous voulez boire une Potion Volante, si vous en possédez une fiole, rendez-vous au [339](#) ; lancer une Baguette de Froid à Zéverin, si vous en avez une, rendez-vous au [28](#) ; recourir à un sortilège Anti-Froid pour vous protéger, rendez-vous au [85](#). Vous pouvez aussi dégainer votre épée et guetter le moment propice pour frapper Zéverin en vous rendant au [372](#).

66

Torsten vous mène à un campement situé à une bonne distance de là, vers l'ouest, où sa tribu s'est installée, tentes et bêtes. Lorsqu'il raconte comment vous lui êtes venu en aide, les barbares murmurent avec approbation et en un quart de seconde, vous vous retrouvez gorgé de succulents plats chauds et largement servi en aquavit, un tord-boyaux à base de graines de carvi dont les barbares raffolent. Vous leur demandez alors de vous parler des Fantômes de Glace et de la Sphère. Les visages s'assombrissent aussitôt. D'une voix douce mais vibrant d'une colère mal contenue, le chef de la tribu vous raconte :

- C'est à cause d'un Sorcier que la Sphère sème le feu et la mort, disent les esprits. Ce Sorcier a déjà vécu plusieurs vies par le passé, plus maléfiques les unes que les autres. Il habite la Sphère et pourtant il se trouve ailleurs. Il fraye avec les créatures de la Fosse, avec les Démons et les Rôdeurs de la Nuit. Il transforme les corps de ses victimes égorgées en Fantômes de Glace qui lui obéissent comme des esclaves. Esclaves de chair et de glace, de sang et de neige, d'os et de givre. Le Sorcier a fait naître la Sphère

avec une incantation de sang et de cauchemar, une incantation aux harmonies de plus en plus profondes et obscures, en cadence avec les rythmes de la destruction.

La voix du chef s'est progressivement modifiée, et le vocabulaire qu'il emploie n'est pas celui d'un barbare : vous vous rappelez que cette tribu pratique la communication avec les morts, et vous comprenez que c'est sûrement un esprit qui parle à présent par la bouche du chef.

- Nous allons partir pour le Pays des Esprits où reposent nos morts, reprend le chef. Nous voulons parler à nos ancêtres et leur demander ce qu'il faut faire.

Les barbares murmurent tous en signe d'assentiment. Cela vous paraît une bonne idée, toutefois vous ne parvenez pas à faire taire cette petite voix intérieure qui vous dit que, le temps qu'ils y parviennent, il sera peut-être trop tard... Rendez-vous au [262](#).

67

En refusant d'ensevelir les morts, vous avez abandonné à une cruelle détresse de nombreuses âmes qui auraient mérité un juste repos. Vous perdez 1 point d'HONNEUR. Si vous vous ravisez et si vous souhaitez retourner sur vos pas pour aider les morts, rendez-vous au [213](#). Si vous persistez à vouloir passer votre chemin pour explorer un autre secteur du Palais de Glace, rendez-vous au [23](#).

68

A la tombée du jour, une grande chouette blanche vient se poser à tire-d'aile à côté de l'abri que vous avez improvisé pour la nuit, et vous adresse un regard triste et lourd de reproches :

- Le Sorcier s'est échappé, dit-elle, et tu as abandonné un homme à la mort.

Vous n'osez rien répondre, paralysé de honte.

- Tu dois maintenant te racheter et regagner ton honneur perdu. Il n'y a qu'un seul endroit où l'on puisse trouver un moyen de détruire le Sorcier et sa Tour: c'est le Palais de Glace d'Elokinan, qui se trouve à environ quatre-vingts kilomètres au nord-est. Tu vas devoir t'y rendre et chercher les trésors magiques qui te protégeront du terrible Seigneur de la Tour. Si tu échoues, tu périras sous la pluie de feu létale que la Tour fera tomber sur tous et toutes. Toi y compris.

L'Oiseau de Nuit se tait et vous regarde, attendant votre réponse. Vous sentez alors une immense vague de colère monter de vos entrailles, et vous criez que vous irez partout où il le faut, que vous ferez tout pour vous venger de ce Sorcier qui s'est moqué de vous, qui vous a ricané au nez et qui a tué vos parents et vos amis. Quelque danger qu'il faille courir, vous le ferez ! La chouette paraît satisfaite et passe le reste de la nuit à veiller sur vous pendant que vous dormez. Vous vous réveillez frais et dispos, fort d'un nouveau but et d'une nouvelle destination. Rendez-vous au [246](#).

69

- Le Palais de Glace renferme de nombreux objets magiques, mais deux d'entre eux sont particulièrement intéressants. Le premier est l'Épée de Tassaskil, qui se trouve dans la Cathédrale de Glace. Son pouvoir est immense, mais latent : tu devras la porter à Tassaskil en personne qui seul pourra régénérer sa force magique. L'autre objet est le Calice d'Elokinan qui déverse un breuvage capable d'élever l'ENDURANCE humaine à des niveaux extraordinaires, et offre aussi d'autres bénédictions. Ce Calice repose avec le spectre d'Elokinan, dans les Cryptes de Glace. Mais tu ne peux pas rentrer sans les clefs et...La voix de l'Esprit s'éteint, vous laissant dans l'ignorance tragique de ses dernières paroles. Rendez-vous au [355](#).

70

Vous vous emparez des nombreux bijoux qu'avait empochés l'Elfe Obscur, d'une valeur globale de 12 Pièces d'Or (à ne pas oublier d'inscrire dans la case Trésor !) Ensuite, vous fouillez l'atelier à fond, mais sans rien trouver d'intéressant : l'Elfe avait véritablement pillé les lieux. Les établis sont équipés d'outils de glace magique conçus pour la taille des pierres précieuses et le travail des métaux tendres, et vous remarquez un certain nombre de minuscules prismes de glace qui peuvent projeter des rais de lumière magique, et dont les bijoutiers se servaient pour les détails de leurs ouvrages minutieux. Vous ne pouvez vous empêcher d'admirer la finesse et l'intelligence que révèlent ces objets et de ressentir une vive compassion pour ces Elfes si talentueux qui ne sont plus ici pour s'adonner à leur artisanat. Cela étant, qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous décidez de fouiller l'atelier de l'armurier, si ce n'est déjà fait, rendez-vous au [30](#) ; ou celui du fabricant d'armes, si vous ne l'avez pas déjà fait, rendez-vous au [342](#). Vous pouvez aussi sortir de ce secteur pour aller explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

71

La pièce est vide et nue ; allez-vous tout de même y faire des découvertes intéressantes ? Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [18](#) ; sinon, regagnez le croisement et rendez-vous au [379](#).

72

Après avoir flotté quelques fractions de seconde dans une apesanteur d'ébène, vous vous retrouvez au sommet de la Tour d'Air et de Lumière. A votre arrivée, vous vous êtes cru un instant dans un immense auditorium ou dans un théâtre : les lourds rideaux rouges, de part et d'autre, les masques riants ou grimaçants aux effigies des muses... et puis la vision s'est dissipée. Maintenant, dans la grande salle en dôme, des bustes et

statues d'Elfes en glace s'offrent à votre vue, si ressemblants et expressifs qu'on les croirait vivants.

De nombreuses autres sculptures ornent une galerie à laquelle vous pourriez accéder en escaladant une balustrade de glace bleue. Vous pouvez également, si vous le souhaitez, vous téléporter ailleurs en pénétrant dans un des rayons de couleur qui sillonnent la pièce. Vous pouvez aller voir la galerie, en haut de la balustrade, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [150](#)). Mais si vous choisissez d'entrer dans le faisceau :

De lumière rouge	Rendez-vous au 274
De lumière bleue	Rendez-vous au 167
De lumière blanche	Rendez-vous au 252

73

Vous trouvez 1 Pièce d'Or dans l'intestin du ver mais, en la prenant, vous vous éclaboussez avec du suc digestif qui vous attaque féroce­ment la peau. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Nettoyez vite la plaie, ajoutez la Pièce d'Or si rudement acquise à votre Trésor, et repartez sans traîner. Rendez-vous au [282](#).

74

Si vous possédez une Potion Bleue et que vous souhaitez la boire, rendez-vous au [46](#). Si vous buvez une autre potion, elle aura l'effet habituel (regain de points d'ENDURANCE, par exemple), mais ne vous aidera pas directement dans la situation présente : retournez alors au [370](#) pour adopter une autre tactique.

75

Avant que vous n'arriviez à frapper le Sorcier, il vous jette un autre sortilège. Cette fois-ci, c'est une nuée d'atomes de lumière glaciale qui vous enveloppe en tourbillonnant ; le froid qui vous envahit est si fort que vous perdez 3 points d'ENDURANCE. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous ne souffrez d'aucun autre effet. Si vous êtes Malchanceux, vous devez en plus soustraire 1 point de votre total d'HABILETÉ pour toute la durée du combat avec Zéverin, et ce même si vous avez déjà reçu un handicap de cet ordre au cours de ce combat ! Et maintenant, courage ! Rendez-vous au [271](#).

76

Vous abattez l'élan d'une seule flèche dans le cou, qui le tue net. Un tel coup de veine vous donne 1 point de CHANCE. VOUS pouvez découper la carcasse en plusieurs quartiers et faire ainsi le plein de Provisions jusqu'au maximum autorisé, mais inscrivez la viande séparément des autres Repas car vous ne pourrez la manger que si vous avez la possibilité de la faire cuire. Rendez-vous au [291](#).

77

Le Spectre a drainé un peu de votre énergie vitale, et vous vous retrouvez affaibli de 1 point d'HABILETÉ. Rendez-vous au [52](#).

78

Lancez deux dés et ajoutez 1 au nombre obtenu. Monter un Pégase volant à cru, ça ne s'apprend pas si facilement ! Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [182](#). Sinon, rendez-vous au [95](#).

79

Vous poussez la lourde porte et vous découvrez un endroit étonnant : la pièce est très grande, large d'une vingtaine de



79 Une statue de Démon brandit un levier d'une main et, de l'autre, un fouet en chaînons de fer.

mètres, tous ses murs sont noirs, à l'exception d'un grand panneau orange et rouge, au fond, animé de pulsations régulières. Les seuls « meubles » de cette salle sont quelques trônes de pierre, disposés devant une espèce d'immense sarcophage noir. Juchée sur un sarcophage, une statue de Démon brandit un levier métallique d'une main et, de l'autre, un fouet en chaînons de fer rouge. Des pierres précieuses scintillantes sont incrustées dans ses orbites et sur chacun de ses doigts. Vous distinguez deux silhouettes au pied du sarcophage : un Orque Humain à la musculature impressionnante, revêtu d'une lourde armure et armé d'un grand cimeterre à lame recourbée, et un homme aux cheveux noirs, mince et sec, pas très grand et légèrement voûté, qui porte une robe de Sorcier. Votre irruption dans la pièce ne semble pas les déranger outre-mesure ; le Sorcier vous adresse un rapide coup d'œil puis jette négligemment à l'Orque Humain :

- Tue-le, Dazrak, veux-tu ? J'ai des choses plus importantes à faire.

Sur ces paroles méprisantes, le Sorcier s'éloigne. Votre sang, fouetté par cette attitude on ne peut plus insultante, bout dans vos veines, et vous vous élancez d'un bond vers l'Orque Humain, déterminé à le hacher menu. Vous découvrez rapidement que vous n'avez pas affaire à n'importe quel Orque Humain : celui-ci est puissant comme un taureau et en même temps très agile malgré sa corpulence, et dans ses yeux pétille une lueur d'intelligence, qualité pourtant rare chez ceux de son espèce. C'est un champion et il va vous donner du fil à retordre !

ORQUE HUMAIN SUPER-CHAMPION HABILITÉ: 10
ENDURANCE: 10

Après trois Assauts, si vous êtes toujours en vie, notez les totaux D'HABILITÉ et D'ENDURANCE de l'Orque Humain et rendez-vous au [149](#).

80

Vous gravez la bonne aiguille sur la huitième pendule et, aussitôt, l'Amulette d'Argent se détache et vous tombe dans le creux de la main. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Ajoutez l'Amulette d'Argent à vos Acquisitions et notez également le nom de l'Elfe qui, d'une manière détournée, vous l'a donnée : Méalin. Il est temps maintenant de quitter ces lieux en entrant dans l'un des faisceaux lumineux. Lequel allez-vous choisir ?

Le vert	Rendez-vous au 252
Le bleu	Rendez-vous au 167
Le rouge	Rendez-vous au 274

81

L'anneau magique dégage des ondes lumineuses qui courent le long de votre bras jusqu'au pommeau de votre épée, et vous sentez que votre humble lame pourrait bien parvenir à blesser l'esprit sans être aussitôt détruite, comme le sont d'habitude les armes ordinaires au contact d'adversaires magiques aussi redoutables. Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre la fuite ; en ce cas vous perdez 4 points D'ENDURANCE car l'Esprit de Feu vous frappe dans le dos pendant que vous grimpez l'escalier en courant (rendez-vous au [324](#)). Si vous préférez affronter bravement la créature, ne ménagez pas vos forces !

PETIT ESPRIT DE FEU HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 1 1

Si vous êtes vainqueur, vous avez le choix entre monter à l'étage du dessus (rendez-vous au [324](#)), ou à celui qui lui est supérieur (rendez-vous au [183](#)).

82

L'escalier mène à une pièce en dôme hérissée de piliers de glace qui entourent des marches de glace disposées en demi-cercle. Ici, la glace noire est devenue blanche, et la lumière semble provenir du dôme. Vous entendez de très faibles échos de chants. Si vous avez un Oiseau de Glace en votre possession, rendez-vous au [32](#). Sinon, la musique s'estompe et il ne vous reste plus qu'à quitter cette salle pour aller explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

83

Vous prenez les Clefs de Glace, enfilées sur un anneau, en glace lui aussi, qui est pendu à un crochet au mur à côté de l'orgue. Il y en a quarante-quatre au total ; la plupart sont petites mais quelques-unes plus grandes. Très légères, elles ne vous encombreront pas. Inscrivez le Trousseau de Quarante-Quatre Clefs dans la case Équipement et Acquisitions. Et maintenant, qu'allez-vous faire ? Si vous ne l'avez déjà fait, vous pouvez examiner l'orgue de glace (rendez-vous au [11](#)) ou les tombes (rendez-vous au [101](#)) ou encore quitter cette salle pour partir explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

84

La glace crisse sous vos pas tandis que vous longez le quartier des Elfes, vous dirigeant vers la belle et solide Tour aux Armures dont les créneaux se dressent fièrement dans le ciel chargé de givre. Comme vous approchez du grand portail, un carreau siffle à vos oreilles. Vous relevez la tête, pour apercevoir un autre Elfe Obscur perché au sommet de la Tour, qui recharge son arbalète. Bande de lâches ! Ne pourraient-ils pas se battre en corps à corps ou en duel, comme des guerriers qui se respectent ? Qu'allez-vous faire, maintenant ? Vous pouvez choisir de riposter à coups de flèches, si toutefois c'est dans vos possibilités (rendez-vous au [47](#)) ou gagner le portail de la Tour (rendez-vous au [196](#)). Mais

vous pouvez aussi fuir en courant pour aller explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [63](#)).



85

Malheureusement, vous ne maniez pas les sortilèges avec la rapidité d'un Sorcier, et Zéverina le temps de vous lancer un vilain petit sort qui crache des fléchettes de feu, avant que vous n'ayez fini votre Sortilège Anti-froid. Non seulement vous perdez 2 points d'ENDURANCE, mais en plus votre Sortilège Anti-Froid n'a pas pris à cause de cette agression intempestive. Qu'allez-vous faire, maintenant ? Voulez-vous, si vous en avez, utiliser :

Une Potion Volante	Rendez-vous au 339
Votre arbalète	Rendez-vous au 139
Une Baguette de Froid contre Zéverin	Rendez-vous au 28
Votre épée	Rendez-vous au 372

86

A peine avez-vous dégagé la fillette des décombres que la hutte achève de s'écrouler : vous l'avez vraiment sauvée *in extremis* ! Cet acte courageux vous vaut 1 point d'HONNEUR. Les autres villageois, qui ont fait tout leur possible pour porter secours aux blessés, se rassemblent pour discuter de ce qui s'est passé et vous vous joignez à eux. Leurs récits ne vous apprennent pas grand-chose que vous ne sachiez déjà : l'énorme Sphère de feu a survolé la région et s'est mise à cracher des gouttes incandescentes juste au-dessus du village, comme pour causer délibérément autant de dégâts et de souffrance que possible, puis elle a continué son vol vers le nord. Aucun des villageois ne peut s'élancer à la poursuite de la Sphère assassine : nombreux sont blessés et il reste juste

assez d'hommes et de femmes valides pour s'occuper des blessés et partir en expédition pour la lointaine Zengis acheter des remèdes et des herbes médicinales. Ils sont fiers de vous qui partez seul sur la piste de la Sphère et, à défaut de pouvoir vous accompagner, ils vous donnent des vivres et des objets utiles, notamment des piolets, une longueur de corde et un petit maillet (inscrivez le matériel d'escalade dans la case Équipement de la *Feuille d'Aventure*) ; une flasque de cognac qui contient deux bonnes rasades d'un pouvoir revigorant de 4 points d'ENDURANCE chacune (à noter également dans la case Équipement et Acquisitions). Si vous avez perdu des points d'ENDURANCE, vous profitez de cette dernière soirée parmi les vôtres pour partager avec eux un dîner roboratif, qui remet votre ENDURANCE à son total de départ. Il fait nuit, maintenant. Vous décidez de rester dormir dans l'une des rares cahutes du village qui tiennent encore debout, pour partir le lendemain de bon matin. Dès les premiers rayons du soleil, vous prenez congé de vos compagnons et vous vous engagez sur la route du nord, les oreilles bourdonnant de leurs encouragements chaleureux. Rendez-vous au [282](#).

87

Brisé, courbatu, luttant contre la chaleur et la douleur qui engourdissement vos muscles, vous gravissez péniblement les marches raides et inégales. Cet escalier n'en finira-t-il donc jamais ? Vous arrivez enfin en haut de la tour mais, lorsque vous vous traînez avec effort sur les derniers mètres qui vous séparent de la voûte, là-bas, vous ne voyez plus rien que de l'obscurité. Vous êtes sur un palier, où débouche un couloir latéral qui ne présente pas la moindre issue. Il vous semble pourtant entendre de lointains échos de pas dans cette direction. Qu'allez-vous faire ?

Avancer dans l'obscurité Rendez-vous au [319](#) Explorer le couloir latéral Rendez-vous au [191](#) Activer d'abord un sortilège Rendez-vous au [103](#)

88

Vous suivez le long tunnel humide qui serpente, dessine un grand coude puis débouche sur un cimetière enneigé, nimbé de brouillard givrant. Le spectacle qui s'offre à vos yeux est horrifiant : une tornade destructrice a ravagé le dernier repos des Elfes, déchiquetant les pierres tombales et profanant les sépultures, abandonnant dans son sillon maléfique copeaux de glace bleue et corps aux linceuls souillés, jetés à même la neige piétinée. Une atmosphère trouble et menaçante pèse sur les lieux, comme si des esprits en colère flottaient encore dans le brouillard et contemplaient cette scène terrible. Allez-vous rebrousser chemin et regagner le croisement (rendez-vous au [67](#)), ou entrer dans le cimetière pour rendre les morts profanés au juste repos de leur sépulture (rendez-vous au [213](#))?

89

Que savez-vous au juste sur le mode de fonctionnement de cette Sphère magique ? Pas grand-chose, malheureusement, aussi décidez-vous d'y aller au petit bonheur la chance. Vous tripotez d'abord quelques pierres puis, n'obtenant aucun effet, vous vous enhardissez à tirer d'un coup sec le fouet en chaînons métalliques. Un geste que vous regrettez aussitôt : une violente décharge électrique vous traverse le bras et vous perdez 5 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes encore en vie, vous vous apercevez à travers le brouillard où le choc vous a plongé, que la Sphère s'est mise à trembler et qu'un horrible grondement, de plus en plus fort, fait vibrer la pièce. Vous comprenez tout de suite qu'il faut vous échapper d'ici au plus vite car quelque chose d'abominable se prépare, mais un autre gémissement s'élève derrière la porte : allez-vous ouvrir (rendez-vous au [48](#)), ou fuir sans perdre une seconde (rendez-vous au [386](#))?

Le barbare reprend lentement connaissance et parvient à avaler l'eau que vous lui donnez. Il vous toise d'abord avec hostilité mais, quand il s'aperçoit que vous avez pansé sa blessure à la tête, il perd toute méfiance et vous remercie avec effusion. Il s'appelle Torsten, vous confie-t-il, et il a été poursuivi et attaqué par des Fantômes de Glace, de terribles Zombies fabriqués avec des dépouilles humaines au moyen de la plus maléfique des sorcelleries. Devez-vous croire à l'existence de ces créatures de cauchemar ? Les barbares ont l'imagination fertile, surtout en matière de surnaturel et de magie noire, mais par ailleurs il en faut vraiment beaucoup pour leur faire peur et les faire fuir ! Vous aidez Torsten à remonter la pente en empruntant un chemin moins raide mais plus long. Le barbare veut absolument vous emmener à son campement pour vous présenter à sa tribu et vous remercier comme il convient de l'avoir sauvé. Vous savez ce que cela signifie : passer la nuit au campement... et vous réveiller le lendemain matin avec une fracassante gueule de bois ! Mais votre refus blesserait certainement Torsten, et ce n'est pas tous les jours, au cours de cette terrible aventure, que vous avez l'occasion de vous faire des amis... Allez-vous l'accompagner (rendez-vous au [66](#)), ou prendre congé de lui et repartir tout de suite à la recherche de la Sphère (rendez-vous au [235](#)) ?



91

Vous apercevez soudain un étroit boyau sur votre gauche, qui mène à une pièce où des personnages en tuniques de cuir sont en train d'enfiler des espèces de harnais. Cela vous a tout l'air d'une évacuation ! Vous devez absolument profiter de cette occasion de vous enfuir : courez de toutes vos forces vers la pièce. *Tentez votre Chance*: si vous êtes Chanceux, vous y arrivez (rendez-vous au [134](#)). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [29](#).

92

De toute évidence, vous vous trouvez dans les appartements d'un herboriste-alchimiste. Ses plantes, racines, épices et autres composants rares sont gelés et donc inutilisables ; quant à ses instruments, fioles et cornues, vous constatez avec surprise qu'ils sont tous en glace ! Ses réchauds contiennent des tiges de glace aux couleurs de l'arc-en-ciel, et l'une d'elle crépite encore, après toutes ces années, d'un faible Feu-de-Froid. Il vous faudra du temps pour effectuer une fouille approfondie de ce laboratoire, aussi devez-vous manger 1 Repas maintenant. Au bout du compte, vous ne trouvez qu'un seul objet vraiment digne d'intérêt : il s'agit d'une Potion Bleue, contenue dans une fiole de glace translucide. Le liquide, très huileux, n'a pas gelé, et le flacon est gravé d'un motif étrange : une paire d'oreilles pointues. Si vous prenez la Potion Bleue, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, vous pouvez pénétrer dans le faisceau :

De lumière rouge

Rendez-vous au [397](#)

De lumière jaune

Rendez-vous au [167](#)

De lumière violette

Rendez-vous au [252](#)

93

Vous parvenez à forcer la porte secrète mais, ce faisant, vous déclenchez un mécanisme qui propulse une lance vers vous ! Un bond agile vous sauve d'une mort certaine, mais la pointe aiguisée vous a quand même caressé les côtes au passage et infligé une blessure douloureuse : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Et tout ça pour découvrir une petite pièce vide et poussiéreuse... Est-ce un effet de votre imagination, ou entendez-vous réellement un ricanement sarcastique ? Si vous êtes toujours en vie, qu'allez-vous faire ?

Monter à l'étage au-dessus

Rendez-vous au [324](#)

Monter deux étages

Rendez-vous au [183](#)

Vous engager dans le couloir

Rendez-vous au [26](#)

94

Vous marchez jusqu'au croisement, votre superbe épée contre le flanc, et vous vous sentez fort et confiant. Rendez-vous au [3](#).

95

Entre le moment où vous glissez du dos de votre Pégase et celui où vous vous écrasez au sol, vous avez quelques longues secondes pour voir approcher votre destin tragique. Vous ne saurez jamais comment se serait déroulé l'affrontement ultime puisque votre aventure s'achève ici.

96

L'ours renifle la proie qu'il subodore avec des narines tremblantes d'appétit, et il va même jusqu'à secouer l'arbre où vous êtes perché ! Il reste là jusqu'à l'aurore, ce qui vous empêche bien sûr de dormir. Quand il s'en va enfin, au petit matin, vous êtes épuisé et vous avez mal partout, à force de rester crispé et immobile. Cette nuit d'angoisse vous a fait perdre 2

points d'ENDURANCE. Descendez de l'arbre et rendez-vous au [289](#).

97

Des yeux sombres et éteints vous scrutent du fond des orbites du vieil Elfe ridé. Sa respiration n'est plus qu'un sifflement rauque et sa voix éraillée a des accents de folie et de haine à l'état brut. - Tu m'as fait trahir mon peuple, croasse-t-il, tu m'as rendu fou. Je vais te tuer, misérable débris ! Vous comprenez que ce pauvre fantôme dément s'adresse à quelqu'un d'autre que vous et qu'il s'est égaré dans les méandres de sa mémoire, mais cela ne change rien au fait que c'est sur vous qu'il se jette ! Vous n'avez d'autre choix que de le combattre.

SPECTRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur et si le Spectre ne vous a pas frappé une seule fois, rendez-vous au [52](#). Si vous êtes vainqueur mais que le Spectre soit parvenu à vous toucher, lancez un dé. Si vous obtenez 6, Rendez-vous au [52](#) ; pour tout autre résultat, rendez-vous au [77](#).

98

Vous aurez beau pousser le portail, frapper, tirer, vous n'arriverez pas à l'ouvrir car, de toute évidence, les barreaux sont protégés par une force magique. Vous ne pourrez le franchir que si vous disposez du Trousseau de Clefs de Glace. Si tel est le cas, vous connaissez leur nombre : rendez-vous donc au paragraphe qui porte le numéro correspondant. Si vous n'avez pas les Clefs de Glace, vous ne pouvez pas entrer ; notez toutefois le numéro de ce paragraphe afin de pouvoir revenir ici et ouvrir les portes après avoir exploré d'autres parties du Palais, si vous trouvez les Clefs de Glace en cours de route. Notez également que, si vous ne trouvez les Clefs de Glace nulle part dans le Palais de Glace, vous devrez vous rendre au [309](#). Mais pour le moment, si vous n'avez pas les Clefs de Glace, vous avez le choix entre aller voir les

magasins et les entrepôts (rendez-vous au [187](#)), ou choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)).

99

Si vous désirez vous servir de la potion d'Haleine Enflammée, vous pouvez, avec votre Souffle de Feu, vous frayer un chemin parmi le rideau de toiles d'araignée. Si vous désirez utiliser la Baguette de Froid, vous pouvez réfrigérer les toiles d'araignée et briser facilement leurs fils, sans dommage pour vous-même. Quel que soit votre choix, rendez-vous au [334](#) sans oublier de modifier votre feuille de route. Si vous ne possédez rien de ce qui est mentionné ci-dessus, ou si vous ne désirez rien utiliser, rendez-vous au [185](#).

100

Les grandes portes de glace s'ouvrent et vous êtes aussitôt ébloui par la lumière blanc bleuté qui déferle en cascade le long des marches, derrière vous. Aveuglé, clignant des yeux, vous n'arrivez pas à voir si la pièce est grande ni comment elle se présente, mais vous distinguez la silhouette longue et fine d'un Esprit-Elfe tout de blanc vêtu, dont la présence vous emplit de crainte et de respect : le Spectre d'Elokinan, Architecte et Mage, grand chef et dernier de sa tribu, se tient devant de vous, éblouissant d'élégance et de majesté. Il tourne son noble visage vers vous et vous regarde droit dans l'âme avec des yeux habités par des siècles de tristesse. Ce qui va advenir maintenant dépend entièrement de votre HONNEUR. Si votre total s'élève à :

Moins de 4	Rendez-vous au 119
De 5 à 8	Rendez-vous au 327
9 ou 10	Rendez-vous au 251
11	Rendez-vous au 207
12 ou plus	Rendez-vous au 343



101

Les quatre cercueils, taillés dans des blocs de glace massifs et parfaitement transparents, abritent des Elfes revêtus de linceuls immaculés, tenant chacun un objet différent. Dans le premier, gravé d'une image d'ange, repose un Elfe adulte qui tient une épée en glace. Le deuxième abrite la dépouille d'une Elfe adulte qui tient une baguette à la main ; l'effigie d'une reine Elfe est ciselée sur une des parois de glace. La jeune fille Elfe du troisième tombeau est munie d'une amulette sertie de pierres précieuses ; quant à l'enfant Elfe du quatrième cercueil, il paraît très jeune et a dans les mains un jouet en bois compliqué. Si vous le souhaitez, il vous serait facile d'ouvrir les tombeaux. Si vous préférez ne pas toucher aux sépultures et choisir de recourir à un autre type d'action, rendez-vous au [137](#) dans ce cas. Mais si vous le voulez, vous pouvez ouvrir le cercueil :

De l'Elfe à l'épée	Rendez-vous au 201
De la femme Elfe	Rendez-vous au 228
De la jeune fille Elfe	Rendez-vous au 337
De l'enfant Elfe	Rendez-vous au 112

102

Vous arrivez, en bas des marches, devant une porte verrouillée, qu'il vous est absolument impossible d'ouvrir. Il ne vous reste plus qu'à remonter l'escalier en colimaçon. Rendez-vous au [295](#).

103

Lorsque vous aurez activé le sortilège de votre choix, vous devrez décider si vous souhaitez vous enfoncer dans l'obscurité (rendez-vous au [319](#)), ou si vous préférez explorer le tunnel latéral (rendez-vous au [191](#)).

104

Vous vous mettez sur le côté de la porte secrète pour la forcer à l'aide de votre levier, ce qui vous sauve la vie : en effet, lorsque le panneau cède, une lance jaillit de l'embrasure et vous siffle aux oreilles ! Si vous avez échappé à une blessure mortelle, vous ne découvrez en revanche rien d'intéressant : la pièce derrière le panneau est complètement vide en dehors du mécanisme qui a déclenché la lance et une bonne quantité de poussière ! Maudissant votre malchance, vous décidez de :

- | | |
|------------------------------|------------------------------------|
| Monter à l'étage supérieur | Rendez-vous au 324 |
| Monter de deux étages | Rendez-vous au 183 |
| Vous engager dans le couloir | Rendez-vous au 26 |

105

Vous poursuivez votre route sans incident et quand vient le soir, vous vous arrêtez pour prendre un Repas et dormir. Vous vous réveillez frais et dispos et vous avalez un second Repas pour prendre des forces avant de repartir. A vue de nez, vous n'êtes plus qu'à une journée ou deux tout au plus de votre destination, mais la région est rude et ce ne sera pas une marche facile. Vous avancez des heures durant dans le froid puis, lorsque la lumière décroît, vous décidez de chercher un lieu abrité où passer la nuit. Des flocons de neige s'élèvent alors d'une congère en un tourbillon de plus en plus dense ; en quelques secondes ce dernier se solidifie en un énorme bloc de glace et prend la forme d'un monstre à cornes : quelqu'un, ou une force maléfique, a envoyé un Démon de Glace à votre rencontre, et ses intentions

sont on ne peut plus claires... Vous allez devoir affronter cette effrayante créature magique.

DÉMON DE GLACE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Lancez un dé au début de chaque Assaut. Si vous obtenez 3 ou moins de 3, cela signifie que le Démon a soufflé sur vous de son haleine givrante et que vous perdez 1 point d'ENDURANCE, ce quelle que soit la façon dont se passe l'Assaut, et même si vous êtes déjà blessé ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au **306**.

106

Malheureusement, votre épée s'avère moins redoutable qu'à l'ordinaire : les corps des Fantômes de Glace, durs et gelés, opposent une résistance de pierre aux armes tranchantes. Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 3, vos coups n'infligeront chacun qu'une perte de 1 point d'ENDURANCE à votre adversaire ; si vous obtenez de 4 à 6, ils lui causeront les dommages habituels de 2 points. Si vous disposez d'une massue, vous pouvez vous en servir à la place de votre épée, mais le changement d'armes vous accapare durant tout un Assaut et l'un des Fantômes de Glace en profite pour vous frapper, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Chaque fois que vous frapperez l'un de vos adversaires avec la massue, il perdra 2 points d'ENDURANCE. Et maintenant, retournez au **53** pour poursuivre le combat.

107

Le tunnel dessine bientôt un tournant en épingle à cheveux sur la droite, pour déboucher ensuite sur un palier, à mi-hauteur d'un escalier. Allez-vous monter (rendez-vous au **388**), ou descendre (rendez-vous au **126**) ?

Au moment où vous allez atteindre la porte, un des corps allongés sur les dalles se redresse comme un ressort. Les yeux de cette horreur en mouvement, grisâtres et striés de veines bleues, animés de la perversité la plus cruelle, sont révoltés dans leurs orbites. Mais cela n'empêche pas le Zombie de deviner votre présence et de vouloir vous tuer ! Vous allez devoir affronter ce Fantôme de Glace ici même. Si vous ne disposez pour toute arme que d'une lance ou d'une épée, lancez un dé chaque fois que vous remporterez un Assaut : si vous obtenez alors entre 1 et 3, votre coup ne fera perdre au Fantôme que 1 point d'ENDURANCE ; en revanche si vous obtenez de 4 à 6, il lui infligera la perte habituelle de 2 points. Si vous vous battez à l'aide d'une massue, tous vos coups occasionneront une perte de 2 points d'ENDURANCE à votre adversaire car un instrument contondant, comme une massue, est bien mieux adapté pour contusionner les chairs glacées du Fantôme !

FANTÔME DE GLACE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous assistez à une horrible transformation : le crâne du Fantôme de Glace s'ouvre, laissant s'échapper son esprit sous la forme d'un petit nuage de givre qui se dissipe dans l'air tandis qu'un râle rocailleux monte de la gorge de la créature. Révolté par ce spectacle d'outre-tombe, vous courez vers la porte, que vous ouvrez brutalement. Rendez-vous au [79](#).

L'horrible petit Gnome court vers un des murs de glace, s'y jette la tête la première... et s'y fond avant que vous n'ayez pu le frapper ! Le Gnome Glacé a disparu en emportant une de vos possessions. Lancez un dé et ajoutez 2 au chiffre obtenu, puis reportez-vous à la liste de la case Équipement et Acquisitions : l'objet placé dans la position qui correspond au nombre que vous venez de calculer (de la troisième à la huitième) est celui que le

petit monstre vous a volé. Si vous parvenez à un chiffre supérieur au nombre d'objets que vous avez dans votre Équipement, cela signifie que le Gnome n'a rien pu emporter. Par ailleurs, il est beaucoup trop petit pour prendre une arme ou votre Sac à Dos. Vous pestez contre cet odieux voleur, d'autant plus agacé que cette pièce ne présente pas le moindre intérêt. Il ne vous reste plus qu'à partir en entrant dans un faisceau lumineux. Lequel choisissez-vous ?

Le rouge

Rendez-vous au [252](#)

Le bleu

Rendez-vous au [274](#)

Le vert

Rendez-vous au [364](#)

L'obscurité intense

Rendez-vous au [72](#)



110

Vous pourrez ordonner au Jaguar de Pierre de se battre à votre place avant le début d'un combat ; il prendra alors vie et luttera pour vous jusqu'à la mort. Le Jaguar de Pierre a 8 points d'HABILETÉ et 8 d'ENDURANCE. Il ne peut prendre vie qu'une seule et unique fois, aussi n'oubliez pas de l'inscrire quand vous l'utiliserez. Vous ne pourrez pas y recourir au milieu d'un combat, à moins que cela ne soit expressément spécifié. Dans la mesure où le Jaguar de Pierre ne dure que le temps d'un seul affrontement, vous aurez tout intérêt à le laisser se battre seul lorsque vous vous en servirez. Inscrivez le Jaguar de Pierre dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, allez-vous monter l'escalier pour voir ce qu'il y a tout en haut de la Grand-Tour (rendez-vous au [164](#)), ou sortir pour explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)) ?

111

Votre conduite est indigne : les blessés du village, tous des amis ou des proches, ont grand besoin de votre aide et vous la leur refusez ! Vous perdez 1 point d'HONNEUR. Honteux, vous quittez votre village natal, sentant les regards des vôtres lourds de reproches peser sur vous tandis que vous vous éloignez. Rendez-vous au [224](#).

112

Le froid et l'humidité ont rendu le jouet fragile et cassant, de plus la sépulture d'un enfant est bien le dernier endroit où un guerrier qui se respecte doit chercher de quoi l'aider dans sa mission ! Vous perdez 1 point d'HONNEUR pour avoir profané inutilement une tombe, et 1 point de CHANCE pour avoir pris une si mauvaise décision. Et maintenant, allez-vous ouvrir un autre cercueil (retournez en ce cas au [101](#) pour en choisir une que vous n'avez pas encore inspectée), ou agir autrement (rendez-vous au [137](#))?

113

En fin d'après-midi, vous apercevez un élan en train de brouter des lichens sur un rocher. Si vous disposez d'une arbalète et de carreaux, rendez-vous au [34](#). Sinon, rendez-vous au [311](#).

114

Vous êtes en train de vous adresser une élogieuse tirade pour vous féliciter d'avoir détruit la chose qui a massacré tant d'innocents dans votre village, lorsque le Sorcier que vous venez de « tuer » se matérialise juste devant vous ! Vous vous élancez vers le cimetière, mais le Sorcier balaie vos tentatives d'un geste méprisant.

- Tu ne peux pas me blesser, pauvre crétin ! ricane-t-il.

Une indéniable assurance résonne dans sa voix et vous comprenez qu'il dit vrai, cette fois-ci du moins.

- En réalité, je ne suis pas là, reprend-il. Juste une projection magique, tu sais. Une petite incantation très simple, pour un Mage Suprême comme moi.

Il se tait, attendant visiblement un commentaire admiratif que vous prenez un malin plaisir à ne pas prononcer.

- Cette Sphère, mon pauvre ami, ce n'était rien du tout ! Juste une manière d'échauffement pour m'entraîner. L'arme véritable, la Tour, sera bientôt prête, et alors tu verras ! En quelques semaines, tout ce sale pays d'Allansia va être balayé par les flammes ! (Ces dernières paroles sont prononcées d'une voix tremblante, une voix de dément.) Mets-toi bien ça dans la tête, petit morveux !

Et soudain, aussi vite qu'elle avait surgi, la projection disparaît, vous laissant seul et désemparé. Que faire ? Vous passez le reste de la journée la tête entre les mains, à retourner ces questions qui vous taraudent : où aller, quelle tactique adopter ? Commencez par un bon Repas pour regagner des forces. Ensuite, si vous avez eu l'occasion de rencontrer une chouette au cours de votre aventure, rendez-vous au [68](#) ; sinon, rendez-vous au [335](#).

115

A chaque pas que vous faites, vous sentez le froid saper votre énergie vitale, et au bout de quelques instants vous avez perdu 2 points d'ENDURANCE. Le spectre d'un jeune Elfe de Glace surgit alors devant vous, s'encadrant dans la voûte qui mène à la chambre claire. Tout en faisant tournoyer des poignards, la svelte créature demande d'un ton méfiant :

- Qui cherches-tu ? Est-ce Elokinan, Tassaskil, Tuinarel ou Meloniel ?

Si vous préférez attaquer l'Elfe tout de go, sans répondre, rendez-vous au [359](#). Sinon, qu'allez-vous répondre ?

Elokinan	Rendez-vous au 198
Tuinarel	Rendez-vous au 239
Tassaskil	Rendez-vous au 305
Meloniel	Rendez-vous au 253

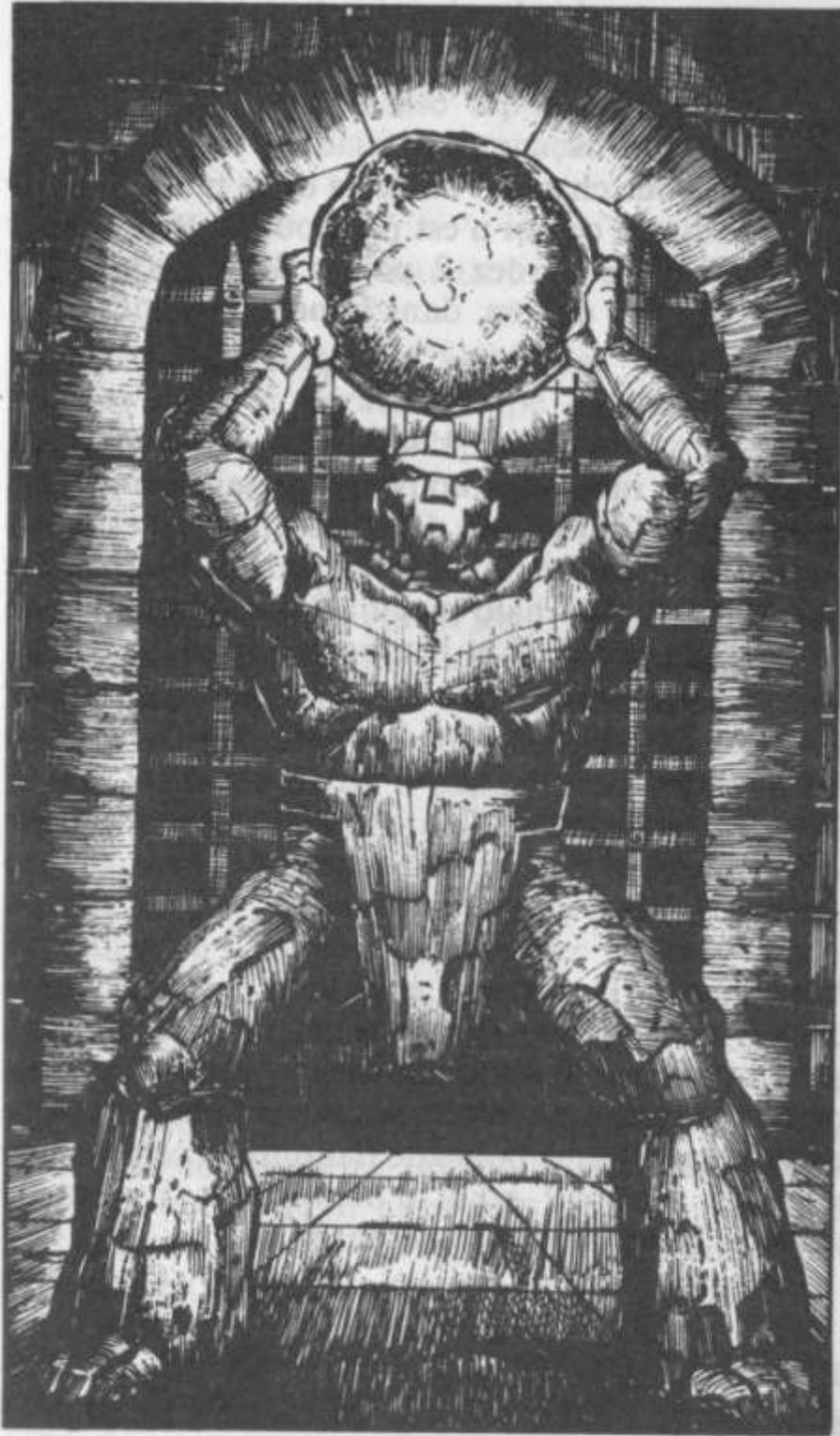
116

Il fait de plus en plus chaud à mesure que vous descendez ; pour finir l'escalier débouche sur une pièce ronde et vide, desservie par un couloir unique. La fumée qui emplit la pièce vous pique les yeux et vous avez l'impression qu'il fait encore plus chaud vers le couloir. Si jamais vous vous trouvez amené à vous battre ici, avant de remonter l'escalier, vous perdrez temporairement 1 point d'HABILETÉ à cause de cette température épuisante. Qu'allez-vous faire ?

Retourner d'où vous venez	Rendez-vous au 324
Monter de deux étages	Rendez-vous au 183
Vous engager dans le couloir	Rendez-vous au 26
Fouiller cette pièce	Rendez-vous au 303

117

Vous achevez le malheureux barbare qui est incapable de se défendre, puis vous fouillez ses poches et sa besace : vous trouvez 3 Pièces d'Or et 2 Repas, dont vous vous emparez sans vergogne (inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous pouvez également prendre l'une ou l'autre des armes de votre victime : une hache de pierre, un poignard à manche d'ivoire, une lance. Cet acte lâche et cruel vous a peut-être enrichi de quelques biens, mais il entache votre âme et vous perdez 2 points d'HONNEUR. Regagnez maintenant la piste en vous rendant au [235](#).



118 *Vous découvrez une statue de pierre brute qui brandit au-dessus de sa tête un globe de pierre.*

118

Vous avancez sur la pointe des pieds le long d'un tunnel étroit qui descend en pente douce, et vous parvenez bientôt devant une porte sertie d'une grille de fer. A travers les barreaux, vous découvrez une scène très bizarre : une statue en pierre brute, représentant un humain, brandit au-dessus de sa tête un globe de pierre incandescente, qu'elle attise d'une haleine jaune et poussiéreuse. Plus la créature souffle, plus la boule de pierre rougit, jusqu'au moment où le monstre de pierre la propulse à travers une arcade qui se dresse au milieu de la pièce, vers une ouverture dans le mur. Tel un tourbillon, le trou noir avale alors le globe de pierre, qui disparaît en chuintant et ne laisse qu'une brève trace lumineuse. Entre-temps, le monstre a déjà ramassé une autre sphère de pierre rougeoyante du tas qui se trouve à ses pieds, et il s'est remis à souffler dessus, s'apprêtant à renouveler le processus. Tout cela est bien étrange... Vous songez qu'il y a peut-être là un rapport avec la façon dont la grande Sphère recharge son pouvoir destructeur. En ce cas, faudrait-il tenter d'arrêter ce processus ? Mais le monstre de pierre est vraiment redoutable... Qu'allez-vous faire ? Ouvrir la porte et attaquer la créature (rendez-vous au [219](#)) ou retourner au croisement et vous engager dans le sentier du milieu (rendez-vous au [279](#)) ou encore retourner au croisement et prendre le chemin de gauche (rendez-vous au [37](#)).

119

Elokinan vous chasse d'un geste de la main. Il vous a jugé indigne, ce qui n'est pas pour vous remonter le moral : vous perdez 2 points de CHANCE. VOUS vous retrouvez dehors, dans la neige. Rendez-vous au [309](#).

120

Après avoir rangé vos nouvelles acquisitions, vous vous engagez à nouveau dans l'escalier et c'est alors que vous remarquez que le Jaguar en Pierre s'est mis à briller d'un halo magique. Si vous souhaitez ramasser la statuette et l'emporter, rendez-vous au 110. Si vous préférez continuer à monter l'escalier pour voir ce qu'il y a en haut de la Grand-Tour, rendez-vous au [164](#). Enfin, si vous décidez d'aller explorer une autre partie du Palais de Glace, Rendez-vous au [23](#).

121

Vous dévalez l'escalier et vous vous engagez dans le couloir en courant, abandonnant un être humain, ennemi lui aussi du Sorcier Maléfique qui commandait la Sphère, à un horrible sort : la Sphère explose en une gigantesque boule de flammes. Votre lâcheté vous fait perdre 1 point d'HONNEUR et 1 point de CHANCE. Rendez-vous maintenant au [114](#).

122

Heureusement pour vous, ce n'est pas un vrai Dragon, juste une Chimère des Glaces, créature cousine du Dragon Blanc, mais beaucoup moins féroce. Cela ne l'empêche pas d'avoir des crocs longs et pointus comme des poignards et des serres acérées ! L'énorme masse reptilienne rampe vers vous avec des ondulations menaçantes.

CHIMÈRE

DES GLACES HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 13

Si vous êtes vainqueur, vous allez pouvoir vous engager dans la dernière étape de votre voyage, mais n'oubliez pas de récupérer votre or d'abord ! Rendez-vous ensuite au [331](#).

123

Vous ne trouvez rien parmi les décombres de glace. Ces bâtiments compris dans l'enceinte du Palais sont plutôt banals, aussi concluez-vous qu'il doit s'agir d'anciennes demeures d'Elfes de Glace ordinaires - si tant est qu'il existe des Elfes de Glace ordinaires ! Souhaitez-vous continuer à inspecter ces maisons abandonnées (rendez-vous au [263](#)), ou retourner sur vos pas pour explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)) ?

124

Le fauve se transforme à nouveau en statue de pierre, inerte et inoffensive. Toute trace de magie semble avoir quitté sa dépouille, aussi la laissez-vous là. Maintenant, allez-vous prendre l'escalier qui descend (rendez-vous au [102](#)), ou monter par l'escalier en colimaçon (rendez-vous au [295](#)) ?

125

La Chouette vous fixe sans ciller. - Alors, comme ça, tu poursuis le feu de l'enfer ?

demande-t-elle. Vous hochez la tête silencieusement, vous demandant ce qu'il convient de dire à une Chouette qui parle.

- Tu le trouveras facilement, reprend-elle d'une voix triste, mais le combattre sera autrement plus ardu ! Déjà, ces créatures que les barbares ont surnommées les Fantômes de Glace parcourent le monde pour lui ouvrir la voie.

Avant que vous ne puissiez l'interroger sur les Fantômes de Glace, l'oiseau de nuit ajoute :

- Si tu ne veux pas aller droit à une mort certaine, il te faut absolument rencontrer Tasrin le Sage. Il pourra t'en dire plus long que moi. Tasrin vit dans la vallée de Gorge Profonde, à une journée de marche par là - la Chouette tend une aile vers l'est

- Va le voir demain. Je vais monter la garde cette nuit, tu peux donc dormir en toute tranquillité. Sur ces mots, la Chouette s'élève dans l'air à tire-d'aile pour commencer sa faction. Vous n'avez même pas eu le temps de la remercier ! Le cœur plein de reconnaissance, vous vous allongez et vous sombrez rapidement dans un délicieux sommeil. Lorsque vous vous réveillez, le lendemain matin, la Chouette a disparu. La piste de la Sphère s'enfonce vers le nord, de sorte que si vous voulez rendre visite au Sage, vous devez faire un détour qui vous prendra un temps précieux. Que décidez-vous : allez-vous partir consulter Tasrin le Sage (rendez-vous au [314](#)), ou continuer vers le nord (rendez-vous au [289](#)) ?

126

L'escalier débouche sur un palier qui ne présente aucune issue visible. Vous êtes en train de vous demander où vous devez aller et s'il convient de chercher une porte secrète, lorsqu'il vous vient subitement à l'esprit que vous avez agi très stupidement : quelle drôle d'idée de prendre un escalier qui descend, alors que vous êtes entré si près du rez-de-chaussée ! Trop tard pour réfléchir... une main griffue surgie de diable sait où actionne un levier, et il ne vous reste plus que quelques secondes pour maudire votre manque d'à-propos tandis que vous tourbillonnez dans le vide, avant de vous écraser au sol beaucoup, beaucoup plus bas.



127

Vous descendez l'escalier en prenant bien garde de ne pas tomber sur les marches glissantes, et vous parvenez aux caves de la Tour de Glace Noire. Votre haleine gèle instantanément dans

l'air glacé et les frissons qui vous transpercent jusqu'à la moelle ne sont pas dus seulement au froid polaire : vos fourrures ne peuvent pas vous protéger des vibrations supramaléfiques dont l'air est saturé. Au début, vous ne distinguez qu'une ruche de niches funéraires mais, petit à petit, une silhouette se forme devant vous : c'est un fantôme d'Elfe, bossu et tordu comme s'il était déformé par sa propre cruauté et sa haine des vivants. Vous avez le temps de vous enfuir, si vous le souhaitez : en ce cas, rendez-vous au [23](#) pour choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer. Si vous préférez affronter le spectre, rendez-vous au [97](#).

128

- Tu es généreux, tu es courageux, et tu es digne de boire au calice, déclare Elokinan. Rendez-vous au [257](#).

129

Une tempête de neige se lève, ce qui vous oblige à courir vous réfugier dans la hutte de Tasrin : continuer votre route dans la tornade serait pure folie. Vous trouvez chez Tasrin de quoi assurer tous vos repas d'aujourd'hui, mais vous perdez une journée de plus car vous devez attendre ici que la tempête cesse, et c'est seulement après une autre nuit dans la cabane que le vent tombe enfin. Vous repartez donc le lendemain matin, espérant avoir plus de chance en cette journée qui commence. Rendez-vous au 61.

130

Tous les autres carreaux magiques vous atteignent, lacérant et blessant cruellement votre corps. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Relem, émoustillé par votre souffrance, s'apprête à fondre sur vous. Rendez-vous au [147](#).



131 Vous vous trouvez nez à moustaches avec un énorme Tigre des Neiges aux crocs pointus.

131

Vous n'êtes pas le seul rapace à rôder dans les parages : en passant le coin d'une maison, vous vous trouvez nez à moustaches avec un énorme Tigre des Neiges, tapi au sol pour s'élaner sur vous à la seconde où vous apparaîtrez. Le fauve asenti venir votre bonne chair fraîche, la faim le tenaille et d'abondantes coulées de bave affluent le long de ses crocs pointus à la perspective d'un mets de choix tel que vous !

TIGRE DESNEIGES HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes vainqueur, vous reprenez votre quête. Rendez-vous au [347](#).

132

La neige est légère et peu épaisse, ici, ce qui rend la marche beaucoup plus facile. Mais un danger vous guette, dont vous prenez conscience aux alentours de midi en entendant un grondement lointain. Vous levez la tête : du sommet de la montagne, un nuage de neige de plus en plus gros, de plus en plus compact, dévale droit vers vous. Une avalanche ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [345](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [203](#).

133

Viser la pierre et faire mouche n'est pas facile... Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [220](#) ; sinon, rendez-vous au [267](#).

134

Vous apercevez dans la pièce des hommes qui enfilent des harnais avant de se jeter dans le vide en sautant par une voûte, le tout sous les ordres d'un personnage revêtu d'une robe sombre. Les fuyards portent armes et armures et vous devinez qu'ils

auraient été envoyés à l'assaut des éventuels survivants des attaques de l'horrible Tour de Destruction. Qu'allez-vous faire, maintenant ? Foncer dans le tas et attaquer cette armée en déroute (rendez-vous au [230](#)), ou attendre un peu pour voir ce qui va se passer dans la pièce (rendez-vous au [363](#))?

135

Vous vous trouvez sur le seuil d'une pièce ronde, d'où s'élève un escalier de pierre noire qui s'enfonce en colimaçon dans des hauteurs d'une obscurité épaisse et insondable. De là-haut provient un bourdonnement très fort. Prenant votre courage à deux mains, vous vous engagez dans l'escalier ; parvenu sans encombre sur le palier, vous forcez l'unique porte qui s'y trouve et débouchez sur une pièce tout en longueur, froide et humide. Cet endroit est très différent du reste de la Sphère ; des dalles de marbre sont alignées tout autour de la pièce, et vous distinguez sans peine les formes de corps enveloppés dans des linceuls sales, posés à même les dalles. Il y a une porte à l'autre bout de la pièce, et c'est de là que vient le bourdonnement. Vous sentez instinctivement que ce qui se trouve derrière cette porte vous livrera la clef des mystères de la Sphère meurtrière, aussi traversez-vous la pièce le cœur battant. Si vous avez mis cinq jours ou plus pour arriver à la Sphère, rendez-vous au [108](#) ; s'il vous a suffi de quatre jours ou moins, Rendez-vous au [390](#).

136

Tassaskil dote l'épée d'un dernier envoûtement qui vous permettra d'ignorer les effets d'un sortilège (et d'un seul !) que vous jetterait un sorcier dans un combat à venir, c'est-à-dire que ce sortilège ne vous causera aucune perte de points d'ENDURANCE ni aucun effet secondaire. Attention : vous ne pourrez utiliser ce pouvoir de protection qu'une seule fois, aussi réfléchissez bien avant de l'utiliser. Et maintenant, rendez-vous au [94](#).

137

Quand vous en aurez fini avec les tombes, qu'allez-vous faire ? Examiner l'orgue de glace, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [11](#)), prendre les Clefs de Glace, si vous ne les avez pas déjà prises (rendez-vous au [83](#)) ou quitter cet endroit pour explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

138

A l'instant où vous poussez la porte de la Grand-Tour, elle s'évanouit dans l'air : c'était une illusion ! Les Elfes de Glace empêchaient ainsi les visiteurs non attendus, voire hostiles, de s'introduire dans la tour sans passer par le contrôle de la tour de garde. Tout à coup, une cage aux barreaux de glace se matérialise autour de vous, irradiant un froid intense qui vous pénètre jusqu'à la moelle des os en moins d'une seconde. Vous allez devoir briser les barreaux pour vous échapper. Si vous disposez d'une massue, la tâche sera plus aisée et ne vous prendra que 4 Assauts ; en revanche, avec n'importe quelle autre arme, vous devrez consacrer 6 Assauts. A chaque Assaut, vous perdrez 1 ou 2 points d'ENDURANCE, selon le résultat que vous aurez au dé : vous devrez en effet lancer un dé chaque fois et vous perdrez 1 point si vous obtenez 1, 2 ou 3, et 2 points pour tout résultat supérieur. Si vous êtes toujours en vie, vous n'avez plus d'autre choix, maintenant, que de gagner la tour de garde. Rendez-vous au [4](#).

139

Si vous avez des carreaux d'arbalète magique, rendez-vous au [283](#). Sinon, rendez-vous au [178](#).

140

Les grandes portes de glace s'ouvrent lentement au son des trilles mélodieux de l'oiseau. Vous pénétrez dans la majestueuse cathédrale et vous remontez l'allée centrale de la nef, très impressionné par l'échelle et l'harmonie exceptionnelles de ce

lieu qui force l'admiration et le respect. Avancant vers le cheur, vous vous approchez d'immenses orgues de glace qui en occupent tout le centre ; de longs tuyaux de glace cannels s'lvent vers la vote, si haute que vous la distinguez  peine, tandis qu'un grand ange de glace aux ailes largement dployes se dresse au-dessus du clavier. Vous remarquez un Trousseau de Clefs de Glace pendu au mur,  ct des grandes orgues, ainsi qu'un petit panier en rsille de glace et, le long du mur qui se trouve de l'autre ct, quatre sarcophages de glace disposs en croix. Si vous avez une Broche en Argent en votre possession, rendez-vous au [33](#). Sinon, rendez-vous au [288](#).

141

Aussi extraordinaire que cela puisse paratre, l'oiseau merveilleux a rsist  la chaleur humide et suffocante de cette infernale fournaise, et le voici qui dploie ses ailes et s'lve lentement dans l'air. Pendant quelques secondes, les deux visages de Relem se crispent atrocement sous l'effet d'une violente surprise, puis ils se relchent et n'expriment plus qu'une haine intense et brute. Le Dmon envoie alors un sortilge magique vers l'oiseau et fait mouche : frapp en plein ceur, l'Oiseau de Glace vole en clats. L'oiseau n'est plus, mais vous avez eu le temps d'agir : avez-vous aval une potion (impossible en effet de faire un Repas en un laps de temps si court), jet un sortilge  Relem, utilis un objet magique de votre possession, ou encore frapp Relem tandis qu'il hsita, lui infligeant une perte de 2 points d'ENDURANCE, voire plus si Tassaskil a dot votre pe d'un pouvoir spcial Anti-Dmons ? Quelle que soit votre choix, n'oubliez pas d'en noter les effets, puis rendez-vous au [275](#).

142

Avide d'nergie vitale et de chaleur humaine, la main saisit la vtre en un sursaut d'espoir. Vous sentez aussitt, avec un frisson glac, que le spectre aspire votre force : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Des pleurs faibles et dchirants se sont

maintenant joints aux gémissements de la créature ; allez-vous continuer à lui tenir la main (rendez-vous au [192](#)), ou l'abandonner et aller explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)) ?

143

Lancez deux dés. Si vous obtenez une somme inférieure ou égale à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [107](#) ; sinon, rendez-vous au [25](#).

144

Vous prenez la fuite pour éviter les coups de l'Elfe Fantôme, qui renonce à vous poursuivre à l'extérieur de la Tour aux Armures, mais vous frappe quand même dans le dos à deux reprises avant d'abandonner la partie : vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ. Vous regagnerez toutefois votre HABILETÉ perdue petit à petit, à raison de 1 point pour chacun des deux prochains combats que vous mènerez. (Inscrivez cela sur votre *Feuille d'Aventure* et n'oubliez pas de le mettre en application quand l'occasion se présentera !) Et maintenant, retournez au [23](#) pour trouver un autre secteur du Palais de Glace à explorer.

145

- Tu ne te soucies guère de ton honneur, vous dit Elokian d'un ton plein de reproches, appuyant sa remarque d'un silence sévère.

Vous avez le bon goût de baisser humblement la tête, aussi Elokian reprend-il :

- Tu as toutefois rendu un grand service aux miens en leur donnant un juste repos, je t'estime donc digne de boire au calice.

Rendez-vous au [257](#).

146

En buvant une Potion d'ENDURANCE, on peut regagner jusqu'à la moitié de son total de départ d'ENDURANCE (en arrondissant, si nécessaire, au chiffre supérieur). La Potion d'HABILETÉ, quant à elle, ramène L'HABILETÉ à son total de départ. De même, la Potion de CHANCE fait remonter la CHANCE de celui qui la boit à son total de départ. Toutes ces Potions peuvent être bues à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat. Retournez maintenant au [7](#).

147

Des éclairs enflammés jaillissent des paumes de Relem et viennent se planter à terre en sifflant, tout autour de vous. Si vous possédez un Anneau Magique, vous connaissez le nom de son propriétaire précédent ; convertissez les lettres de son nom en nombres, selon leur place dans l'alphabet (A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26), et additionnez le tout. Multipliez ensuite cette somme par 3, puis rendez-vous au paragraphe qui porte le numéro correspondant. Si vous n'avez pas d'Anneau Magique, foin d'arithmétique ! Rendez-vous au [269](#).

148

Vous avancez le long d'un boyau de plus en plus étroit, dont les parois sont sculptées de scènes représentant des Elfes à l'exercice, armés d'arbalètes ou d'épées. Au sortir du tunnel, lancez deux dés ; si vous obtenez une somme inférieure ou égale à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [281](#) ; sinon, rendez-vous au [161](#).

149

Il se produit soudain un phénomène étrange : les contours du Sorcier se mettent à luire et à vibrer, tandis qu'il lève lentement les mains et les pointe vers vous. Une fléchette bleue déchire l'air avec un hurlement et se fiche dans votre épaule, vous occasionnant une perte de 2 points d'ENDURANCE. Avec un ricanement pervers, le Sorcier s'apprête à activer un second

sortilège, et vous ne pouvez pas l'atteindre car l'énorme Orque Humain vous barre la route ! Combattre de front ces deux ennemis, l'un plus redoutable que l'autre, n'est pas une partie de plaisir ! Réfléchissez bien avant de choisir votre tactique d'attaque. Si vous décidez de jeter un coup d'oeil au Sorcier pour voir s'il vous inspire une idée, rendez-vous au [208](#) ; ou d'examiner soigneusement la statue de Démon, à la recherche d'un indice, rendez-vous au [350](#) ; ou encore continuer à vous battre avec l'Orque Humain, rendez-vous au [8](#).

150

Quel qu'il soit, l'artiste qui a sculpté les statues de la galerie était un maître, et vous ne pouvez résister au plaisir de vous attarder pour admirer son œuvre. Vous voici devant le plus grand des bustes de pierre, qui porte le nom de Méalin gravé sur sa base ; vous admirez le visage aux traits nobles tout en vous demandant s'il s'agit là de l'artiste en personne.

- Oui, c'est bien moi le sculpteur, dit soudain le buste de pierre.

Comme vous avez sursauté sous l'effet de la surprise, il reprend :

- N'aie pas peur ! Moi qui te parle en ce moment, je suis mort depuis longtemps. Si mon esprit repose en paix, d'autres s'agitent dans leur tombe froide sans parvenir à trouver le repos. Ils doivent expier d'anciens péchés ou payer pour de fatales erreurs commises durant leur vie. L'apprenti de Zéverin gît dans la Tour Noire, enfermé dans une folie sans fin qui le maintient à demi vivant, et ce serait faire preuve de charité que de le tuer. Mais il n'est qu'une des malheureuses âmes prisonnières qui souffrent dans la mort... En bas, dans les catacombes d'Elokinan où seuls peuvent pénétrer maintenant les détenteurs des Clefs de Glace, il se trouve encore quelques esprits bons, mais il en est d'autres amers, cruels et pervers. Si tu as de la pitié au cœur, étranger, c'est là que tu dois chercher. En ce qui me concerne, je dois avouer que je ne me suis pas soucié de ces malheureux car j'avais d'autres préoccupations. Mais j'ai quelque chose qui

pourrait t'être utile, quelque chose qui permet de distinguer le réel et l'illusion. Si tu as assez intelligent pour mériter que je te le donne, bien sûr... Rendez-vous au [14](#).

151

Un seul sortilège suffit à Zéverin pour vous anéantir, tant sa rage est grande. Concentrant toute sa frustration dans une énorme sphère d'énergie enflammée, il vous carbonise en une seconde. Vous avez réussi dans votre mission mais hélas vous périssez au dernier instant, en héros et martyr sacrifié pour la survie d'Allansia.

152

Les cavaliers examinent le médaillon en fronçant les sourcils. Vous aussi décidez donc de leur dire toute la vérité. Vous racontez comment vous avez trouvé le bijou près des corps de barbares tués par la Sphère, et comment vous vous êtes lancé à la recherche du Sorcier qui a créé cette Sphère, déterminé à le détruire, après la perte de votre famille dans le sillon meurtrier qui a ravagé votre village. Les barbares se regardent puis décident de vous faire confiance. Ils souhaitent récupérer le médaillon car c'est un objet sacré que portent seulement les shamans, et vous ne voyez pas de raison de le leur refuser. En remerciement, ils vous donnent le choix entre des Provisions (4 Repas), ou un grand flacon de cognac qui contient 2 doses de cette boisson revigorante (chaque dose régénère de 4 points d'ENDURANCE) ; inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* le cadeau que vous décidez de prendre. Les barbares disposent également d'une marmite d'huile chaude et d'assez de combustible pour faire un feu, de sorte que si vous avez de la viande crue, vous en profitez pour la faire cuire (vous pourrez la manger tout de suite ou l'entreposer avec le reste de vos Provisions). Lorsque vous avez fini, les hommes remontent sur leurs magnifiques chevaux ailés. Au moment où ils vont s'éloigner, l'un d'eux vous apprend qu'ils ont aperçu la veille un trappeur qui se dirigeait vers le nord avec ses chiens et son traîneau, et qui devrait donc croiser votre

route aujourd'hui. Peut-être, suggère le barbare, pourriez-vous faire du troc avec lui ou lui demander de vous parler de la région ? Là-dessus, les cavaliers s'élèvent dans le ciel à tire-d'aile. Rendez-vous au [240](#).

153

Vous avez vraiment de la chance : vous trouvez une porte ouverte au pied de la Tour et vous parvenez à entrer sans vous faire repérer par un garde - du moins à votre connaissance ! Rendez-vous au [266](#).

154

Vous faites demi-tour et vous revenez sur vos pas, puis vous prenez vers le nord-ouest pour rejoindre la piste tracée par la Sphère sur son passage. En fin de journée, vous vous arrêtez pour prendre un Repas. Ne trouvant aucun abri vraiment sûr pour passer la nuit, vous vous recroquevillez contre une saillie rocheuse mais vous êtes trop sur le qui-vive pour pouvoir dormir ou vous reposer véritablement, aussi, quand vient le matin, avez-vous perdu 2 points d'ENDURANCE. Vous devez maintenant faire un autre Repas. Rendez-vous au [289](#).

155

L'ennui, avec la vallée, c'est que la neige y est très épaisse ; à plusieurs reprises vous devez contourner des congères ou vous extirper de trous de neige où vous vous êtes enfoncé, et tout cela vous fait perdre du temps. A la tombée du jour, vous n'êtes pas arrivé bien loin, mais vous pouvez au moins faire un igloo qui fournira un abri sûr pour la nuit. Vous prenez un Repas, puis vous vous installez le plus confortablement possible pour dormir. Au matin, vous faites un autre Repas puis vous massez vos jambes courbaturées par la marche de la veille. Et maintenant, en route ! Rendez-vous au [113](#).

156

L'Elfe Obscur répond par un ricanement méprisant et vous tire une volée de fléchettes de glace. Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu : cette somme correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez à cause des blessures infligées par les fléchettes. Si vous survivez à cette attaque pernicieuse, allez-vous prendre la fuite et sortir de cette Grand-Tour (rendez-vous au [336](#)) ou sommer à nouveau l'Elfe Obscur de descendre vous affronter en duel (rendez-vous au [234](#)) ?

157

Rien à faire, le Golem de Glace ne s'en laisse pas conter. Il sait très bien que vous n'êtes pas un Elfe et il vous attaque. Allez-vous l'affronter (rendez-vous au [333](#)) ou fuir? Si vous prenez la fuite, le Golem vous frappe dans le dos, ce qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous ensuite au [23](#) pour choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer.

158

Il se dresse au-dessus de vous ! Le mal suprême qui habite la Tour vous est enfin révélé. Une créature ailée, grande de quatre mètres, flotte à mi-hauteur dans l'air, hélas hors de portée de votre épée. Deux énormes têtes de Dragon noir d'obsidienne surmontent son corps fort et puissant, cuivré comme les flammes de l'enfer. Le Démon de la Nuit, Relem, est là ; il se manifeste exprès pour vous et vous êtes terrorisé, cloué sur place dans le cercle de son aura maléfique ! Avec deux sourires sauvages, le terrible Relem ouvre grands ses bras musclés et griffus, faisant jaillir une volée d'éclairs magiques qui vous encerclent de toutes parts. Possédez-vous une Épée de Glace magique ? En ce cas, rendez-vous au [302](#) ; dans le cas contraire, rendez-vous au [223](#).



159

- Laisse cette broche. Si tu la gardes, certains des esprits qui hantent le Palais croiront que tu as tué un Elfe pour te la procurer, et ils t'attaqueront. De toute façon, cette broche ne peut te servir à rien. Vous abandonnez la broche sur place, puis vous rendez au [355](#).

160

Vous sortez votre arbalète et vous décochez un carreau vers l'archer qui est, vous le voyez maintenant, un Elfe Obscur ! Ce combat va se dérouler selon la procédure habituelle (l'Elfe a 8 points d'HABILETÉ). Toutefois, après trois Assauts au cours desquels vous utilisez trois carreaux, l'Elfe se baisse brusquement, ce qui vous oblige à dégainer votre épée et à entrer dans la tour de garde pour aller l'affronter en duel. Inscrivez le nombre de points d'ENDURANCE que vous lui avez fait perdre et rendez-vous au [292](#).

161

Vous êtes tellement intéressé par les gravures murales que vous vous laissez surprendre par un sale petit piège magique : trois des Elfes dessinés dans la glace prennent vie pour vous attaquer, épée à la main ! Ils vous frappent tous à la fois, l'un à la tête, l'autre aux jambes et le troisième au bas du dos, et ces attaques combinées vous jettent sur le sol glacé, et à bout de souffle. Vous avez perdu 6 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, allez-vous continuer par ce boyau (rendez-vous au [385](#)), ou préférez-vous revenir sur vos pas (rendez-vous au [3](#)) ?

162

L'Anneau Magique se met à luire, vous protégeant efficacement de la pluie d'éclairs enflammés, mais vous perdez quand même 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [286](#).

163

En chemin vers les magasins et les entrepôts, vous apercevez un escalier blanc taillé dans la glace du sol, d'où montent des brouillards givrants qui ne laissent qu'une visibilité très réduite. Comme vous vous apprêtez à descendre vers ce mystérieux sous-sol, vous remarquez que l'accès est barré par une grille en glace que vous n'aviez pas vue avant les tout derniers mètres qui vous en séparent, car elle est cachée par un sortilège trompe-l'œil très puissant. Si vous souhaitez essayer de franchir ce portail pour descendre l'escalier, rendez-vous au [98](#). Si vous préférez vous en tenir à votre première idée en allant explorer les magasins et les maisons, rendez-vous au [187](#).

164

Vous poussez les portes du dernier étage de la Grand-Tour. Les hautes voûtes en ogive, les piliers de glace, la lumière qui tombe à travers des arcs de glace colorée placés dans le toit, tout cela vous impressionne grandement. Il vous semble que la lumière tourbillonne dans la pièce, créant ainsi d'étranges motifs sur le sol et les murs. Mais en regardant de plus près vous découvrez avec stupeur que les parois sont entièrement couvertes de runes ! Comme si cet endroit était une bibliothèque et que la moindre page de manuscrit elfe existant était gravée à même les murs de la Tour... Admiratif, vous vous prenez à songer à cette civilisation si raffinée, lorsqu'un toussotement vous tire de votre rêverie. Le spectre d'un très vieil Elfe, à la chevelure aussi blanche que la glace des murs et des piliers, se tient devant vous et vous regarde aimablement. - Nous avons peu de temps et tu as beaucoup à apprendre, je le crains, dit-il avec douceur. Si vous possédez un livre, vous savez combien de pages il a ; pour le donner à l'Elfe, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au double du nombre de pages. Si vous n'avez pas de livre ou que vous ne souhaitez pas le donner au spectre, rendez-vous au [209](#).

165

L'étrange mort vivant s'affaisse, la tête en avant. De sa gorge béante s'échappe son âme prisonnière qui monte dans l'air sous la forme d'une volute de brouillard givrant, faisant résonner sur son passage un gémissement de douleur. Dans un ultime sursaut, le Fantôme de Glace s'agrippe à vos jambes et vous laboure les mollets de ses horribles griffes sales. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, retournez au [53](#) pour finir de combattre le second Fantôme de Glace.

166

Vous vous approchez du spectre et vous lui parlez en essayant de prendre des intonations d'Elfe pour évoquer les esprits que vous avez rencontrés et vanter la beauté de la Cathédrale de Glace, ainsi que toutes les merveilles du Palais de Glace. Le spectre paraît troublé et indécis. Lancez deux dés et ajoutez 1 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous êtes parvenu à berner le vieil Elfe, qui vous laisse passer : vous pouvez donc continuer tout droit (rendez-vous au [64](#)), tourner à gauche (rendez-vous au [148](#)) ou encore à droite (rendez-vous au [189](#)). En revanche, si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'HABILETÉ, le spectre du vieil Elfe se rend compte que vous essayez de le tromper et il se met dans une colère folle : allez-vous lui passer devant en courant (rendez-vous au [17](#)) ou l'attaquer ? Si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [341](#) mais ne tenez pas compte de la pénalisation de 1 point d'HONNEUR qui y figure.

167

Vous vous retrouvez dans le sous-sol faiblement éclairé de la Tour d'Air et de Lumière. A peine avez-vous eu le temps de faire un pas qu'une minuscule créature de la taille d'un Gnome s'empare d'un des objets contenus dans votre Sac à Dos et détale en ricanant de plaisir vers un coin sombre. Lancez deux dés pour vous et deux pour le Gnome Glacé, et additionnez aux résultats

vos totaux d'HABILETÉ respectifs (comme pour un combat ; le Gnome a 8 points d'HABILETÉ). Si c'est vous qui obtenez le montant le plus élevé, rendez-vous au [211](#) ; si c'est le Gnome Glacé, rendez-vous au [109](#).

168

Enfin débarrassé de vos adversaires, vous vous affaissez sur un des trônes et vous restez quelques instants pantelant, à essayer de reprendre souffle. Puis vous jetez un coup d'oeil à la dépouille de l'Orque Humain et vous décidez que son cimenterre vous convient tout à fait. N'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Veuille d'Aventure*. Vous venez de vous emparer d'une Épée Magique ; chaque fois que vous vous en servirez pour combattre, votre HABILETÉ sera augmentée de 1 point. Et vous avez même le droit de dépasser votre total de départ d'HABILETÉ, sauf s'il est de 12! Vous examinez maintenant le levier, les pierres précieuses et le fouet en chaînons métalliques et vous devinez que ces trois éléments doivent constituer un sorte de système de commandes de la Sphère. Mais comment diable tout cela marche-t-il ? A l'instant où vous tendez une main hésitante vers ces commandes, vous entendez un grognement étouffé sur votre droite. Dans la fièvre du combat, vous n'aviez pas remarqué qu'il y a là une lourde porte. Difficile à juger, au son de la plainte, si elle a été émise par un animal ou un humain ; allez-vous prendre le risque d'ouvrir la porte pour voir de quoi il retourne (rendez-vous au [358](#)), ou préférez-vous l'ignorer et essayer de manipuler les commandes (rendez-vous au [89](#)) ?

169

- Ce médaillon va t'être très utile, explique Léfarel, lorsque tu apercevras la Tour, il te suffira de frotter doucement sur le médaillon pour faire apparaître la monture qui y est gravée, et elle t'emmènera à la Tour. Mais il te faudrait aussi un camouflage d'invisibilité, essaie de t'en procurer un au plus vite ! Et maintenant, si vous avez une Broche en Argent, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [355](#).

170

Plusieurs gros morceaux de glace vous tombent sur la tête et vous blessent, mais heureusement vous parvenez à sortir juste avant qu'un énorme bloc ne se détache et vienne boucher l'entrée. Vous avez perdu 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, qu'allez-vous faire ? Vous engager dans le couloir d'en face, si vous ne l'avez pas déjà emprunté (rendez-vous au [200](#)), sortir de la Tour et choisir un autre endroit à explorer (rendez-vous au [23](#)), prendre l'escalier qui monte (rendez-vous au [242](#))?

171

Très, très mauvaise idée. La porte s'ouvre sur une salle des gardes où se trouvent deux étranges créatures des mondes démoniaques, qui réagissent aussitôt à votre intrusion. Leur visage est complètement lisse, sans traits ni yeux ni bouche, et noirs comme des disques d'obsidienne ; noir et brillant aussi leur corps maigre, enveloppé dans une longue cape. Les Efflanqués de la Nuit appellent à la rescousse et se jettent sur vous !

Premier EFFLANQUÉDE LA NUIT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Deuxième EFFLANQUÉDE LA NUIT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

L'ennui, c'est que deux autres de ces horreurs se ruent par la porte ouverte et vous attaquent par-derrière !

Troisième EFFLANQUÉDE LA NUIT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Quatrième EFFLANQUÉDE LA NUIT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Vous voici pris en sandwich entre quatre adversaires ! Ils ne peuvent vous attaquer que deux par deux, faute de la place nécessaire pour plus. A chaque Assaut, lancez deux dés pour vous



171 *Le visage des créatures est complètement lisse, sans traits ni yeux ni bouche.*

et pour deux de vos adversaires ; le combattant qui obtient la Force d'Attaque la plus grande remporte l'Assaut (et blesse son adversaire de 2 points d'ENDURANCE). Il pourra arriver que vos *deux* adversaires vous blessent, en revanche si vous avez la Force d'Attaque la plus grande, vous devrez choisir lequel des deux Efflanqués vous blessez. Lorsque vous parviendrez à en tuer un, il sera remplacé par un autre, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus un seul ! Si vous parvenez à survivre à ce combat, vous en avez plus qu'assez de cet endroit et vous partez en courant le long du couloir. Rendez-vous au [107](#).

172

Lancez deux dés et ajoutez 2 au nombre obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [190](#). Sinon, vous glissez et vous dégringolez sur plusieurs mètres pour finir par vous arrêter brutalement contre un rocher : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. De plus, vous vous apercevez que vous n'êtes pas le seul à être tombé là ! Rendez-vous au [248](#).

173

Tassaskil équipe l'épée d'un dernier sortilège et s'exclame, épuisé mais content : - Maintenant, les Démons auront tous peur quand ils te verront avec cette épée ! Désormais en effet, vous aurez **1** point d'HABILETÉ de plus chaque fois que vous affronterez un Démon, et cet avantage s'ajoute à celui que vous donne déjà l'Épée Magique, de sorte que vous disposez maintenant d'une arme vraiment très puissante contre les Démons ! De plus, les coups portés aux Démons sont plus graves avec cette épée qu'avec les autres armes : chaque blessure de cette Épée Magique cause une perte de 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 ! Ravi, vous remerciez chaleureusement Tassaskil. Il ne vous reste plus qu'à vous remettre en route... pour faire bon usage de cette épée ! Rendez-vous au [94](#).

174

Le Géant de Givre ne vous laissera pas tranquille pour moins de 5 Pièces d'Or. Si vous avez de quoi payer ce prix, vous pourrez continuer votre route par la vallée (rendez-vous au [155](#)), ou couper pour aller reprendre le petit sentier de montagne (Rendez-vous au [132](#)). Si vous ne pouvez pas, ou ne souhaitez pas, verser les 5 Pièces d'Or, vous allez devoir affronter le Géant de Givre : rendez-vous au [226](#).

175

- Tu n'es pas un homme d'honneur, dit Elokinan d'un ton tranchant qui ne souffre pas la contradiction. Je vais te donner une toute petite gorgée à boire du calice. Cela va t'aider, mais aussi te montrer à côté de quoi tu es passé à cause de ton égoïsme et de ton indifférence aux autres.

Sur ces mots, Elokinan plonge un doigt à l'intérieur d'un calice en quartz et en argent superbement ouvragé qui est posé sur la table, et il vous asperge de quelques gouttes. Vous regagnez aussitôt 4 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE, mais vous sentez que les bienfaits auraient pu être infiniment supérieurs... Elokinan vous chasse d'un geste de la main et vous vous retrouvez brusquement dehors, dans la neige et la glace. Rendez-vous au [309](#).

176

Le sortilège Anti-Froid protège des attaques de froid magique. Si vous choisissez ce sortilège, il vous sera proposé dans le texte d'y recourir, lorsque cela pourra s'avérer utile. Maintenant, retournez au [360](#).

177

Les barbares ne vous menacent pas, mais ils ne semblent pas disposés non plus à vous encourager.

- Encore une quête, bougonne l'un d'eux, visiblement peu impressionné par votre récit. Comme le gars de la semaine dernière ! Il s'est fait piétiner par un mammoth, celui-là... Ne t'imagines pas que tu vas mieux réussir !

Néanmoins, les barbares ne vous sont pas hostiles ; ils vous proposent de vous vendre de la nourriture, à raison de 2 Repas pour 1 Pièce d'Or. Vous pouvez dépenser jusqu'à 3 Pièces d'Or pour cela. N'oubliez pas, le cas échéant, de modifier vos Repas et votre Trésor en fonction de vos dépenses. Au bout de quelques instants, les barbares vous saluent et s'éloignent à tire-d'aile sur leurs Pégases. Rendez-vous au [240](#).

178

Votre carreau d'arbalète ne vous est d'aucune utilité car Zéverin possède un sortilège qui le protège de ce type de missiles. Qui plus est, il profite que vous soyez occupé à charger votre arbalète pour activer un autre sortilège : un second Éclair de Foudre jaillit du bout de ses doigts, plus faible que le premier mais tout de même assez puissant pour vous faire perdre 3 points d'ENDURANCE d'un coup ! Si vous en avez la possibilité, vous pouvez utiliser :

Une Potion Volante	Rendez-vous au 339
Votre Baguette de Froid contre Zéverin	Rendez-vous au 28
Un sortilège Anti-Froid	Rendez-vous au 85
Votre épée	Rendez-vous au 372

Vous continuez votre tâche avec application, le dos et les bras endoloris par l'effort. Vous gagnez 1 point d'HONNEUR, mais il faut que vous vous arrêtiez un peu pour souffler et prendre un Repas. A l'instant où vous allez vous relever pour arranger les toutes dernières tombes, vous apercevez un autre Spectre d'Elfe qui s'élançe vers vous pour vous attaquer ! Vous essayez de lui montrer votre travail, mais ce sinistre fantôme doit être lui aussi à moitié fou car il refuse d'écouter un seul mot. Tendrant des mains blêmes et décharnées, il avance implacablement, ne vous laissant d'autre choix que de vous battre.

SPECTRE D'ELFE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez vous remettre à votre tâche, mais combien de fois encore risquez-vous d'être attaqué, avant d'avoir fini ? Survivrez-vous à d'autres assauts ? Ce sont des questions qui méritent réflexion, et on ne saurait vous reprocher de vouloir quitter ces lieux. Si c'est ce que vous décidez, rendez-vous au **3**. Si vous préférez tenter de mener votre tâche à bien, rendez-vous au **21**.

L'Oiseau de Glace sort la tête de sous l'aile et se met à chanter ! Il pousse quelques trilles cristallins et mélodieux, puis fourre à nouveau la tête sous l'aile. Vous ne sauriez expliquer le comportement de cet oiseau magique, mais vous devinez qu'il a certainement un rôle bien défini dans le fonctionnement du Palais de Glace. Autre fait curieux : ses ailes sont maintenant décorées d'arcs-en-ciel resplendissants qui scintillent sur ses plumes de glace. Il y en a dix par aile, composé chacun de sept rayons de "Couleurs différentes. (Prenez note de cette information). Vous vous emparez de l'Oiseau de Glace et vous quittez cette tour pour aller explorer un autre secteur du Palais. Rendez-vous au **23**.

181

Zéverin propulse vers vous une boule de pouvoir magique incandescente et bleutée. Vous savez qu'elle va vous tuer, aussi priez-vous le ciel que la mort soit rapide et sans souffrances. Par pur réflexe, vous sortez votre épée de son fourreau -Zéverin est en effet beaucoup trop loin pour que vous puissiez vous battre. C'est alors qu'un prodige s'accomplit sous vos yeux : un halo magique se dégage de l'épée pour former un rideau de lumière entre vous et Zéverin, d'où surgit la silhouette fine et resplendissante de lumière d'un grand Elfe qui anéantit le sortilège de Zéverin d'un simple revers de la main. Si vous avez déjà rencontré Elokinan, vous reconnaissez tout de suite le Grand Seigneur des Elfes ; sinon, vous devinez que vous êtes en présence d'un esprit très puissant et d'un grand charisme. Elokinan écarte les mains en un geste souple ; une cage en barreaux de lumière jaune se forme alors autour de Zéverin qui se met à hurler de rage.

- Disparais, murmure d'une voix calme le Seigneur des Elfes. Cette prison est ta place pour toute l'éternité.

A peine a-t-il prononcé ces paroles que cage et Sorcier s'évanouissent dans le néant. Rendez-vous au [400](#).

182

Vous touchez terre et affrontez le squelette qui se jette sur vous toutes griffes dehors !

ESCLAVEDÉMONIAQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous remportez deux Assauts de suite, l'Esclave Démoniaque va s'effondrer sous vos yeux en un tas d'os moisissés ! Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [266](#).

183

Vous grimpez les marches de pierre noire et vous parvenez à un palier qui présente pour unique issue une porte épaisse, sur un des murs de côté. Vous tendez l'oreille, mais aucun son ne filtre de la porte, aussi décidez-vous de l'ouvrir pour voir. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [39](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [313](#).



184

- Le Ciel te bénisse, mon ami ! croasse l'homme, qui trotte en boitant à côté de vous, s'efforçant de tenir votre cadence. La Sphère s'est mise à trembler de plus en plus violemment et vous sentez la chaleur qu'elle dégage vous courir sur le dos, tandis que vous fuyez à toutes jambes. A mi-chemin seulement de la sortie, la Sphère explose et, si votre compagnon a de la chance, vous en avez nettement moins : vous recevez un gros morceau de pierre sur la tête et vous perdez 4 points d'ENDURANCE sous le choc. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [321](#).

185

Vous traversez à tâtons le rideau de fils poisseux qui ont un effet pernicieux sur vous : on dirait qu'ils vous pompent l'énergie ; vous vous sentez affaibli et votre HABILITÉ se trouve diminuée de 1 point jusqu'à la fin de votre prochain combat (n'oubliez pas de noter ce handicap temporaire sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous atteignez finalement la pièce. Rendez-vous au [334](#).

186

L'Elfe Obscur ricane en activant un sortilège de protection. Il évite votre carreau puis s'élançe vers vous en dardant un poignard effilé. Rendez-vous au [272](#).

187

Vous regardez par les fenêtres de quelques-uns des entrepôts et magasins abandonnés sans rien apercevoir d'intéressant, mais vous décidez tout de même d'explorer un peu plus avant. Lancez un dé. si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [131](#) ; sinon, rendez-vous au [347](#).

188

Tout à coup, de façon totalement imprévisible, une grosse pierre dégringole et vous écrase le bras. Vous réprimez à grand-peine un cri de douleur ; heureusement, votre bras n'est pas cassé, mais il est contusionné et vous fait très mal. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ. La perte d'HABILETÉ est temporaire : au bout de quatre jours d'aventure, votre bras sera guéri et vous recouvrierez le point perdu (n'oubliez pas d'inscrire cela sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [86](#).

189

Disposez-vous d'une Amulette en Argent ? Si oui, vous connaissez le nom de son ancien propriétaire ; convertissez-le en nombres selon le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26, puis additionnez ces nombres entre eux et multipliez le total obtenu par 5. Cela fait, rendez-vous au paragraphe qui porte le numéro correspondant au résultat de ces opérations. Si vous n'avez pas d'Amulette en Argent, rendez-vous au [88](#).

190

Vous descendez sans peine le long de la pente et vous remarquez alors une silhouette étendue au sol, dans une position inhabituelle. L'homme paraît inconscient, aussi décidez-vous d'aller voir ce qu'il en est : rendez-vous au [248](#).

191

Vous avancez le long du couloir, espérant trouver un autre chemin, et vous remarquez bientôt une voûte dissimulée dans un tournant. En passant par là, il semble possible de longer le bord du cercle d'obscurité, ce qui vous permettrait de le contourner. Mais avant d'essayer, vous devez *Tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [12](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [210](#).

192

La main s'agrippe longuement à la vôtre, vous drainant 6 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, la main relâche enfin sa pression et vous entendez un soupir de soulagement monter de la masse d'acier et de glace, bientôt suivi par l'apparition de l'esprit de l'Elfe qui s'élève en flottant dans l'air. Le fantôme vous remercie de l'avoir délivré de son horrible tourment et vous raconte qu'il avait fabriqué une grande épée magique pour un des plus puissants guerriers parmi les Elfes de Glace. Quand Zéverin a attaqué les Elfes de Glace, il l'a emprisonné ici pour le punir, bien qu'il ignore la raison d'une telle colère : peut-être Zéverin a-t-il peur de l'épée magique ? Cette dernière se trouve dans la Cathédrale de Glace. L'esprit s'apprête à vous en dire plus, mais il commence à se dissiper dans l'air. Il incline alors la tête et vous remercie une dernière fois avant de disparaître tout à fait. Vous gagnez 1 point d'HONNEUR et 1 point de CHANCE. Maintenant, qu'allez-vous faire ? Quitter cet endroit et aller inspecter l'atelier de l'armurier (rendez-vous au [30](#)), aller inspecter l'atelier du bijoutier, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [218](#)) ou

partir explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)) ?

193

Vous avez porté le coup fatal au Démon qui disparaît en hurlant de rage et de frustration de se voir chassé du monde des mortels. La chaleur et l'épuisement vous font tourner la tête, vous tenez à peine debout et vous saignez par de nombreuses plaies que le monstre vous a faites à coups de griffes. Mais vous avez tué et banni la forme terrestre d'un Démon de la Nuit, et rares sont les valeureux guerriers de Titan à pouvoir s'enorgueillir d'un tel exploit ! Pourtant, l'heure du repos n'est pas encore venue pour vous. Les feux de la Tour ont commencé à s'apaiser et le grand pilier de flammes du milieu change brutalement de forme. Au lieu de se déverser dans le vortex, il en jaillit abruptement et se répand sur le sol pour former un anneau de feu autour de la pièce, barrant toutes les sorties ! Qu'allez-vous faire ? Si vous souhaitez examiner le vortex magique, à la recherche d'indices utiles, rendez-vous au [346](#). Si vous voulez essayer de traverser le cercle de flammes et que vous ayez un Anneau Magique, rendez-vous au [293](#) ; si vous décidez de tenter la traversée sans Anneau Magique, rendez-vous au [247](#).

194

Vous savez qu'un Esprit de Feu est capable de détruire instantanément n'importe quelle arme, aussi ne vous reste-t-il plus qu'à prendre la fuite. Lancez un dé et soustrayez 1 au chiffre obtenu ; le résultat correspond au nombre de coups que l'Esprit de Feu parvient à vous asséner en vous pourchassant dans l'escalier. Chaque coup vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie après cette terrible rencontre, rendez-vous au [324](#).

195

Vous aurez bien de la chance si vous parvenez à sortir vivant d'ici ! Lancez deux dés : le résultat obtenu correspond au nombre de coups que les Elfes vous infligent avant que vous ne parveniez à vous enfuir avec les Clefs de Glace (chaque coup vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE). Si vous êtes toujours en vie, n'oubliez pas de ranger les Clefs de Glace avec le reste de votre Équipement et de noter leur nombre : quarante-quatre. Vous claquez les portes de la grande Cathédrale derrière vous avec soulagement, mais vous ne pourrez plus jamais y revenir ! Et maintenant, rendez-vous au [23](#) pour choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer.

196

Vous ouvrez brusquement la porte de la Tour et vous montez quatre à quatre l'escalier en colimaçon pour rejoindre le poste de tir de l'Elfe Obscur. Arrivé en haut, vous devez soulever une trappe pour accéder à l'air libre et l'Elfe, qui vous guettait, vous décoche un carreau d'arbalète à bout portant. La blessure est grave et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Tirant son épée du fourreau, la sentinelle s'élançait vers vous en ricanant comme un dément. Son armure de cuir noir et sa peau foncée contrastent violemment avec la blancheur de la glace et du ciel nuageux et chargé de neige. Si, avant d'arriver ici, vous aviez blessé l'Elfe Obscur avec un carreau d'arbalète, déduisez la perte infligée de son total d'ENDURANCE.

ELFE OBSCUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [229](#).

197

Un Esprit qui irradie littéralement la force et la puissance se tient debout près de l'enclume. Grand et plus solidement bâti que la majorité des Elfes, il est vêtu d'une cote de mailles merveilleusement ouvragée, qu'il portait certainement de son vivant. Il plonge ses yeux de spectre droit dans les vôtres. Si votre total d'HONNEUR est inférieur ou égal à 6, Rendez-vous au [217](#). S'il est compris entre 7 et 11, rendez-vous au [6](#). Enfin, s'il est de 12 ou plus, rendez-vous au [343](#).

198

Le spectre de l'Elfe de Glace envoie vers vous une volée de petits couteaux qui fendent l'air en vrombissant. Blessé, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous n'avez plus le choix, maintenant : vous devez vous battre. Rendez-vous au [359](#).

199

L'Orque Humain s'effondre en un tas ensanglanté vos pieds, mais il vous reste encore l'ignoble Sorcier à affronter ! Il dégaine un poignard et se jette sur vous.

SORCIER HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 8

Si vous êtes vainqueur, un étrange phénomène se produit : le Sorcier n'a pas un vrai corps, qui tomberait au sol avec un bruit sourd et satisfaisant à vos oreilles... Non, il s'évanouit tout simplement dans l'air, car il n'était pas réel ! Rendez-vous au [168](#).

200

Vous arrivez devant une pièce dont la porte est ouverte, et vous l'examinez depuis le seuil : une forêt de stalactites multicolores descend du plafond, et la pièce est obscurcie par un épais brouillard givrant qui étouffe des bruits d'outre-tombe : mélopées et murmures des morts, notes de musique graves et

diffuses... Au beau milieu de la pièce, perché sur une estrade, immobile, se tient un magnifique Oiseau de Glace. Il a la tête sous-l'aile et serre dans une de ses pattes un livre de cuir marron. Vous décidez de pénétrer dans la pièce mais, à peine faites-vous un pas que vous vous heurtez à une barrière invisible et magique qui résiste à tous vos efforts pour passer. C'est alors que vous remarquez une série de symboles gravés dans l'embrasure de la porte ; en quelques instants de réflexion, vous parvenez à les déchiffrer : il s'agit d'une suite de nombres, à savoir 0, 1, 10, 35, 84, 205. Vous remarquez un septième espace vide, juste en dessous du 205. Saurez-vous trouver quel nombre a logiquement sa place là ? Si vous y arrivez, vous pourrez alors pénétrer dans la pièce : il vous suffira de graver le nombre en question dans l'espace vide, puis de franchir le seuil en vous rendant au paragraphe qui porte le numéro correspondant. Si vous n'arrivez pas à résoudre cette énigme, vous pouvez revenir sur vos pas pour prendre le couloir de gauche, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [351](#)), sortir de la Tour Arc-en-ciel et aller explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)) ou monter l'escalier (rendez-vous au [242](#)).

201

Vous ouvrez le tombeau et vous retirez l'épée des mains de l'Elfe. Elle n'est pas magique, mais vous avez l'intuition qu'elle possède un pouvoir latent. Ajoutez-la à votre Équipement (sans oublier de préciser qu'elle n'est pas magique). Vous voici nanti d'une belle arme, mais vous perdez 1 point d'HONNEUR pour profanation de sépulture. Maintenant, souhaitez-vous ouvrir encore une tombe (en ce cas retournez la choisir au [101](#)), ou faire autre chose (rendez-vous au [137](#)) ?

202

Votre carreau fait mouche et réduit à néant le sortilège de l'Elfe Obscur. Inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez touché l'Elfe avec un de vos carreaux d'arbalète. L'horrible créature est déjà en train d'invoquer un nouveau sortilège, aussi

devez-vous relancer les dés pour calculer la Force d'Attaque de chacun de vous. Si vous obtenez la plus grande Force d'Attaque, rendez-vous au [9](#) ; si c'est l'Elfe Obscur qui l'emporte, rendez-vous au [186](#).

203

Balayé par l'avalanche, vous dégringolez la pente et vous vous écrasez sur les rochers pointus, en contrebas. Quelle fin tragique pour une aventure qui avait si bien commencé !

204

Le mystérieux personnage s'approche en remuant les mains pour invoquer un sortilège. Vous le reconnaissez alors, avec effroi et stupéfaction : Zéverin ! Combien de fois faudra-t-il donc tuer ce monstre ? A deux reprises, il s'est joué de vous en recourant à des illusions ou à un de ses doubles, mais maintenant c'est bel et bien le véritable Sorcier qui s'avance vers vous, et son pouvoir est si fort que vous le sentez même à distance. Vous comprenez qu'il va vous tuer, que vous n'avez aucune chance. Possédez-vous une Épée de Glace magique ? En ce cas, rendez-vous au [181](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [151](#).

205

Le Dragon vole pendant une bonne heure pour rejoindre la vallée encaissée où gît la Sphère, encore fumante et crachant le feu. Votre « monture » se pose à quelque distance de la Sphère, et vous apercevez avec un sursaut de peur et de dégoût deux étranges créatures qui avancent vers vous en titubant. La peau bleutée, la chair congelée, ce sont d'horribles Zombies ! Le Dragon, lui, paraît les trouver fort affriolants : il s'élève dans l'air puis pique vers les deux morts vivants et leur croque la tête d'un seul coup de croc !

- Deux repas surgelés, quelle chance ! s'exclame-t-il en attrapant d'une patte les corps des Zombies.

Il vous regarde alors quelques instants, visiblement en train de réfléchir, puis il ajoute :

- Non, je vais m'arrêter là, sinon je vais grossir, ce ne serait pas raisonnable...

Vous l'avez échappé belle ! Content et repu, le Dragon s'envole et disparaît bientôt à l'horizon. Rendez-vous au [297](#).

206

Vous contournez la mesure par-derrière pour voir s'il n'y a rien d'anormal et vous passez devant un appentis et une remise à outils avant de gagner la porte de derrière sur la pointe des pieds. Une forte odeur de brûlé s'en échappe, si âcre et sulfureuse que la gorge vous pique et que les larmes vous perlent aux yeux. Tant pis, vous prenez le risque ! L'épée à la main, vous ouvrez brusquement la porte... et vous vous retrouvez devant un Démon de Fumée que vous transpercez sans une seconde d'hésitation. Rendez-vous au [13](#) pour poursuivre ce combat si bien entamé, et n'oubliez pas d'y soustraire 2 points au total d'ENDURANCE du Démon à cause de la blessure que vous venez de lui faire.

207

- Tu as beau être généreux, la sagesse n'est pas ton fort, dit Elokian d'une voix triste. Tu as laissé passer des occasions précieuses que tu aurais dû saisir absolument. Tu as grand besoin de te ressourcer au breuvage.

Sur ces mots, le sage lève le calice qu'il tient entre les mains. Rendez-vous au [257](#).

208

Vous avez l'impression que le Sorcier n'est qu'en partie réel, mais rien dans son aspect extérieur ne vient confirmer votre intuition. Pendant que vous regardez le Sorcier, l'Orque Humain essaie de vous frapper mais il vous rate. Le Sorcier, en revanche, vous

envoie une autre fléchette et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Retournez au [149](#) pour décider de ce que vous allez faire.

209

Le vieil Elfe Léfarel commence à s'estomper. Il a beau être un spectre, sa vieillesse le rend vite fatigable, mais il dégage une grande force de volonté et il a encore quelques instants à vous consacrer. Il peut vous révéler ce qu'il sait sur un - et un seul ! - des sujets suivants. Si vous choisissez de l'interroger sur Zéverin et ses points faibles, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez connaître le contrôle de la Tour de Destruction, rendez-vous au [231](#), ou les objets magiques laissés par les Elfes dans le Palais de Glace, rendez-vous au [69](#).

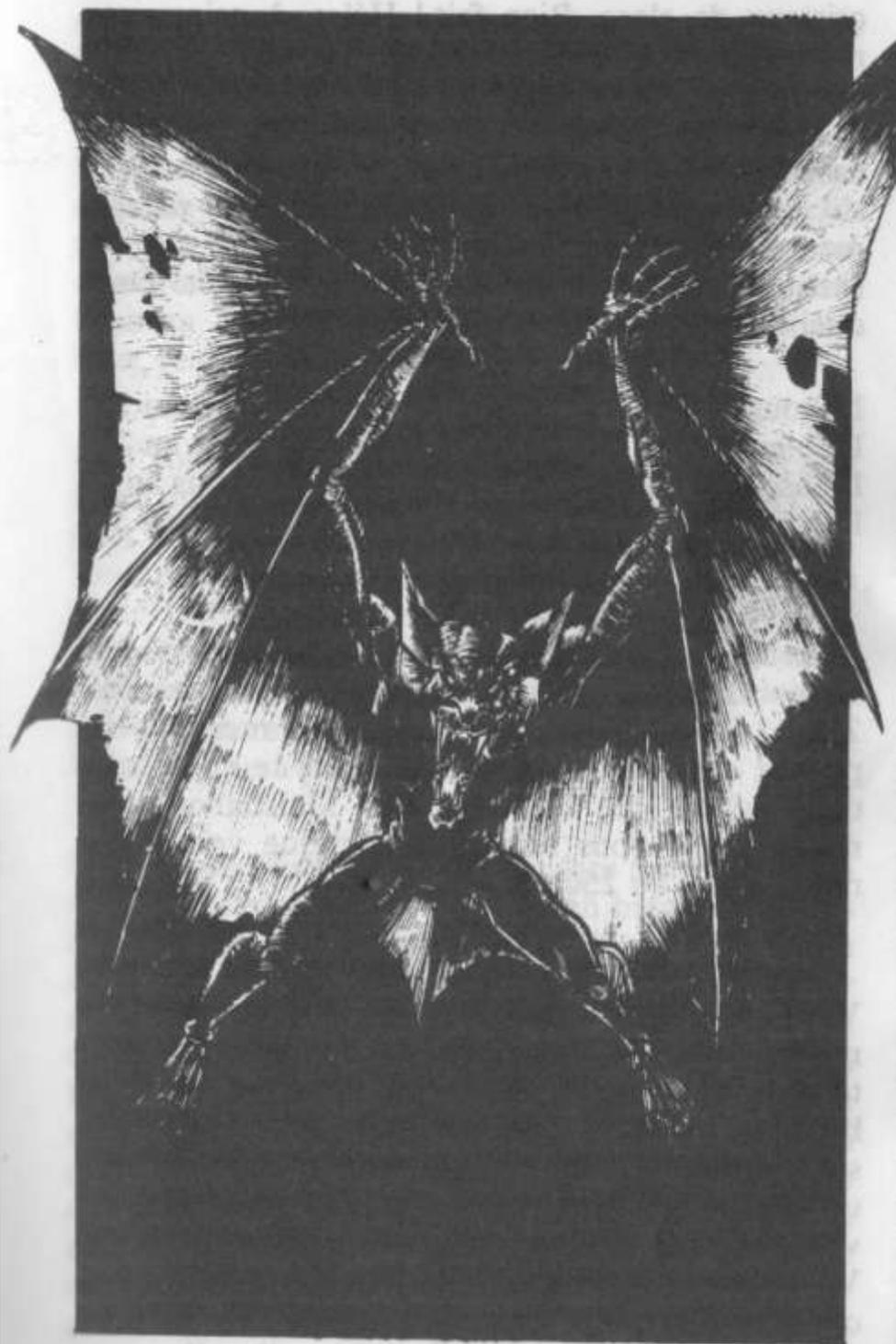
210

Est-ce votre souffle court et bruyant, ou vos pas lourds qui ont trahi votre présence ? Toujours est-il, malheureusement, qu'un garde vous a entendu et vole vers vous du fond du couloir - vole car la créature en question est une Chauve-Souris géante à gueule de Démon ! Des mains griffues dépassent de ses larges ailes noires et brillantes et ses crocs pointus sont longs et recourbés pour mieux déchiqueter. L'haleine chaude et fétide du monstre vous brûle déjà la gorge...

CHAUVE-SOURIS

DÉMONIAQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez revenir sur vos pas et pénétrer dans la zone d'obscurité (rendez-vous au [319](#)) ou tenter à nouveau de la contourner, mais en prenant cette fois-ci le maximum de précautions (rendez-vous au [12](#)).



210 *La Chauve-Souris géante à gueule de Démon a des mains griffues qui dépassent de ses ailes noires.*

211

Vous assénez un grand coup au Gnome Glacé qui s'écrase sur le sol et se désagrège en mille petits cristaux de glace. Bien fait ! Hélas, à peine vous réjouissez-vous que les débris du petit monstre commencent à se rassembler sous vos yeux ! Vous avez le temps de reprendre l'objet qu'il vous a volé, en revanche si vous l'aviez déjà rencontré avant et s'il vous avait volé quelque chose, vous ne récupérez pas le premier larcin. Une chose est sûre, ce sinistre sous-sol ne présente aucun intérêt. Dans quel faisceau lumineux allez-vous entrer ?

Le rouge	Rendez-vous au 252
Le bleu	Rendez-vous au 274
L'obscurité absolue	Rendez-vous au 72
Le vert	Rendez-vous au 364

212

Vous vous mettez en route en espérant que le Démon qui vole dans le ciel ne vous repère pas. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous pouvez continuer votre chemin vers le nord : rendez-vous au [53](#). Si vous êtes Malchanceux, le monstre ailé vous remarque et pique vers vous : rendez-vous au [250](#).

213

Vous vous attelez à la tâche, vous efforçant de rendre le repos aux Elfes et de remettre leurs tombes dans le meilleur état possible. Mais au bout de quelques instants, vous sentez une présence froide derrière vous et vous vous retournez : un Spectre d'Elfe, mince, gris et diaphane, vole vers vous les bras tendus pour vous griffer au visage. Vous percevez chez lui une folie furieuse, provoquée peut-être par la profanation de sa sépulture, et vous comprenez qu'il est inutile d'essayer de parler avec cette créature démente. Il ne vous reste plus qu'à vous battre...

SPECTRE D'ELFE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, qu'allez-vous faire ? Vous avez déjà fait du bon travail ici, vous pourriez donc partir la conscience tranquille, sans perdre de point d'HONNEUR. Si vous décidez de faire cela, rendez-vous au [3](#) ; si vous préférez mener votre tâche à bien, rendez-vous au [179](#).

214

Une fois débarrassé du gardien, vous balayez la pièce du regard : rien que de jeunes Elfes morts alignés en rangs serrés dans leurs tombeaux glacés. Vous ne remarquez aucun objet de valeur et, de toute façon, vous n'êtes pas sûr d'avoir envie de prendre quoi que ce soit dans les tombes froides de ces jeunes Elfes au visage triste. Vous décidez de partir explorer un autre secteur du Palais de Glace. Rendez-vous au [23](#).

215

La Tour de Destruction va peut-être passer son chemin sans s'en prendre à vous... eh bien non ! Visiblement un des passagers de la Tour a une autre idée, car un lasso de flammes magiques cingle l'air en sifflant et s'enroule autour de vous comme un serpent de feu. Malgré vos hurlements, vous êtes happé et hissé jusqu'à une des portes de la Tour, où un squelette aux yeux rouges, vêtu d'une longue cape vous accueille... Vous avez perdu 4 points d'ENDURANCE à cause des brûlures (sauf si vous avez un Anneau Magique, auquel cas le serpent de feu ne vous a causé aucune blessure), et l'horrible créature dirige vers vous de longues mains griffues... Rendez-vous au [182](#).

216

Vous déroulez votre couverture de fourrure et vous vous installez pour dormir dans la pinède. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [340](#). Avec tout autre nombre comme résultat, vous passez une nuit paisible et sans incident : rendez-vous au [289](#).

217

L'esprit se détourne de vous. - Je ne t'aiderai pas, dit-il, Elokinan sera ton juge. Sur ces mots, ignorant avec superbe vos protestations le fantôme de Tassaskil - tel est son nom -regagne le royaume des esprits d'où votre arrivée l'avait tiré. Vous n'avez plus rien à faire ici. Rendez-vous au [3](#).

218

Vous avancez dans la bijouterie... et vous évitez de justesse un Elfe Obscur qui est en train de fouiller parmi des piles de boîtes et de chiffons, dans un coin de la pièce ! L'Elfe se met aussitôt à gesticuler en prononçant les paroles magiques d'une incantation : vous n'avez pas affaire à un Elfe Obscur ordinaire ! Lancez les dés pour calculer vos Forces d'Attaque respectives, selon la procédure habituelle pour les combats (cet Elfe Obscur a un total d'HABILETÉ de 9). Si vous obtenez la plus grande Force d'Attaque, rendez-vous au [389](#) ; si c'est l'Elfe Obscur qui a le dessus, rendez-vous au [245](#).

219

Vous ouvrez la porte aussi vite que vous le pouvez, toutefois cela ne suffit pas pour prendre de court le géant de pierre, aux réflexes étonnamment rapides. En un quart de seconde, il a pivoté pour projeter sa pierre incandescente droit sur vous ! Vous vous jetez sur le côté et vous l'évitez de justesse, mais le monstre profite de votre perte d'équilibre pour vous frapper : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Et maintenant, courage, car il vous en faut pour affronter ce formidable adversaire !

GOLEM DE

SOUFRE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, le Golem éclate en débris de pierre qui volent partout alentour. Lancez deux dés ; si le total est inférieur ou égal à votre HABILETÉ, vous parvenez à éviter les éclats. Sinon,

vous en recevez un qui vous entaille profondément : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous faites une trouvaille fort intéressante en fouillant rapidement le tas de pierres : une grosse pépite d'or, de la valeur de 5 Pièces d'Or (n'oubliez pas de l'inscrire dans votre Trésor !) L'ouverture qui perce le mur s'embrace soudain et se met à palpiter. Aurait-on déjà remarqué quelque part que le Golem a interrompu son travail ? Il est temps pour vous de quitter les lieux, en tout cas ! Vous pouvez essayer de vous introduire dans le trou du mur (rendez-vous au [55](#)) ou sortir de cette pièce, retourner au croisement et prendre le chemin du milieu (rendez-vous au [279](#)).

220

Profitant de ce que vous êtes occupé à autre chose, l'Orque Humain vous frappe dans le dos et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous arrivez finalement à détruire la pierre précieuse... et le Sorcier s'estombe dans l'air ! Vous comprenez alors qu'il n'est pas entièrement réel ; ses yeux lancent des éclairs de colère tandis qu'il disparaît progressivement, et l'Orque Humain redouble d'ardeur pour vous attaquer : entre vous et lui, c'est un duel à mort qui s'engage... Heureusement, vous n'avez plus rien à craindre du Sorcier. Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [168](#).

221

Dans la pièce sombre, il y a plusieurs sculptures en cristal de glace, trop fragiles et encombrantes pour que vous songiez à les prendre, ainsi que quelques instruments de musique à vent en glace ciselée et vernie. Ces derniers vous paraissent très bizarres ; leur éclat notamment, qui évoque le brillant d'une laque, vous surprend. Vous apercevez une robe noire pendue à un clou, avec un long tube de métal gris qui dépasse d'une des poches. A l'instant où vous attrapez le tube pour voir de quoi il s'agit, la robe se décroche et vous attaque ! Vous êtes obligé de la combattre. Si elle parvient à vous blesser à deux reprises, elle se plaque contre votre visage et vous étouffe, ce qui a un double

effet : non seulement vous perdrez 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut, quelle qu'en soit l'issue, mais en plus, vous vous trouvez handicapé de 1 point d'HABILETÉ jusqu'à la fin du combat. En fait, cette chose étrange n'est pas une robe mais un Hante-Manteau, monstre magique qui se camoufle en habit pour attaquer ses proies par surprise. La chaleur de votre corps l'a réveillé de son hibernation et maintenant, il aimerait bien se réchauffer les entrailles avec un bon repas bien vivant !

HANTE-MANTEAU HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous prenez le tube et vous l'ouvrez : il contient une fine baguette de bois.

C'est une Baguette de Froid, que vous pourrez utiliser au cours d'un combat. Elle n'est plus activée que pour une seule intervention, mais si vous vous en servez à la place d'une épée pour attaquer un adversaire, elle lui causera une blessure de 5 points d'ENDURANCE ! N'oubliez pas d'inscrire cette précieuse trouvaille dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. Vous ressortez de la pièce et vous reprenez le couloir. Rendez-vous au [88](#).



222

Au moment où vous sortez de la maison, un énorme paquet de fourrure et de griffes surgit à l'angle en feulant : une Louve Géante ! Le fauve est couvert de cicatrices et la faim brille dans son regard ; avec un frisson d'effroi, vous remarquez ses longues dents et ses griffes tranchantes et vous vous rappelez la réputation de cet animal : une créature sauvage et terriblement

féroce, une attaquante... Corinne si tout cela ne suffisait pas, la louve vous projette à la figure un jet de musc poisseux, visqueux, nauséabond comme celui d'un putois ! La puanteur vous soulève tellement l'estomac que vous perdez 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat. Courage, car la terrible Louve avance à pas de velours en retroussant ses babines écumantes de bave, avide de connaître le goût de votre chair fraîche !

LOUVE GÉANTE HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez continuer à inspecter les maisons abandonnées des Elfes (rendez-vous au [263](#)) ou retourner sur vos pas et choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (Rendez-vous au [23](#)).

223

Les éclairs vous lacèrent le flanc et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Possédez-vous un Bouclier Magique ? Si oui, rendez-vous au [236](#) ; sinon, rendez-vous au [130](#).

224

Vous avancez péniblement à travers la neige épaisse qui vous arrive à mi-mollet. Cette marche est vraiment exténuante, aussi devez-vous faire halte en fin d'après-midi pour prendre un Repas. Après avoir balayé les dernières miettes de pain de vos fourrures au col couvert de givre, vous vous remettez vaillamment en route. Soudain vous entendez un grondement sourd sur votre gauche, en provenance d'une congère, et une vague de panique vous submerge : qu'est-ce donc ? Ce ne peut être une avalanche, la montagne est trop loin d'ici... d'ailleurs ce n'est pas une avalanche ! La gigantesque créature qui surgit de la neige est un horrible Ver Polaire au pelage gris, qui paraît affamé. On dit que les Vers Polaires, prédateurs féroces, peuvent couper un cheval en deux d'un seul coup de leurs puissantes mâchoires et, à voir celui-ci, vous le croyez volontiers ! Le Ver Polaire ne regarde pas dans votre direction, aussi avez-vous peut-être une chance de lui échapper en courant vous cacher



224 L'horrible Ver Polaire au pelage gris paraît affamé. On dit qu'il peut couper un cheval en deux.

derrière un gros tas de neige ; si vous voulez essayer, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez attaquer le monstre, rendez-vous au [382](#).

225

Ne trouvant rien, vous dites quelque chose de parfaitement absurde : aucune personne dotée de bon sens n'irait penser qu'un Dragon Blanc aime le feu ou la fumée, et cette créature est peut-être un des chouchous du Sorcier maléfique ! Cela ne vous empêche pas, pourtant, de déclarer :

- Il y a de bien meilleurs repas que moi sur la piste de la vallée enfumée, je peux te montrer des tonnes de gens à manger, si tu veux !

Aussi incroyable que cela puisse paraître, le Dragon mord :

- Ah oui ? Eh bien monte sur mon dos et allons voir ! répond-il en frétilant de sa longue queue écaillée.

Incrédule et soulagé, vous escaladez le dos du Dragon ailé qui s'envole avec quelques battements d'ailes. Vous venez de gagner 1 point de CHANCE ! Rendez-vous au [205](#).

226

Le Géant de Givre vous regarde en ricanant dédaigneusement, l'air de vous prendre pour une viande facile. Eh bien, vous allez lui apprendre à avoir des idées toutes faites !

GÉANT DE GIVRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [60](#).

227

Vous vous élevez dans l'air, vous plaçant hors de portée des gros poings de pierre du Golem. Vous avez le choix entre différentes tactiques, maintenant. Vous pouvez essayer d'atteindre l'escalier d'en face en volant au-dessus du Golem (rendez-vous au [367](#)),

faire pleuvoir des carreaux d'arbalète sur le Golem, si vous le pouvez (rendez-vous au [241](#)) ou, si vous possédez un Jaguar de Pierre, le déposer au sol pour qu'il se batte à votre place (rendez-vous au [353](#)).

228

Vous ouvrez le cercueil et vous saisissez la baguette, mais le bois a pourri à force de séjourner dans le froid et l'humidité, de sorte qu'elle s'effrite entre vos doigts. Pis encore, vous perdez 1 point d'HONNEUR pour avoir profané une sépulture. Voulez-vous essayer une autre tombe (retournez au [101](#) pour en choisir une que vous n'avez pas encore ouverte), ou faire autre chose (rendez-vous au [137](#))?

229

Parmi les affaires de l'Elfe Obscur, vous trouvez un objet que vous décidez de garder : un Bouclier Magique, superbement décoré. Ce Bouclier peut détourner divers projectiles, notamment les carreaux d'arbalète, les pierres et les lances, rendant ainsi ces attaques inoffensives. Il peut même repousser les projectiles créés par des sortilèges magiques si ces derniers sont désignés comme des « éclairs ». N'oubliez pas d'inscrire cela, au cas où vous seriez la cible d'un de ces éclairs magiques ! Pour utiliser le Bouclier en cas d'attaque de ceivpe, vous devrez lancer deux dés. Si vous obtenez de 2 à 8, le Bouclier vous protège et vous ne perdez aucun point d'ENDURANCE. En revanche, avec un résultat de 9 à 12, le projectile vous blesse quand même et vous subissez le dommage mentionné dans le texte. En explorant la Tour, vous découvrez qu'elle a été pillée : les portes sont enfoncées ou brisées, des statues et des décorations de glace cassées jonchent le sol. Seule, une porte de glace, au rez-de-chaussée de la Tour, semble ne pas avoir été forcée car elle est intacte et fermée. La paroi est gravée de runes elfiques que vous ne parvenez pas à déchiffrer, et un gémissement intermittent s'en échappe. Voulez-vous essayer d'ouvrir cette porte (rendez-vous au [277](#)), ou préférez-vous

passer votre chemin et choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)) ?

230

La plupart des serviteurs de Zéverin ne pensent qu'à s'enfuir de cet enfer, mais le personnage revêtu d'une robe noire dégaine son épée avec un rictus cruel et s'apprête à riposter avec ardeur. Après tout ce que vous avez enduré, vous allez devoir vous battre à nouveau... était-ce vraiment inévitable ? Heureusement, l'homme est plutôt frêle, mais il est rapide ; prenez garde au tranchant de sa lame !

SERVITEUR DE LA TOUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous vous emparez d'un des harnais magiques, vous l'enfilez et vous sautez dans le vide à travers l'arcade. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [330](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [259](#).

231

- J'ai appris certaines choses sur la Tour par des serviteurs de nos esprits, là-bas dans les lointains royaumes. Le cœur de la Tour se trouve au centre, derrière le Mur Noir, et c'est de là que son maître démoniaque contrôle les forces qui la propulsent et lui font semer la destruction sur son passage. Le maître de la Tour est un grand Démon au pouvoir et à la force immortels, aussi l'humain qui veut avoir la moindre chance de parvenir à le chasser doit-il disposer de la magie la plus avancée qui soit en ces lieux. La Tour est déjà en route pour Allansia et elle ne devrait pas tarder à arriver. Tu n'auras donc pas besoin de t'éloigner pour la trouver, puisque c'est ici l'endroit que Zéverin veut détruire en premier. Cependant, si tu veux atteindre la Tour, il faut que tu puisses voler. Rendez-vous au [255](#).

Vous êtes bien trop avisé pour prendre le fouet ou l'épée d'un Démon, en revanche, en fouillant dans le fatras qui encombre la pièce, vous trouvez un coffre en métal, chaud au toucher mais facile à ouvrir. Vous allez examiner son contenu lorsque vous entendez, à travers un des murs, des bruits de bourdonnement et de pulsations, accompagnés d'un fracas de métal entrechoqué et de jurons. La salle de contrôle de cette fichue Tour, ou du moins ses opérateurs, doivent se trouver à cet étage ! Si seulement il y avait une autre porte, en dehors de celle par laquelle vous êtes entré ! Vous reportez votre attention sur le coffre et vous y trouvez 6 Pièces d'Or, que vous ajoutez à votre Trésor (n'oubliez pas de les inscrire), ainsi qu'une fiole de liquide brunâtre : de la Potion d'Haleine Enflammée. Vous pouvez boire cette Potion à n'importe quel moment sauf au cours d'un combat ; son effet se fera sentir au premier combat qui suivra : vous pourrez cracher du feu à la tête de votre adversaire tout en l'attaquant avec votre arme, et vous lancerez un dé à chaque Assaut pour savoir si votre Haleine Enflammée atteint son but. Pour un résultat de 1 à 4, votre Haleine Enflammée blesse votre adversaire et lui inflige une perte de 2 points d'ENDURANCE, mais si vous obtenez 5 ou 6, vous le ratez. Vous serez obligé d'utiliser la Potion d'Haleine Enflammée au premier combat qui suivra son absorption, ce qui signifie que vous la gaspillerez peut-être, puisqu'elle n'a aucun effet sur les Démons ni sur les Esprits de Feu. Si vous décidez de prendre la Potion, n'oubliez pas de l'inscrire sur la case Équipement. En sortant de la pièce, vous descendez d'un étage par l'escalier puis vous décidez de chercher un moyen de remonter, car vous ne souhaitez pas descendre plus bas. Vous vous engagez donc dans le couloir et vous regagnez le croisement principal. Vous vous trouvez exactement au même endroit que la première fois, regardant le palier du même côté, Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [37](#)) ou prendre sur la droite (rendez-vous au [118](#))?

Dans la pièce principale de la cabane en rondins, dévastée et roussie par les flammes, gît un vieillard. Il respire à grand-peine et sa robe brûlée ne couvre plus qu'à moitié sa carcasse frêle et couverte de plaies. Il est clair que vous ne pouvez plus rien pour lui, mais il vous fait signe d'approcher. - Démon, halète-t-il, serviteur de Zéverin... Fou... veut ouvrir les enfers sur ce monde... la Sphère de feu... à lui. Serviteurs... sans esprit... Démons... pions... automates morts vivants... Terrible, impitoyable... Palais de Glace... Réponse dans... Palais de Glace...

L'homme vous regarde, les yeux agrandis par l'approche de la mort.

- Dernier tiroir du bureau... magie... aide-Il veut vous en dire davantage et s'agrippe à votre bras, mais la vie l'abandonne soudain ; inanimé pour toujours, il s'effondre dans vos bras. Tasrin, tel était le nom du vieillard, porte un Anneau en argent tout simple, qui ne pourra plus lui servir maintenant. Vous le passez donc à votre doigt (inscrivez-le dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*), puis vous allongez le corps du défunt et gagnez le bureau. Vous trouvez facilement la clef et vous ouvrez le tiroir du bas qui contient une fiole d'une dose de Potion d'ENDURANCE. En la buvant, vous regagnerez jusqu'à la moitié de votre total de départ d'ENDURANCE, en arrondissant si nécessaire à la fraction supérieure (par exemple, si votre total de départ est de 19, la potion peut vous faire regagner jusqu'à 10 points d'ENDURANCE). La potion ne vous permet pas, toutefois, de dépasser votre total de départ, et comme presque toutes les potions, vous pouvez la boire n'importe quand sauf au cours d'un combat. Vous trouvez aussi une petite bourse qui contient 3 Pièces d'Or (ajoutez-les à votre Trésor), et de quoi faire 4 Repas dans la cuisine. Le jour commence à décroître ; après avoir enseveli le corps du vieux sage de votre mieux, vous rentrez dans la maison et vous verrouillez portes et fenêtres, puis vous vous installez pour la nuit. Le lendemain matin, vous vous mettez en

route vers le nord-ouest, désireux de retrouver la piste de la Sphère au plus vite. Rendez-vous au [354](#).

234

L'Elfe Obscur prononce encore deux sortilèges, l'un pour se protéger, l'autre pour vous attaquer : un Éclair Magique jailli du creux de ses paumes vous foudroie et vous perdez 5 points d'ENDURANCE sur le coup ! Si vous êtes encore en vie, il est trop tard pour songer à prendre la fuite, maintenant : l'Elfe descend quatre à quatre, poignard à la main et bien décidé à vous tuer ! Rendez-vous au [272](#).

235

L'après-midi vous paraît interminable : vous êtes vite en nage à force de tituber contre des pierres traîtreusement cachées sous la couche de neige qui recouvre les sentiers, et votre progression est lente et fatigante. Plus les heures passent, moins vous avez l'impression de vous rapprocher de la vallée brumeuse et enfumée de la Sphère et, quand vient la nuit, vous n'avez pas fait beaucoup de chemin. Par chance, vous trouvez une grotte avec, à l'intérieur, un fagot de bois sec, une pierre à feu et une mèche d'amadou. Bénissant le voyageur qui a pensé à laisser de quoi se réchauffer à ses successeurs, vous allumez rapidement un petit feu. Une douce chaleur vous gagne bientôt et vous pouvez même, si vous le souhaitez, réchauffer le Repas que vous allez prendre ! Après avoir dîné, vous vous allongez douillettement au coin du feu et vous ne tardez pas à sombrer dans un profond sommeil. Rendez-vous au [308](#).

236

La seconde volée d'éclairs s'éparpille autour de votre Bouclier Magique qui s'embrase violemment ; les éclairs se désagrègent alors dans l'air et disparaissent ! Fou furieux, Relem fond sur vous. Rendez-vous au [147](#).

237

lxs volutes de fumée ont pris la forme d'une créature vaguement humanoïde qui irradie la haine et la cruauté. Flottant silencieusement dans l'air, le Spectre de Fumée vole vers vous, les mains tendues pour vous étrangler !

SPECTRE DE FUMÉE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez entrer dans la chambre circulaire et la fouiller minutieusement (rendez-vous au [71](#)), ou retourner au croisement des trois couloirs (rendez-vous au [379](#)).

238

Comme c'est agaçant ! Le petit bijou d'argent ne cesse de se déplacer dans l'air et de vous échapper ! Vous avez beau voler vite, vous n'arrivez pas à l'attraper. Il ne vous reste plus qu'à résoudre l'énigme (retournez au [14](#) si vous souhaitez examiner les horloges à nouveau) ou à entrer dans un des faisceaux de lumière (rendez-vous au [300](#)).

239

Le Spectre d'Elfe vous lance soudain ses couteaux et vous blesse : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous n'avez plus le choix, vous devez l'affronter. Rendez-vous au [359](#).

240

Au bout d'environ deux heures de marche, vous entendez des grognements et des hurlements bestiaux entrecoupés de cris, en provenance d'un amas de rochers, au sud de votre route. C'est clair, un combat féroce doit être en train de se dérouler, mettant aux prises un grand nombre de créatures sauvages qui pourraient bien être des loups, à en juger par les hurlements. Voulez-vous entrer dans la mêlée (rendez-vous au [361](#)), ou passer sans faire de bruit et continuer votre chemin (rendez-vous au [105](#))?

241

Seules des flèches magiques peuvent blesser le Grand Golem. Si vous en avez, vous devez lancer deux dés et ajouter 2 à la somme obtenue chaque fois que vous décochez un carreau : si le résultat est inférieur ou égal à votre HABILITÉ, VOUS touchez le Golem qui perd des points d'ENDURANCE; avec un résultat supérieur à votre total d'HABILITÉ, vous le ratez, ce qui n'est pas étonnant car il ne cesse de bouger. Vous pouvez tirer tous vos carreaux magiques sans que le Golem puisse riposter. Inscrivez le nombre de points d'ENDURANCE que vous lui faites perdre ; si vous parvenez à l'affaiblir de 16 points ou plus, il est détruit : rendez-vous au [87](#). Sinon, qu'allez-vous faire, après avoir usé tous vos carreaux ? Redescendre au sol pour affronter le Golem en corps à corps (rendez-vous au [296](#)), essayer d'atteindre l'escalier d'en face en volant au-dessus du Golem (rendez-vous au [367](#)) ou déposer un Jaguar de Pierre par terre, si vous en avez un, pour qu'il achève le Golem (rendez-vous au [353](#)) ?

242

Vous gravissez l'escalier de glace avec précaution et, vous vous retrouvez dans la vaste pièce en dôme de la Tour de Glace Arc-en-Ciel. Au-dessus de votre tête, le toit transparent semble se perdre dans les nuages et le ciel, mais il s'agit sûrement d'une illusion. Le sol et les murs sont en glace givrée et la pièce ne présente que peu d'intérêt, hormis un petit objet qui pend au plafond : une chaîne métallique perce les faux nuages et soutient un encensoir de bronze, à quelque sept mètres de hauteur. Vous remarquez d'ailleurs qu'un léger parfum d'encens flotte dans l'air. Si vous ne souhaitez pas prendre l'encensoir et l'encens, vous redescendez par l'escalier : rendez-vous au [57](#). Si vous décidez d'essayer de vous en emparer, vous pouvez adopter différentes façons d'accéder à l'encensoir. Vous pouvez viser la chaîne avec un carreau d'arbalète (si vous en avez) pour essayer de la trancher (rendez-vous au [394](#)), avaler une Potion Volante (si vous en avez une fiole) pour monter décrocher l'encensoir (rendez-vous au [22](#)) ou encore prononcer un sortilège Brise-

Liens, si vous en connaissez un, afin de casser la chaîne (rendez-vous au [249](#)). Si vous ne disposez d'aucun des objets nécessaires pour appliquer l'une ou l'autre de ces tactiques, vous ne pouvez rien faire dans cette salle et il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin par l'escalier (rendez-vous au [57](#)).

243

L'anneau vous protège du plus fort de la violente attaque de Relem, mais il ne peut pas barrer complètement les assauts de magie démoniaque. Lancez un dé ; le chiffre obtenu correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Relem fond sur vous, maintenant. Dégagez vite votre épée et préparez-vous à l'affronter dans un duel à mort ! Si vous avez un Oiseau de Glace, Rendez-vous au [141](#). Sinon, rendez-vous au [275](#).

244

Le Grizzli est un ours énorme et couvert de cicatrices. Il a au moins trois mètres de haut et il se dresse sur des pattes arrière massives et épaisses comme des troncs d'arbres. Pour ce fauve incroyablement fort, les féroces loups gris de la région ne sont que des gros chiens qu'il chasse de quelques coups de pattes... des pattes dotées de griffes longues comme des poignards, dont il s'apprête à vous lacérer !

GRIZZLI HABILITÉ: 9ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous retournez vous coucher et goûter un repos bien mérité. Le lendemain matin, vous vous remettez en route dans le froid. Rendez-vous au [289](#).

245

Un petit nuage de gaz jaune, toxique et nauséabond s'envole des mains de l'Elfe Obscur, traverse la pièce et vous éclate en pleine figure. Vous vous mettez à tousser et à cracher, et des larmes acides vous montent aux yeux. La fumée vous affaiblit à tel point que vous aurez un handicap de 2 points d'HABILITÉ pour les

quatre premiers Assauts de votre combat avec l'Elfe. Rendez-vous au **35**.

246

Vous vous mettez en route, cheminant à travers les monts Doigts-de-Glace au relief de plus en plus escarpé. Cette marche est épuisante et vous devez vous arrêter à deux reprises pour manger et reprendre des forces (vous consommez donc 2 Repas dans la journée). Cela étant, vous ne croisez pas la moindre créature hostile et il ne vous arrive aucun accident ; à la nuit tombée, vous vous blottissez dans une ravine et vous dormez paisiblement. Le lendemain matin, après un bon petit déjeuner (1 Repas), vous repartez d'un bon pas. Vers le milieu de la matinée, vous vous trouvez confronté à un choix : pour atteindre votre destination, allez-vous prendre par la route de la vallée, large et sûre (rendez-vous au **40**) ou par un sentier pierreux qui monte en serpentant le long de la paroi rocheuse (rendez-vous au **16**) ?

247

Les terribles flammes vous brûlent cruellement : vous perdez 10 points d'ENDURANCE! Si vous êtes toujours en vie, vous vous enfuyez aussi vite que possible, traversant la pièce où les fils givrants sont en train de fondre ; vous contournez la Sphère d'Obscurité et vous vous retrouvez au croisement de deux couloirs. L'un s'enfonce vers la salle du Golem, l'autre vers une partie de la Tour que vous n'avez pas encore visitée. A en juger par les tremblements qui agitent de plus en plus fortement l'édifice, vous devez faire vite ! Allez-vous vous diriger vers la salle du Golem (rendez-vous au **19**), ou prendre l'autre couloir (rendez-vous au **38**) ?

248

L'homme qui gît par terre, à demi inconscient dans ses fourrures, est un barbare de la région. Les plumes ensanglantées qui pendent à sa ceinture indiquent qu'il appartient au clan de l'Aigle

Sanglant, une tribu qui n'a pas la réputation d'être aimable avec les étrangers. Mais il est en état de choc, il souffre et il a une vilaine blessure à la tête. Il est très faible et sans défense. Si vous décidez de panser sa plaie puis de le quitter pour rejoindre la piste, rendez-vous au [333](#) Si vous pansez sa plaie rn restant à ses côtés pour vous assurer qu'il va revenir à lui, rendez-vous au [90](#). Enfin, si vous le tuez pour voler ses affaires, rendez-vous au [117](#).

249

Comme vous prononcez les dernières paroles du sortilège, la lourde chaîne de métal cède avec un claquement sonore. Vous vous précipitez pour attraper l'encensoir qui tombe. Lancez deux dés : si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous l'attrapez sans peine. Dans le cas contraire, vous recevez le lourd encensoir en pleine poitrine, et le choc est si violent qu'il vous coupe le souffle (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Dans les deux cas, vous êtes parvenu à vous emparer de l'encensoir ; inscrivez-le dans votre Équipement puis quittez la pièce et redescendez l'escalier. Rendez-vous au [57](#).

250

C'est un tout petit Dragon Blanc qui descend vers vous en décrivant des cercles dans le ciel - tout petit selon les normes des Dragons, ce qui signifie immense pour vous ! Le monstre ailé vous toise avec dédain et demande, laconique : - Peux-tu me donner une bonne raison de ne pas croquer un petit humain glacé pour mon quatre heures ?

Comment réagir à ce défi ? Vous pouvez lui offrir des Pièces d'Or si vous en avez (rendez-vous au [276](#)), l'attaquer (rendez-vous au [122](#)) ou essayer de vous en sortir par quelque habile boniment (rendez-vous au [362](#)).



250 C'est un tout petit Dragon Blanc qui descend vers vous en décrivant des cercles dans le ciel.

251

Portez-vous une marque au front ? Si oui, rendez-vous au [264](#). Sinon, rendez-vous au [128](#).

252

En entrant dans le faisceau, vous ressentez un frisson glacial accompagné d'une douleur vive et brutale, qui vous enlève aussitôt 2 points d'ENDURANCE. Le faisceau vous jette à l'extérieur de la Tour d'Air et de Lumière. Préférez-vous rentrer de nouveau dans la Tour, au rez-de-chaussée (rendez-vous au [381](#)), ou trouver un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)) ?

253

Le Spectre d'Elfe envoie lestement ses couteaux vers vous et vous blesse : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus d'autre choix, maintenant, que de l'affronter : rendez-vous au [359](#).

254

Le Maître de la Sphère a même eu le temps de créer des gardiens et des monstres, aussi l'un d'eux se jette-t-il sur vous dès que vous ouvrez la porte secrète. Il vous attaque par surprise, ce qui vous affaiblit d'emblée de 2 points d'ENDURANCE. Vous reconnaissez l'horrible regard vide qui caractérise les Zombies, et celui-ci est d'autant plus dangereux que son corps de barbare du nord, fort et massif, n'est pas encore décomposé !

ZOMBIE BARBARE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

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

255

De toutes les forces de son âme, Léfarel essaie de vous en dire plus long avant que son spectre ne s'évanouisse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [298](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [355](#).

256

Lancez deux dés. Si vous obtenez 8 ou moins, rendez-vous au [338](#). Si vous obtenez 9 ou plus, votre carreau inflige à l'Elfe Obscur une perte de 2 points d'ENDURANCE : retournez au [47](#) pour poursuivre le combat.

257

Vous buvez à longs traits au calice qu'Elokinan tient entre ses mains, une superbe coupe en filigrane d'argent sertie de pierres de lune et d'agates qui piègent la lumière en chatoyants reflets. Le breuvage est très puissant et vous sentez son effet magique rayonner dans vos veines, vos muscles et vos os. Votre total de départ et votre total actuel d'ENDURANCE grimpent tous deux à 23 (si vous aviez déjà un total de départ de 24, seul votre total actuel monte), et vous gagnez aussi 1 point de CHANCE. Plutôt roborative, cette boisson ! Elokinan retire le calice, mais il a encore quelque chose à vous offrir. Rendez-vous au [385](#).

258

Il y a vraiment quelque chose de louche ici, vous le sentez. Une mince volute de fumée s'élève de la cheminée et la maison est entourée d'une aura maléfique, de faible intensité, certes mais néanmoins bien nette. Vous pouvez battre en retraite et vous éloigner d'ici (rendez-vous au [154](#)), faire discrètement le tour de la maison pour tenter de voir de quoi il retourne (rendez-vous au [206](#)) ou gagner la porte de devant et l'ouvrir (rendez-vous au [13](#)).

259

Pas de chance ! Un carreau d'arbalète, tiré par un des Valets de la Tour accouru prendre des harnais de secours vous atteint dans le dos au moment où vous sautez dans le vide. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [330](#).

260

Vous prenez aussitôt l'apparence d'un Elfe, mais pour quelques minutes seulement. Même à vos propres yeux, vous avez rétréci, vous êtes plus mince et plus longiligne et, si vous pouviez les voir, vos oreilles pointues vous feraient sûrement un drôle d'effet ! En somme, l'illusion est parfaite. Malheureusement les Golems de Glace, qui n'ont pas d'esprit et ils sont insensibles aux illusions de sorte que, lorsque vous avancez à sa rencontre, le Golem vous assène sans hésiter un grand coup de son poing de pierre ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et comme vous avez, de surcroît, gaspillé une précieuse Potion, vous perdez aussi 1 point de CHANCE. Il ne vous reste plus, maintenant, qu'à vous battre (rendez-vous au [333](#)) ou à prendre la fuite pour chercher un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)).

261

En versant du sel à mesure que vous avancez, vous faites fondre la glace et vous dégagez la pierre en dessous, ce qui vous permet de descendre la pente sans tomber, bien que très lentement. Rayez le sac de sel de la case Équipement et rendez-vous au [370](#).

262

Les barbares se détendent lorsque leur chef se réveille de sa transe et, attrapant des défenses de morse creuses pleines d'aquavit, ils se remettent à boire, à rire et à bavarder. Une grande clameur accueille bientôt l'arrivée d'un nouveau venu ; l'homme n'est pas un barbare, mais un marchand de Zengis qui déballe ses marchandises avec bagou. Il fait ses choux gras en

vendant de l'aquavit, pas de doute, mais il a aussi d'autres articles que vous souhaiterez peut-être acheter, si vous disposez d'argent liquide. Si vous avez quelque chose que vous pensez pouvoir lui vendre, rendez-vous au [369](#). Si vous voulez voir ce qu'il a à vous proposer, rendez-vous au [7](#). Enfin, si vous êtes d'humeur à vous installer confortablement pour dormir, rendez-vous au [280](#).

263

Vous fouillez encore quelques instants, sans rien trouver d'intéressant. Vous décidez donc d'abandonner ces lieux et d'aller voir ailleurs. A ce moment-là, un spectre livide franchit le seuil en flottant dans l'air et vous appelle d'une voix faible et déchirante ; son visage est pétri de tristesse et, les mains tendues en signe de supplication, il murmure :

Mon père... enseveli sous les machines dans les ateliers, puni par Zéverin... Il a besoin d'énergie vitale pour être sauvé... Je t'en supplie, délivre-le de l'agonie éternelle...

Le fantôme commence déjà à se dissiper dans l'air, sous vos yeux.

Aide-le ! Aide-le ! Et prends garde à la créature maléfique de la Grand-Tour...

Ces dernières paroles se perdent dans le silence de l'air froid. Vous pouvez vous diriger vers :

Les ateliers Rendez-vous au [2](#)

La Grand-Tour Rendez-vous au [278](#)

Un autre secteur du Palais de Glace Rendez-vous au [357](#)

264

Elokinan tend les bras vers vous et s'exclame : - Approche, Ami ! Tu es généreux et tu as souffert pour rendre la paix à mon peuple. Sois-en remercié par ce don incomparable.

Sur ces mots, Elokinan approche de vos lèvres un grand calice en filigrane d'argent serti d'agates et de pierres-de-lune, qu'il tient à deux mains ; le nectar contenu dans ce joyau d'orfèvrerie est si délicieusement parfumé, il chatouille si délicatement vos narines, que vous n'hésitez pas un instant à le boire à longues gorgées. Vous chanceliez presque sous l'impact du formidable effet magique du breuvage, que vous sentez parcourir vos veines, vos os et vos muscles. Le nectar fait monter votre total de départ et votre total actuel d'ENDURANCE à 25 points et vous ajoute également 2 points de CHANCE ! Elokinan paraît radieux, et il a encore quelque chose à vous offrir... Rendez-vous au [285](#).

265

En contournant le Palais de Glace, vous vous rendez compte de sa disposition : c'est un rectangle avec une tour à chaque angle, la tour de garde au milieu d'un des côtés longs, et une tour immense au milieu du second mur long. Il semblerait qu'il y ait une porte au pied de cette grande tour. Vous pouvez donc entrer par là (rendez-vous au [138](#)) ou par la tour de garde (rendez-vous au [4](#)).

266

Sur la pointe des pieds, vous descendez rapidement le long d'un couloir taillé dans la pierre noire et lisse, éclairé seulement par l'éclat rougeâtre qui rayonne de la pierre, en même temps qu'une insupportable chaleur de fournaise. Au-dessus de vous, toutes sortes de machines infernales bourdonnent. Vous suivez avec précaution le couloir qui marque un tournant sur la gauche ; à votre droite se trouve une porte fermée et, à mi-chemin, à peine visible dans la pénombre, une porte entrouverte. Qu'allez-vous faire ?

Ouvrir la porte fermée	Rendez-vous au 171
Regarder par la porte ouverte	Rendez-vous au 376
Passer devant la porte ouverte	Rendez-vous au 143

267

Non seulement vous manquez la pierre précieuse mais, en plus, comme si cette malchance ne suffisait pas, l'Orque Humain vous assène un grand coup de cimeterre et vous perdez 2 points d'ENDURANCE! Heureusement, la fléchette magique que vous envoie le Sorcier rate sa cible pour cet Assaut. Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous avez le choix entre essayer à nouveau d'atteindre la pierre (rendez-vous au [133](#)), ou y renoncer pour concentrer toutes vos forces sur l'Orque Humain (rendez-vous au [8](#)).

268

Vous aidez à soigner les blessés et à reconforter les nu vivants, lorsque vous entendez un cri étouffé qui vous parvient d'un tas de gravats : une voix frêle et déchirante d'un enfant qui appelle au secours. Vous vous mettez à dégager fébrilement les gravats et, au bout d'une heure de travail acharné, vous parvenez à dégager d'une cave à demi ensevelie sous les décombres une fillette tremblant d'effroi. Mais les murs de la maison ont été gravement ébranlés et ils ne tiennent plus que par miracle... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [86](#) ; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [188](#).

269

Lancez deux dés : le résultat obtenu correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez à cause de la féroce attaque de Relem. Ses énormes griffes d'acier se rapprochent de votre visage, le Démon est presque sur vous, maintenant, et vous allez devoir l'affronter ! Si vous avez un Oiseau de Glace, rendez-vous au [141](#). Sinon, rendez-vous au [275](#).

270

Vous remarquez qu'une partie du mur de gauche de ce couloir de glace est une illusion créée pour dissimuler une arche voûtée qui donne accès à une pièce sombre. Si vous souhaitez pénétrer dans cette pièce, rendez-vous au [221](#). Si vous préférez continuer à avancer le long du couloir, rendez-vous au [88](#).

271

Vous allez maintenant affronter en duel Zéverin qui vient de dégainer une épée assez courte mais recourbée, ce qui en fait une lame redoutable. Zéverin a un corps svelte et nerveux et, de près, vous remarquez que son bras qui manie l'épée est étonnamment fort et musclé pour un Sorcier. L'adversaire auquel vous allez vous mesurer n'est pas le premier venu, loin de là, aussi n'oubliez de soustraire les points d'ENDURANCE que si vous êtes parvenu à lui faire perdre avant de l'affronter ici !

ZÉVERIN HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 13

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [325](#).

272

Le Grand Elfe Obscur est rapide, vif et nerveux : autant dire un adversaire redoutable ! Si vous l'avez blessé dans un paragraphe précédent, n'oubliez pas de soustraire de son total d'ENDURANCE le nombre de points que vous lui avez fait perdre (2 points par carreau ordinaire, davantage si vous avez utilisé un ou plusieurs carreaux magiques).

GRAND

ELFE OBSCUR HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 9

Si le total d'ENDURANCE de l'Elfe Obscur tombe à 2 ou à 1, il jette son poignard et vous supplie à genoux de l'épargner. Si vous êtes déterminé à le tuer coûte que coûte, rendez-vous au [384](#). Si vous

êtes prêt à lui laisser la vie sauve, rendez-vous au [356](#). Enfin, si le coup qui a fait tomber son ENDURANCE en-dessous de 3 l'a tué, rendez-vous au [310](#).

273

Vous êtes réveillé à l'aurore par Aliadès, qui tient à peine debout. Son souffle est court et haletant, il paraît dans un état d'extrême faiblesse, mais il vient de prononcer les dernières paroles d'un sortilège qui vous est destiné. En un ultime effort, il glisse dans votre main un flacon qui porte l'inscription « Potion d'ENDURANCE ». Vous pourrez boire cette potion (la fiole ne contient qu'une seule dose) à n'importe quel moment excepté au cours d'un combat, et vous recouvrirez aussitôt jusqu'à la moitié de votre total en arrondissant à la fraction supérieure si nécessaire d'ENDURANCE. Soudain, le mage s'écroule au sol ; vous bondissez hors de votre lit et vous allumez une lampe : Aliadès est mort, victime d'une terrible maladie de vieillissement accéléré. Vous comprenez, sans savoir comment, que Zéverin a pris sa revanche, et vous remerciez le ciel que, pour une raison qui vous échappe, il n'ait pas pu vous frapper, vous aussi. Après avoir rassemblé vos affaires, vous dites une prière pour le repos d'Aliadès, puis vous remplissez votre Sac à Dos du maximum de Provisions qu'il peut contenir (10 Repas en tout). Lorsque vous sortez, vous vous retrouvez à nouveau dans un endroit différent : cette fois-ci, vous êtes au beau milieu d'une toundra de glace. Vous remémorant la carte que le malheureux Aliadès vous avait montrée, vous devinez que vous êtes à peu près à mi-chemin du Palais de Glace. Sans doute l'effet du dernier sortilège prononcé par le mage avant sa mort. Rendez-vous au [27](#).

274

Vous vous retrouvez à l'extérieur de la Tour d'Air et de Lumière. Allez-vous y entrer de nouveau (rendez-vous au [381](#)) ou chercher un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)) ?

275

Voici l'ultime confrontation, celle où vous n'avez pour arme que votre épée, votre courage et votre ardeur pour affronter le monstre inhumain à la force démoniaque. Si vous perdez ce combat, la mort physique sera le moindre de vos tourments. A chaque coup qu'il vous porte, Relem, le Démon de la Nuit, vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Courage !

RELEM HABILITÉ: 14 ENDURANCE: 25

Si votre ENDURANCE tombe à 6 ou plus bas et que vous ayez frappé Relem avec une Epée de Glace à deux reprises au moins, rendez-vous au [312](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [193](#).

276

Vous offrez toutes vos Pièces d'Or au Dragon qui les prend sans hésiter. Là-dessus il vous toise d'un regard lourd de mépris et vous souffle en pleine figure une grande bouffée givrante : glacé jusqu'aux os, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. De surcroît, il est maintenant clair que vous allez devoir combattre le monstre ailé. Rendez-vous au [122](#).

277

Vous poussez la porte qui cède facilement mais -vous vous en rendez compte trop tard - pas à cause de vous ! Pour le moment, vous découvrez une pièce pleine de petites tombes de glace transparente, qui laissent voir les dépouilles des Elfes qui y sont ensevelis. Dans l'air, des flocons de neige dansent en volutes molles autour d'une grande stalactite hérissée de glaçons qui pend au milieu du plafond. Vous apercevez soudain le gardien des lieux et vous comprenez qu'il vous a laissé entrer pour vous punir d'avoir tenté de profaner le mausolée ! Le Spectre d'Elfe, fantôme d'un Elfe très âgé enveloppé dans un linceul diaphane, s'élance vers vous en tendant des mains décharnées vers votre visage.

SPECTRE D'ELFE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Chaque fois que l'Elfe vous frappera, vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, le coup vous fait perdre les 2 points d'ENDURANCE habituels. En revanche, si vous avez 4, 5 ou 6, vous perdez aussi 1 point d'HABILETÉ! Les Spectres d'Elfes sont vraiment de redoutables ennemis ! Si vous préférez fuir, rendez-vous au [144](#). Si vous décidez d'affronter le gardien du mausolée et que vous soyez vainqueur, rendez-vous au [214](#).

278

Vous marchez le long de l'avenue de glace qui mène à l'imposante Grand-Tour. Le toit pointu de l'édifice s'élève haut dans le ciel éclatant et les parois extérieures sont très finement ornées et sculptées, mais la Tour n'en donne pas moins une impression de robustesse massive et carrée. Vous parvenez devant de lourdes portes en glace veinée de vert bronze, qui s'ouvrent à votre grande surprise sous une simple poussée de la main. Vous franchissez le seuil et vous avancez dans le rez-de-chaussée de la Grand-Tour. Vous vous retrouvez dans une salle spacieuse, soutenue par de grands piliers de glace et dont tout le mobilier est en glace. Un escalier de pierre mène à une porte close, en sous-sol, tandis qu'un autre escalier, en glace celui-ci, monte en colimaçon vers une autre porte à l'étage supérieur. Tandis que vous examinez la salle, vos yeux se posent sur une petite statuette de pierre posée sur une table de glace ; noir jais, la figurine de pierre représente un Jaguar qui tourne soudain la tête pour vous regarder ! A peine vos regards se croisent-ils que la statuette magique, gardienne de la Tour, se transforme en grand fauve de pierre qui bondit vers vous !

JAGUAR DE PIERRE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [124](#).

279

Vous courez le long d'un couloir qui n'en finit plus de serpenter ! Au bout d'un temps qui vous a semblé interminable, vous débouchez sur une vaste pièce circulaire taillée dans la pierre noire. Tout autour des parois lisses et marmoréennes court une rampe de bronze, et un escalier en colimaçon traverse le sol et le plafond, menant vers un sous-sol et vers des étages supérieurs. Allez-vous monter (Rendez-vous au [183](#)) ou descendre (rendez-vous au [116](#))?

280

Vous passez une nuit paisible dans le camp des barbares. Le lendemain matin, à votre réveil, ils vous offrent généreusement 3 Repas à emporter avec vous pour la route, ainsi qu'un flacon d'aqua-vit. (N'oubliez pas d'inscrire ces cadeaux dans la case Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Ce breuvage a des effets stupéfiants : il est si fort qu'après l'avoir bu, vous serez revigoré de 5 points d'ENDURANCE et, de plus, vous vous sentirez si galvanisé, si confiant dans votre force que votre HABILITÉ sera accrue de 1 point pour le combat qui suivra l'absorption de l'aquavit (et pour ce combat-là seulement ; après, votre HABILITÉ reviendra à son total précédent). Vous pourrez boire le contenu de la fiole n'importe quand sauf au cours d'un combat. Vous remerciez chaleureusement les barbares de leur hospitalité puis vous vous remettez en route. Peu avant midi, vous rejoignez la piste qui mène à la vallée de la Sphère. Rendez-vous au [235](#).

281

Vous remarquez que certains Elfes sont bizarrement sculptés et vous reculez instinctivement d'un bond, au moment même où ils prennent vie quelques secondes pour vous frapper ! Vous échappez à leurs coups de justesse. Maintenant, voulez-vous continuer le long de ce tunnel (rendez-vous au [385](#)) ou préférez-vous rebrousser chemin (rendez-vous au [3](#))?

282

Plus au nord, la Sphère a tracé une piste de glace et de neige fondue qui commence déjà à givrer de nouveau ; vous avancez bon train et peu à peu, comme le soleil décline, un vent du nord glacé se lève. A la tombée de la nuit, vous scrutez les alentours, espérant trouver un abri dans les maigres bouquets de pins qui s'égrènent çà et là aux abords de la piste. Les arbres ne sont que légèrement roussis, signe que la Sphère devait voler un peu plus haut lors de son passage. Vous entendez sur la droite le hululement d'une Chouette des Neiges - du moins croyez-vous reconnaître le cri de cet oiseau nocturne. Allez-vous chercher un abri parmi les arbres qui se trouvent de ce côté (rendez-vous au [299](#)) ou essayer ceux de gauche (rendez-vous au [216](#)) ?

283

Vous tirez vos carreaux sur Zéverin, qui riposte par des sortilèges. Calculez vos Forces d'Attaque respectives selon la méthode habituelle (Zéverin a 10 points d'HABILETÉ). Si vous avez la Force d'Attaque la plus grande, chacun de vos carreaux magiques fait perdre à Zéverin 4 points d'ENDURANCE. Si le Sorcier a la plus grande Force d'Attaque, il vous envoie une volée de sphères magiques qui vous font perdre 3 points d'ENDURANCE. Notez le nombre de points d'ENDURANCE que vous faites perdre à Zéverin : cela vous sera utile si vous l'affrontez en duel plus tard ! Vous pouvez tuer Zéverin avec quatre blessures de carreaux magiques. Si vous y arrivez, rendez-vous au [325](#). Mais si vous tombez à court de carreaux magiques ou si vous décidez de changer de tactique, qu'allez-vous faire? Vous pouvez boire une Potion Volante, si vous en disposez (rendez-vous au [339](#)), attaquer Zéverin à l'aide de votre Baguette de Froid, si vous en avez une (rendez-vous au [28](#)), prononcer un Sortilège Anti-Froid pour vous protéger, si cela vous est possible (rendez-vous au [85](#)) ou enfin dégainer votre épée (rendez-vous au [372](#)).

284

Vous entendez un gémissement sourd en provenance d'une pièce voisine de celle que vous êtes en train de fouiller. Il fait très sombre dans cette pièce, et la plainte est déchirante à vous donner la chair de poule... Vous pouvez entrer dans la pièce obscure d'où provient le gémissement en vous rendant au [49](#). Mais, si vous décidez de ne pas vous en occuper, allez-vous fouiller l'atelier du bijoutier, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [218](#)) celui de l'armurier (rendez-vous au [30](#)) ou, simplement, quitter ces lieux et choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)) ?

285

Elokinan verse quelques gouttes du breuvage du calice dans une petite fiole.

- Ses effets magiques sont multiples, dit-il d'une voix douce, en élevant la fiole de liquide doré devant vos yeux.

Des particules de lumière bleue dansent dans le liquide, et Elokinan vous explique que le breuvage détient la magie d'invisibilité.

- Bois-le avant de t'envoler vers la Tour, murmure-t-il. Il te rendra invisible, toi et ta monture ailée, quelle qu'elle soit.

Maintenant, si vous avez une Épée de Glace magique, il est grand temps qu'Elokinan vous renvoie dehors, où vous attendrez le passage de la Tour : rendez-vous au [309](#). Si vous n'avez pas d'Épée de Glace magique mais si vous possédez une épée de glace trouvée dans la Cathédrale de Glace, rendez-vous au [42](#). Si vous ne disposez d'aucune des deux épées, il est temps dans ce cas aussi de remonter à la surface (rendez-vous au [309](#)).

286

D'un recoin sombre de la pièce jaillit soudain un pilier de feu qui se transforme en quelques secondes en humanoïde ailé, doté de cornes et de sabots de bélier, qui manie furieusement un énorme fouet et une épée ! Ricanant sauvagement, la créature se jette sur vous. Vous voici aux prises avec un Démon de Feu ! Rendez-vous au [375](#).

287

Lanterne à la main, vous pénétrez dans l'impressionnante Tour de Glace Noire où règne une obscurité totale, oppressante. Vous regardez vers le haut : pas le moindre escalier, rien que le froid et le noir. En revanche, un escalier étroit, taillé dans la glace, s'enfonce vers le sous-sol. Même de l'endroit où vous êtes, vous sentez les vibrations maléfiques qui s'élèvent de la cage d'escalier : à n'en pas douter, une force terrible et infernale rôde dans les caves ! Si vous décidez de quitter cette Tour pour aller explorer une autre partie du Palais de Glace, rendez-vous au [23](#). Mais vous pouvez aussi fouiller soigneusement la salle sombre où vous vous trouvez (rendez-vous au [317](#)) ou descendre l'escalier (rendez-vous au [127](#)).

288

Si vous possédez un encensoir, rendez-vous au [383](#). Sinon, rendez-vous au [56](#).

289

La piste se prolonge vers le nord. S'il n'y a aucun signe de la Sphère elle-même, les traces de son passage, en revanche, sont légion : arbres calcinés, neige souillée et, partout, une forte odeur de brûlé. Rendez-vous au [378](#).

290

Vous avalez d'un trait votre Potion Volante et vous vous élevez dans l'air, mettant le cap sur la Tour. Si vous avez une Potion d'Invisibilité, rendez-vous au ; sinon, rendez-vous au [391](#).

291

! n fin de journée, vous trouvez une petite grotte bien au sec, où vous décidez de vous installer pour la nuit. Après avoir pris un Repas, vous glisse rapidement dans un profond sommeil. Vous rêvez de clochers de glace, de tours et d'un château de glace pure qui se dresse, coiffé de neige, au milieu d'une plaine glaciale et désolée. Vous vous réveillez en sursaut, envahi par une appréhension toute nouvelle. Vous devez prendre un autre Repas pour chasser de votre esprit le souvenir de ce rêve pénible et reprendre des forces. Cela fait, vous vous remettez en route, espérant que votre destination ne s'avérera pas trop lointaine. Rendez-vous au [27](#).

292

Vous entrez dans la tour de garde et vous vous élancez à toutes jambes dans l'escalier. Mais l'ennemi qui vous attend en haut des marches n'est pas seul, vous allez devoir affronter deux Elfes ! Heureusement, l'escalier est étroit et ils ne peuvent vous attaquer de front. Vous les combattrez donc l'un après l'autre. Si vous en avez blessé un précédemment avec un carreau d'arbalète, il s'agit du second Elfe Obscur : déduisez de son total d'ENDURANCE le nombre de points que vous lui avez fait perdre.

Premier ELFE OBSCUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Second ELFE OBSCUR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez les Elfes Obscurs et vous inspectez le reste de la tour sans trouver grand-chose d'intéressant, hormis 1 Repas (à inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Les carreaux d'arbalètes des Elfes Obscurs sont trop



292 *L'ennemi qui vous attend en haut des marches n'est pas seul, vous allez devoir affronter deux Elfes.*

légers pour vous être utiles. Vous les laissez sur place. Aucun indice visible ne justifie la présence d'Elfes Obscurs dans ces lieux, très éloignés de chez eux. Perplexe, vous ressortez de la tour de garde et vous vous retrouvez dans la cour principale du Palais de Glace. Rendez-vous au [23](#).

293

Les terribles flammes parviennent à vous brûler, malgré votre Anneau Magique qui vous protège du pire : vous ne perdez *que* 4 points d'ENDURANCE ! Si vous êtes toujours en vie, vous vous enfuyez aussi vite que peuvent vous porter vos jambes endolories, traversant la pièce où les fils givrants sont en train de fondre, vous contournez la Sphère d'Obscurité et vous vous retrouvez au croisement de deux couloirs. L'un s'enfonce vers la salle du Golem, l'autre vers une partie de la tour que vous n'avez pas encore visitée. A en juger par les tremblements qui agitent de plus en plus fortement l'édifice, vous devez faire vite ! Allez-vous vous diriger vers la salle du Golem (rendez-vous au [19](#)) ou prendre l'autre couloir (rendez-vous au [38](#)) ?

294

Brusquement, l'environnement est la température changent du tout au tout. Vous n'êtes plus dehors, dans une plaine glaciale sous un ciel gris plomb, mais dans un agréable cabinet de travail. - Brrr ! Il fait froid, ici ! s'exclame Aliadès en claquant des doigts.

Aussitôt, un pétillant feu de bois se matérialise dans l'âtre. Un autre claquement de doigts, et un pichet de vin chaud aux épices apparaît sur la table, accompagné de fromage, de viande froide et de pain. Vous pouvez manger tout votre saoul pendant que vous vous reposerez ici, de sorte que votre ENDURANCE va remonter à son total de départ ! Aliadès prend une carte et s'assied pour l'examiner avec vous.

- Vu le peu de temps qui te reste, dit-il, je ne vois qu'une seule façon d'arrêter Zéverin. Il faut que tu te rendes au Palais de Glace qui se trouve à environ quatre-vingts kilomètres au nord-est.

Vous regardez quelques instants la carte pour en graver le souvenir dans votre mémoire.

- Le Palais de Glace est le lieu où reposent les Elfes, leur ultime mausolée, taillé dans la glace par Elokinan. Il y a toujours eu trois Grands parmi les Elfes : le Chef du Clan, le Grand Mage et l'Architecte qui traçait leurs maisons et leurs vies. Elokinan cumula seul ces trois fonctions, et il compta parmi les tout derniers survivants de son peuple. Il y a des objets magiques dans le Palais de Glace que tu devras découvrir et prendre. Tu trouveras peut-être aussi des indices, car Zéverin a été l'élève d'Elokinan dans une vie antérieure. Certaines choses qui gisent dans les tombes, là-bas, te seront utiles, mais prends garde à ne pas offenser les esprits des morts ! Aliadès paraît soudain terriblement fatigué.

- Il est temps de se reposer, maintenant, conclut-il. Vous sentez d'ailleurs vos paupières lourdes de sommeil. Enfin une nuit où vous allez pouvoir dormir à l'abri de tous dangers ! Rendez-vous au [273](#).

295

Vous grimpez l'escalier et vous ouvrez la porte qui se trouve en haut, débouchant dans une pièce aux murs couverts de gravures sur glace d'une beauté qui vous laisse pantois. De nombreuses sculptures, ravissantes elles aussi, ornent la salle, et d'élégants piliers de glace nervurés de couleurs pastel s'élèvent vers le plafond. Tout un pan de mur est occupé par de grandes orgues de glace et, en face de vous, un escalier en colimaçon monte vers l'étage supérieur. Le seul problème, c'est que vous n'êtes pas seul... Planant dans l'air à mi-hauteur et hors de portée de votre épée, un Elfe Obscur vous regarde avec un rictus pervers. Vêtu d'une belle robe bleue, il a un poignard d'argent à la ceinture, et il s'apprête à prononcer un sortilège. Vous devinez avec un frisson que cet Elfe Obscur est un des plus forts et des plus puissants qui soient ! Qu'allez-vous faire ? Décamper de cette pièce et vous enfuir de la Grand-Tour ? Rendez-vous au [336](#) dans

ce cas. Mais vous pouvez décocher à l'Elfe Obscur un carreau d'arbalète, si vous en avez (rendez-vous au [326](#)), ou encore le mettre au défi de descendre se battre (rendez-vous au [156](#)).

296

Vous n'avez pas le pied sûr, dans cette salle au sol concave, et cela vous fait perdre 1 point d'HABILETÉ pour toute la durée du combat (point que vous n'oublierez pas de rajouter à votre total si vous sortez vivant de ce duel). Le grand Golem, lui, ne souffre pas de cet inconvénient, bien sûr, et il est beaucoup plus agile et rapide que vous ! Cela ne va pas être facile de vous battre avec ce géant de pierre ! Si vous avez un Jaguar de Pierre et que vous souhaitez qu'il vous aide, rendez-vous au [353](#). Sinon, préparez-vous à affronter seul le terrible Golem...

GRAND GOLEM HABILETÉ : 11 ENDURANCE : 16

Chaque fois que le Golem vous frappe, vous devez lancer un dé ; si vous obtenez 5 ou 6, vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez moins de 5, vous ne perdez que 2 points. Si vous êtes vainqueur, vous traversez la pièce et vous vous engagez dans l'escalier qui se trouve de l'autre côté. Rendez-vous au [87](#).

297

Vous arrivez droit sur la Sphère, maintenant, et vous ne voyez pas le moindre semblant de relief ou d'arbre, devant vous, pour vous cacher. Allez-vous continuer d'avancer tout droit, à découvert (rendez-vous au [344](#)) ou préférez-vous contourner la Sphère par l'autre côté où, semble-t-il, vous risquez moins de vous faire repérer (rendez-vous au [398](#)) ?



298

Si vous possédez un Médaillon de bronze, rendez-vous au [169](#). Si vous n'en avez pas mais si vous disposez d'une Broche en Argent, rendez-vous au [159](#). Si vous n'avez aucun des deux bijoux, rendez-vous au [355](#).

299

En entrant dans la pinède, vous apercevez une immense Chouette des Neiges blanche comme un spectre, perchée dans un grand pin. Ses yeux couleur d'ambre luisent dans le crépuscule ; vous savez que ces oiseaux ont un sens très aigu du territoire, aussi êtes-vous tenté de rebrousser chemin et d'aller chercher abri dans une pinède de l'autre côté de la piste. Si vous optez pour cette solution, rendez-vous au [216](#) ; si vous décidez de vous installer quand même ici, rendez-vous au [125](#).

300

Dans quel faisceau lumineux allez-vous entrer maintenant ?

- | | |
|----------|------------------------------------|
| Le vert | Rendez-vous au 252 |
| Le bleu | Rendez-vous au 167 |
| Le rouge | Rendez-vous au 274 |

301

Ce Sortilège de Guérison vous permet de regagner de 2 à 7 points d'ENDURANCE ; lorsque vous y recourrez, lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu : ce total correspondra au nombre de points perdus que vous récupérerez. Retournez maintenant au [360](#).

302

Votre Épée balaie l'air d'un grand arc de cercle, presque indépendamment de votre main, et fauche la première volée d'éclairs magiques. Mais déjà, Relem en décoche une seconde ! Si vous possédez un Bouclier Magique, rendez-vous au [236](#). Sinon, rendez-vous au [130](#).

303

Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [349](#). Sinon, vous ne trouvez rien d'intéressant et vous quittez les lieux : retournez au [116](#) pour choisir votre prochaine action.

304

A force de chercher, vous finissez par trouver une petite boîte qui contient quatre carreaux d'arbalète taillés dans de la glace bleue, scellé chacun dans une éprouvette de verre. Si vous décidez de prendre ces armes (parfaitement inutiles si vous ne possédez pas d'arbalète), inscrivez-les dans la case Équipement et Acquisitions de votre *Feuille d'Aventure*. Les carreaux sont enchantés, de sorte que chacun inflige une perte de 4 points d'ENDURANCE à l'ennemi qui le reçoit. N'oubliez pas d'en tenir compte lorsque vous les utiliserez, et de rayer les carreaux de votre Équipement au fur et à mesure que vous les décochez. Rendez-vous au [284](#) pour continuer à fouiller l'atelier.

305

Le Spectre d'Elfe s'incline devant vous et vous fait signe d'entrer dans la petite pièce, avant de se dissiper dans l'air. Non sans une légère appréhension, vous avancez dans la lumière. Rendez-vous au [197](#).

306

A la tombée du jour, vous trouvez un endroit abrité et vous vous allongez pour dormir, enroulé dans votre couverture. Fatigué comme vous l'êtes, vous jetez quand même un coup d'œil vers le plateau que vous surplombez maintenant. L'espace d'un instant, il vous semble entrevoir le Palais de glace, immense édifice d'une beauté resplendissante mais à l'atmosphère sinistre. Puis l'image se dissipe. Était-ce un mirage? Et ce frisson qui vous a parcouru le dos, était-il dû seulement au froid ? La sensation que vous éprouvez au creux de l'estomac vous fournit la réponse à ces deux questions : ce que vous avez vu et ressenti était bien réel, mais le Palais est caché par une illusion, de sorte que vous ne pouvez pas le voir en le cherchant du regard. Avant de vous endormir, vous devez prendre 1 Repas, et 1 autre en vous réveillant le lendemain matin. Si vous avez des chiens avec vous, ils refusent d'aller plus loin : la vue du plateau les fait gémir et reculer. Vous n'avez pas d'autre choix que de les abandonner avec le traîneau et de descendre à pied vers le plateau de glace. Vous marchez presque toute la journée, jusqu'au bord de l'épuisement. Vos yeux brûlent à cause de la réverbération du soleil sur la neige et la glace, et vous avez grand-peine à penser clairement tant le vent vous fouette, tant vous êtes fatigué. C'est peut-être pour cela que vous apercevez finalement le Palais de Glace, à quelques mètres de distance à peine. Vous avez le souffle coupé par une telle magnificence : les tours, terminées par de superbes clochers, se dressent dans un ciel d'azur limpide, un dôme de glace aux couleurs de l'arc-en-ciel brille entre les remparts de glace et, partout, des sculptures, des gargouilles et des détails d'architecture d'un raffinement extrême accrochent le regard. Devant vous se dresse une tour massive, dotée de grilles en glace.

Allez-vous essayer d'entrer par là (rendez-vous au [138](#)), ou de contourner l'édifice pour chercher une autre entrée (rendez-vous au [265](#))?

307

Vous pensez avoir trouvé une entrée proche du rez-de-chaussée de la tour et non gardée, mais une mauvaise surprise vous attend : une créature squelettique aux yeux rouges comme des braises, drapée dans une cape noire et encapuchonnée, vous jette une lance lorsque vous approchez de la porte. Blessé, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous chevauchez un Pégase, rendez-vous au [78](#). Sinon, rendez-vous au [182](#).

308

Au petit matin, vous vous réveillez et vous prenez 1 Repas. Puis vous sortez pour vous dégourdir les jambes, et la première chose que vous apercevez alors est une immense silhouette dans le ciel, vers le sud. L'animal ailé est vraiment très grand et, s'il s'agit bien d'un Dragon Blanc, c'est une créature formidable non seulement par la taille mais aussi par la force. Vous décidez de rentrer dans la caverne et d'attendre une heure. Mais, lorsque vous ressortez voir, la créature est toujours là, à décrire des cercles dans le ciel. Qu'allez-vous donc faire ? Vous avez le choix entre reprendre votre route, en mettant le cap sur le nord (rendez-vous au [212](#)) ou rester à l'intérieur de la grotte (rendez-vous au [387](#)).

309

Vous vous retrouvez dehors, juste devant le portail du Palais de Glace. Tandis que vous regardez alentour pour prendre quelques points de repère, le ciel bleu, parsemé de quelques nuages, s'obscurcit brusquement au nord. Ébahi, vous voyez les nuages gris gonfler et bouillonner furieusement, laissant apparaître une forme qui se matérialise à l'horizon. Peu à peu, un monolithe noir comme du basalte se dessine : la Tour de Destruction ! Vous n'arrivez pas à en croire vos yeux, tant cette horreur

d'architecture volante est grande et massive, si gigantesque qu'en comparaison, le Palais de Glace a l'air d'une maison de poupée. Soudain, la Tour crache un pilier de flammes qui s'abat à terre dans un épais nuage de fumée noire : un village de plus est réduit en cendres... Quelques grosses gouttes de feu tombent encore du bas de la Tour, puis l'édifice infernal se remet en route pour continuer sa mission de mort et de destruction, piquant droit dans votre direction. Si vous avez une Potion Volante, rendez-vous au [290](#). Si vous n'en avez pas (ou si vous préférez ne pas l'utiliser) mais que vous possédiez un Médaillon de Bronze, rendez-vous au [328](#). Enfin, si vous ne disposez d'aucun des deux objets, rendez-vous au [215](#).

310

Il est clair que quelqu'un a fouillé la pièce avant vous, car elle ne recèle plus le moindre objet de valeur, mais l'Elfe possède un trousseau de clefs, sa robe et son poignard. Si vous souhaitez prendre les clefs pour ouvrir les portes en haut de l'escalier, rendez-vous au [164](#). Si vous vous en servez pour ouvrir la porte du sous-sol, rendez-vous au [45](#). Enfin, si vous préférez prendre la robe et le poignard plutôt que le trousseau de clefs, rendez-vous au [392](#).

311

Pas de chance ! Vous n'avez pas de quoi tirer sur l'élan, aussi ne vous reste-t-il plus qu'à regarder ce repas de viande fraîche brouter paisiblement tout son content. Rendez-vous au [291](#).

312

Vous percevez soudain une présence à côté de vous et vous sentez presque aussitôt une main serrer votre bras qui manie l'épée. Un influx de force vous parvient en cet instant où vous frôliez le désespoir et vous gagnez 2 points d'ENDURANCE, ainsi qu'un renouveau d'HABILETÉ: pour les trois Assauts à venir (ces trois-là seulement !), votre total d'HABILETÉ sera augmenté de 1 point. Vous avez à peine entrevu l'être qui vous a insufflé ce

regain d'ardeur au combat, un Elfe grand et majestueux... Retournez maintenant au [275](#) pour combattre jusqu'à ce que mort s'ensuive !

313

Dès que vous ouvrez la porte, un tourbillon de fléchettes enflammées fuse en vrille vers vous. Si vous possédez un Anneau, vous connaissez le nom de son dernier propriétaire : convertissez ce nom en nombres (selon le principe suivant : A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26), additionnez ces nombres et multipliez la somme obtenue par 2. Cela fait, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au résultat final. Si vous n'avez pas d'Anneau, vous échappez à la séance d'arithmétique mais vous perdez 5 points d'ENDURANCE! Rendez-vous alors au [286](#).

314

Vous prenez un Repas puis vous vous mettez en route vers l'est. Vers le milieu de la journée, vous atteignez une corniche rocheuse qui surplombe une vallée large et peu profonde. Au loin, un troupeau d'élangs galope vers le nord. Un soleil pâle brille dans le ciel bleu, mais ses rayons n'apportent pas la moindre chaleur à l'air glacial, où votre haleine gèle instantanément. Vous apercevez une grosse cabane en rondins isolée, tout au fond de la vallée, et vous décidez de vous y rendre. Vous êtes presque arrivé en fin d'après-midi : il ne vous reste plus qu'à contourner un corral clos et quelques piles de bois couvertes de neige, et vous serez devant la porte. En arrivant, lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [258](#). Sinon, rendez-vous au [13](#).

315

Si vous avalez votre Potion d'Haleine Enflammée maintenant, il ne fait aucun doute que vous pourrez faire fondre la glace qui recouvre la rampe de pierre et descendre en toute sécurité. Si vous décidez de procéder ainsi, rayez la Potion de la case Équipement et Acquisitions et rendez-vous au [370](#). Si vous ne

souhaitez pas utiliser la Potion d'Haleine Enflammée pour cette situation, rendez-vous au [395](#).

316

Le carreau que vous envoie l'ignoble Elfe Obscur a la pointe décolorée par le terrible poison dont il est enduit et, quand il se fiche en sifflant dans votre épaule, vous réprimez à grand-peine un cri de douleur. La blessure qu'il vous a infligée est si cruelle que vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Et comme l'horrible créature se sert exclusivement de carreaux empoisonnés, chaque fois qu'il vous blessera, vous subirez la même perte. Qu'allez-vous faire ? Si vous continuez à affronter l'Elfe Obscur à l'arbalète, rendez-vous au [47](#). Mais vous pouvez aussi courir vers la porte de la Tour aux Armures (Rendez-vous au [196](#)) ou prendre la fuite et aller explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

317

Vous remarquez bien un petit portail taillé dans le mur d'en face, mais impossible de l'ouvrir ! Il ne vous reste plus, rageur et frustré, qu'à descendre l'escalier de glace (rendez-vous au [127](#)) ou choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)).

318

Comme un éclair, il vous revient à la mémoire que les Dragons, qui sont très vaniteux, adorent la flatterie. Vous partez donc dans une grande tirade sur la taille du Dragon, sa force, sa fière allure et autres billevesées, mais le monstre ailé plisse le museau et lâche dédaigneusement :

- Pas de ça, l'ami ! Ça ne prend pas avec moi, je suis bien trop malin !

Là-dessus, il vous souffle à la figure un grand jet d'haleine brûlante et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Il ne vous reste plus qu'à combattre le Dragon... Rendez-vous au [122](#).

319

Il fait terriblement sombre et froid, un froid pénétrant qui vous glace jusqu'aux os : vous perdez 3 points d'ENDURANCE, sauf si vous avez prononcé un sortilège Anti-Froid avant de mettre le pied ici. Vous ressortez en titubant de l'autre côté de la Sphère d'Obscurité. Rendez-vous au [12](#).

320

Vous avancez d'un pas ferme et confiant vers la Tour Arc-en-Ciel. En chemin, vous vous apercevez que vous avez faim : un certain temps s'est écoulé depuis votre dernier Repas, aussi devez-vous faire une brève halte pour déjeuner sur le pouce (n'oubliez pas de rayer 1 Repas de vos Provisions).

Vous repartez et vous gagnez le portail voûté de la magnifique tour sud-ouest, qui respandit au soleil de reflets multicolores. Passé le seuil, vous vous trouvez dans une salle pleine de superbes sculptures de glace irisée. Au fond, face à vous, s'élève un majestueux escalier cristallin et au bas des marches, se dresse une statue de glace opaque qui représente un Elfe et vous barre le chemin. Statue magique, assurément, puisqu'elle s'anime lorsque vous approchez et pointe une lance de glace vers votre cœur !

- Seuls les Elfes peuvent passer, prononce le Golem de Glace d'une voix totalement dénuée d'expression.

Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez, bien entendu, battre en retraite et choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer. Rendez-vous au [23](#) dans ce cas. Mais si vous décidez de vous battre avec le Golem de Glace, rendez-vous au [333](#), ou d'essayer de vous faire passer pour un Elfe, rendez-vous au [368](#).



320 *Une statue de glace opaque qui représente un Elfe se dresse devant vous et vous barre le chemin.*

Aliadès, l'homme que vous avez sauvé, a long à vous apprendre sur le Sorcier qui a conçu et fabriqué la Sphère, Zéverin, et sur ses noirs desseins.

- C'est un Sorcier très puissant, explique-t-il, il est vieux de plusieurs centaines d'années, et il s'est réincarné en cycles de vies de plus en plus maléfiques et puissantes. Il ne se trouvait sans doute pas en personne à l'intérieur de la Sphère, ce devait être une illusion qu'il avait mise en place. Il doit être encore vivant, en train de comploter dans un coin. Toutes les connaissances qu'il a acquises au fil des siècles, il les a mises au service de l'engeance démoniaque. Il a construit la Sphère pour voir si ses théories résistaient à la mise en application, et il est clair, hélas, que oui ! La grande Tour magique qu'il prévoit de réaliser sera un outil encore plus effrayant. Elle pourra voler, comme la Sphère, mais elle fera pleuvoir à son passage feu, fumées toxiques et acides, qui sèmeront la mort et la désolation sur un périmètre de plusieurs kilomètres. A mesure que la Tour gagnera en force et en puissance, elle tracera une voie jonchée de morts qui permettra à Zéverin d'ouvrir une large passerelle nécromantique ralliant le domaine des Seigneurs Démons. Alors, les hordes de l'enfer déferleront sur la terre d'Allansia et y détruiront toute forme de vie, humaine et animale. Aliadès se tait quelques instants pour laisser le temps à ces terribles révélations de se graver dans votre esprit.

- Ensuite viendra le tour du Vieux Monde, puis les terres de Khûl, et Titan tout entière. Zéverin est fou. Il croit que Sith et Relem, son suppôt, le récompenseront. En fait, ils vont le laisser faire jusqu'au bout et après ils se débarrasseront certainement de lui.

- Comment sais-tu tout cela ? demandez-vous à Aliadès d'une voix calme.

Le Mage détourne le regard avant de vous répondre :

- J'ai été assez idiot pour me laisser convaincre de lui servir d'apprenti. Je ne me rendais pas compte du véritable enjeu de ses expériences avec des structures et des bâtiments volants et lorsque j'ai compris, c'était trop tard. En revanche, il n'est pas trop tard pour l'arrêter. Aliadès se lève avec effort.

- Le temps presse. Zéverin va vite découvrir que je ne suis pas mort. Nous devons partir !

Le Mage murmure les paroles d'un sortilège tout en vous serrant le bras d'une main. Rendez-vous au [294](#).

322

Sans le matériel adéquat, il est très risqué de tenter de descendre cette paroi. Voulez-vous essayer tout de même ? En ce cas, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez y renoncer, rendez-vous au [235](#).

323

- Zéverin a étudié ici pendant des années ; il a été l'élève d'Elokinan et le mien, entre autres maîtres. Il était très secret sur son travail, mais c'était un beau parleur et les Elfes ne sont pas méfiants. Elokinan l'a chassé lorsque la noirceur de son âme a éclaté au grand jour, mais Zéverin avait eu le temps de comploter avec des puissances infernales pour nous accabler d'une malédiction terrible. Elokinan a transformé ce palais en mausolée pour protéger nos spectres des maléfices réveillés par Zéverin. Car il y a pire sort que la mort... J'ignore ce que fait Zéverin actuellement, mais je sais qu'il a une grande faiblesse : s'il est insensible au feu et à la foudre, il est extrêmement vulnérable au froid magique qui le blesse grièvement et le fait beaucoup souffrir. Je crois que cette faiblesse est l'effet d'un sortilège dont l'a frappé un prêtre du bien, à moins que ce ne soit une marque de ses alliances avec les Démons. Rendez-vous au [255](#).

324

Après toutes ces vaines recherches dans les profondeurs de la Sphère, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez monter l'escalier en vous rendant au [183](#). Mais, vous pouvez aussi regagner le croisement et prendre :

Le couloir de gauche

Rendez-vous au [37](#)

Le couloir de droite

Rendez-vous au [118](#)

325

Le corps svelte du sorcier gît à vos pieds, sans vie. Et pourtant, le pilier de feu brûle toujours, le sang se déverse toujours des coupes que tiennent les statues, et la Tour poursuit sa course mortelle. Vous sentez que tout n'est pas accompli. Zéverin n'était pas le maître de ces lieux, ou alors vous avez tué seulement un simulacre de Zéverin. Vous disposez de très peu de temps ; pour être précis vous avez juste le temps de prononcer un sortilège, de boire un alcool ou de sortir une arme magique (mais vous n'avez pas le temps d'avaler un Repas). Choisissez vite ce que vous allez faire, puis rendez-vous au [158](#).

326

Vous prenez votre arbalète et vous l'armez, mais l'Elfe Obscur profite de cet instant pour finir son sortilège et vous envoyer une volée de Pointes de Glace qui fusent du bout de ses doigts et tourbillonnent en vrille dans l'air avant de vous atteindre. Lancez un dé ; le chiffre que vous obtenez correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez dans cette attaque magique. Mais votre arbalète est chargée, maintenant ! Rendez-vous au [59](#).

327

Portez-vous une marque au front ? Si oui, rendez-vous au [145](#). Sinon, rendez-vous au [175](#).

328

Vous frottez doucement le médaillon et, très rapidement, une silhouette blanche surgit à l'horizon et vole vers vous en traçant une courbe ample et harmonieuse : un Pégase, magnifique cheval blanc ailé, se pose à vos côtés en hennissant avec impatience. Vous allez faire une chevauchée aérienne à cru, accrochez-vous bien à la crinière de votre monture ! Si vous disposez d'une Potion d'Invisibilité, Rendez-vous au [51](#). Sinon, rendez-vous au [391](#).

329

Vous ratez l'élan qui s'enfuit aussitôt et disparaît de votre portée. Non seulement vous pouvez faire une croix sur vos espoirs de viande fraîche, mais en plus vous n'arrivez pas à retrouver le carreau que vous avez tiré ! Rendez-vous au [291](#).

330

Vous tombez comme une pierre tandis que la Tour, totalement hors de contrôle, dégringole follement et inexorablement, sans rien pour la retenir - comme vous, semble-t-il... Vous êtes sur le point de céder à la panique lorsque la magie du harnais se décide enfin à agir : vous glissez maintenant en douceur vers le sol. Vous vous affaissez à terre, à bout de forces. Heureusement, les deux valets de Zéverin sont trop pressés de s'enfuir pour s'occuper de vous. Vous relevez la tête vers le ciel et vous apercevez la Tour précipitée des hauteurs, qui s'écrase avec violence sur le plateau de Glace, où elle explose en une gigantesque gerbe de feu et de pierre fondue. Si extraordinaire que cela puisse paraître, vous avez réussi dans votre mission... car vous avez réussi, n'est-ce pas ? Vous apercevez au loin un personnage portant robe et capuche, qui avance vers vous d'un pas résolu. Voilà qui ne vous dit rien de bon... Qu'allez-vous faire avant l'arrivée de ce mystérieux inconnu ? Vous avez le temps d'accomplir trois actions, parmi les suivantes : prendre un Repas (1 seul Repas : vous ne pouvez pas consacrer toutes vos actions à manger !), boire une potion,

prononcer un sortilège et utiliser un objet magique. Choisissez ce que vous voulez faire, puis rendez-vous au [204](#).

331

Vous remarquez qu'à quelques dizaines de mètres, la trace laissée par la Sphère devient plus large et plus noire. En contournant un monticule rocheux, vous découvrez pourquoi : il y a là un campement barbare entier réduit en cendres ; les corps atrocement calcinés des hommes et de leurs bêtes gisent parmi les vestiges encore fumants des tentes, et il paraît évident que la Sphère a rasé le sol en cet endroit dans le but de massacrer ces malheureux. Vous comprenez alors que la créature qui contrôle la Sphère est profondément maléfique et mauvaise. Il n'y a pas âme qui vive, ici, pour vous aider, mais un étrange Médaillon de Bronze, jeté sur la neige noircie, accroche votre regard : il est gravé d'une silhouette de cheval ailé. Si vous décidez de le prendre, n'oubliez pas de l'inscrire dans la case Équipement et Acquisitions de votre *Feuille d'Aventure*. Et maintenant, remettez-vous en route sur la piste de la Sphère et rendez-vous au [53](#).

332

Si vous activez ici un sortilège Anti-Froid, vous ne perdrez pas de points d'ENDURANCE à cause du froid comme cela va vous être indiqué dans les paragraphes à venir, mais attention : l'effet protecteur de ce sortilège Anti-Froid cessera dès que vous sortirez au dehors. Quant aux autres sortilèges auxquels vous pourriez vouloir faire appel, ils agiront normalement mais ne vous aideront pas à lutter contre la température boréale qui règne dans cette pièce. Rendez-vous au [115](#).

333

Le Golem de Glace est plus fort que sa taille ne le laisse supposer et il est animé par une magie très puissante. Chaque fois qu'il arrivera à vous frapper, vous devrez lancer un dé. Si vous obtenez

335

C'est dur à admettre, mais vous avez échoué... Vous ne savez ni comment, ni même où affronter Zéverin le Sorcier, et vous allez mourir comme des milliers de malheureux innocents, victime de l'infamale Tour de la Destruction qui planera bientôt d'un vol mortel au-dessus des terres d'Allansia !

336

Comme vous vous enfuyez en courant, l'Elfe Obscur en profite lâchement pour vous envoyer une poignée de fléchettes de glace magiques dans le dos. Lancez un dé : le chiffre obtenu correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez des suites de cette attaque pernicieuse. Si vous êtes toujours en vie, vous parvenez à quitter les lieux sans autre incident. Rendez-vous au [23](#) pour choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer.

337

Vous ouvrez le cercueil et vous retirez l'amulette sertie de pièces précieuses qui repose entre les mains de la jeune fille Elfe. C'est un bijou rare, puisqu'il a une valeur de 15 Pièces d'Or, mais dénué de pouvoir magique. (Si vous vous en emparez, n'oubliez pas de l'inscrire dans votre case Trésor). Vous perdez 1 Point d'HONNEUR pour avoir profané une tombe. Allez-vous persévérer et en ouvrir une autre (en ce cas retournez au [101](#) pour choisir laquelle) ou faire autre chose (rendez-vous au [263](#))?

338

Votre carreau fend l'air en sifflant, mais l'Elfe le balaie d'un simple revers de la main ! Et il vous toise en ricanant avec mépris. Qu'allez-vous faire ? Si vous continuez à lui envoyer des carreaux d'arbalète, rendez-vous au [47](#). Mais vous pourriez gagner la porte de la Tour aux Armures (rendez-vous au [196](#)) ou, simplement prendre la fuite et chercher un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)).

339

Vous avalez la potion d'un coup et vous décollez aussitôt pour affronter le Sorcier dans l'air. Lancez deux dés et ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [271](#). Sinon, rendez-vous au [75](#).

340

Vous êtes brusquement réveillé par un grognement : un Grizzli en vadrouille ! Les Grizzlis sont des ours aussi voraces que féroces, qu'un rien peut mettre en colère... Si vous décidez d'attaquer le Grizzli, rendez-vous au [244](#). Mais vous avez aussi la possibilité de grimper vite vous cacher en haut d'un arbre (rendez-vous au [96](#)) ou encore de déposer un peu de nourriture par terre pour occuper l'ours, le temps de vous éclipser discrètement en vous rendant au [50](#).

341

Le Spectre du Vieil Elfe riposte en décochant des étincelles incandescentes de froid magie avec sa baguette et, chaque fois qu'il remporte un Assaut, vous perdez 4 points d'ENDURANCE, tant cette magie est puissante. Inutile de dire que vous avez intérêt à ne pas faire traîner le combat, si vous voulez en sortir vivant !

SPECTRE DUVIEIL ELFE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, le Spectre se dissipe dans l'air et sa baguette disparaît avec lui. Vous avez survécu, certes, mais pourquoi avoir attaqué ainsi ce pauvre vieux Spectre à moitié gâteux, sans même tenter de l'aborder pacifiquement ? Vous perdez 1 point d'HONNEUR pour ce choix hâtif et cruel. Maintenant que la voie est libre, quel chemin allez-vous prendre ?

Celui de gauche Rendez-vous au [148](#) Celui de droite Rendez-vous au [189](#) Celui qui est juste en face Rendez-vous au [64](#)

342

Apparemment, l'atelier ne contient pas la moindre arme achevée : vous trouvez des lames d'acier non encore aiguisées et des poignées pour épées, parmi les pièces qui jonchent les tables et les établis, mais pas la moindre arme utilisable ni le moindre objet magique. Quel étrange atelier ! Vous vous demandez comment le forgeron pouvait travailler le métal sur cette enclume de glace et le fondre dans ce brasier givré... Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [304](#). Sinon, rendez-vous au [284](#).

343

Tricheur ! Il est impossible d'avoir un total d'HONNEUR aussi élevé, et vous le savez très bien ! Rendez-vous au [309](#).

344

Vous vous approchez en vous dissimulant le mieux possible derrière les rochers épars et vous parvenez à moins d'une dizaine de mètres de la Sphère. Vous êtes surpris de la trouver moins imposante que dans votre souvenir : elle a fait en effet à peine dix à douze mètres de large. Tout alentour, la glace et la neige ont fondu et les rochers ont éclaté en fragments ; des vibrations maléfiques irradient de la Sphère, aussi fortes et sensibles que les vagues de chaleur et la puanteur pestilentielle. Vous apercevez une ouverture qui pourrait faire office de porte : un simple rectangle découpé à la surface de la Sphère, qui ne laisse rien voir que le noir le plus absolu. Vous attendez que la nuit tombe pour ramper jusqu'à la Sphère sous le couvert de l'obscurité puis, après avoir adressé une prière muette aux dieux du Bien, vous franchissez d'un pas courageux le seuil de la porte et pénétrez dans les ténèbres de la Sphère. Rendez-vous au [379](#).

345

Vous vous plaquez de toutes vos forces contre la paroi rocheuse et vous fermez les yeux. Avec un grondement formidable, l'avalanche déferle à côté de vous. Vous l'avez échappé belle ! Cette bonne fortune vous fait gagner 1 point de CHANCE. Rendez-vous maintenant au [113](#) où vous pourrez reprendre la route en sécurité.

346

Vous ne connaissez rien à la magie, et vous avez beau essayer d'examiner et d'analyser le tourbillon d'énergies magiques et de forces en fusion, vous n'en apprenez pas davantage sur sa raison d'être. Vous perdez en revanche un temps précieux : la Tour est visiblement en train de s'écrouler et, tandis que vous restez là à réfléchir, un gros fragment de pierre se détache et vous tombe sur la tête : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous n'aurez pas le temps de prendre un Repas avant d'être sorti de la Tour, mais si vous disposez d'une potion, vous pouvez l'avalier en vitesse. Vous devez maintenant braver le cercle de feu pour quitter la pièce. Si vous avez un Anneau Magique, rendez-vous au [293](#). Sinon, rendez-vous au [247](#).

347

Vous avez beaucoup de terrain à couvrir et de nombreux bâtiments de glace, tous très étrangement décorés, à explorer. Au cours de vos investigations, vous trouvez un certain nombre d'objets intéressants : du matériel d'escalade (une corde, des piquets et un petit marteau), une fiole d'huile pour remplir votre lanterne et des plats congelés que vous pourrez réchauffer avec votre lanterne. Il y a là de quoi faire 8 Repas ; vous pouvez en emporter autant que vous le souhaitez (sans bien sûr dépasser le nombre de Repas que peut contenir votre Sac à Dos). Il est temps de faire une halte, maintenant, car la nuit tombe. Vous savourez un repas chaud puis, l'estomac plein, vous vous enroulez dans votre couverture. Epuisé par ces longues heures de marche et

d'exploration, vous vous endormez en un clin d'œil. Le lendemain matin, après un copieux petit déjeuner (1 Repas), vous partez explorer un autre secteur du Palais de Glace. Rendez-vous au [23](#).

348

Soudain, l'Elfe Obscur vous envoie un Éclair de Foudre ! Vous perdez 5 points d'ENDURANCE sur-le-champ. Si vous êtes encore en vie, vous apercevez, à travers le halo cotonneux où vous a plongé cette attaque, l'Elfe qui lance déjà un autre sortilège ! Calculez de nouveau votre Force d'Attaque et celle de l'Elfe Obscur : si vous obtenez le montant le plus élevé, rendez-vous au [9](#) ; si c'est l'Elfe qui l'emporte, rendez-vous au [186](#).

349

Vous découvrez une porte secrète en bois plein, dissimulée dans un coin de la pièce. Rien qu'à la voir, vous devinez qu'elle ne sera pas facile à ouvrir ; de surcroît, vous ne pouvez vous empêcher de penser qu'elle est piégée. Si vous décidez de l'ouvrir quand même, rendez-vous au [93](#). Vous pouvez également tenter de l'ouvrir en vous servant d'un levier, si vous en avez un. Rendez-vous au [104](#) dans ce cas. Mais rien ne vous empêche de prendre l'escalier et de monter d'un étage (rendez-vous au [324](#)) ou de deux étages (rendez-vous au [183](#)).

350

Tandis que le Sorcier gesticule pour activer un nouveau sortilège, vous remarquez que la pierre placée dans l'orbite gauche du Démon statue vire au bleu en scintillant, du même bleu que le carreau qui fuse soudain et vous blesse, vous faisant perdre 2 points d'ENDURANCE! Peut-être le Démon de Pierre aide-t-il le Sorcier à votre insu ? Si vous décidez d'examiner attentivement le Sorcier, dans l'espoir de trouver un indice, rendez-vous au [208](#). Si vous préférez essayer de frapper la pierre précieuse que vous avez vue briller dans l'orbite gauche du Démon de Pierre,

rendez-vous au [133](#). Si vous continuez à vous battre avec l'Orque Humain, rendez-vous au [8](#).

351

Vous débouchez sur une grande pièce, vide et dépouillée, dont l'absence totale de décoration donne à penser que les Elfes de Glace avaient tout retiré avant de connaître leur tragique destin. Vous tournez les talons, vous apprêtant à ressortir, lorsqu'un craquement sonore vous fait sursauter. Horreur ! Le plafond de la pièce s'écroule et vous allez être enseveli sous les gravats de glace ! Si vous avez trouvé une Amulette dans le Palais de Glace, vous savez qui vous l'a donnée. Convertissez les lettres du nom de cette personne en nombres selon le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3... Z = 26. Additionnez ensuite tous ces nombres puis rendez-vous au paragraphe qui porte le numéro correspondant au total. Si vous ne possédez pas cette amulette, rendez-vous au [170](#).

352

Vous finissez par découvrir un grand cahier sous un tas de maillons métalliques, sur un des établis. Vous ne savez pas lire l'elfe, mais un prénom est inscrit dans votre alphabet, en bas de la première page : Filandre. Deux runes sont tracées à côté du nom ; l'une signifie « magique », si vous ne vous trompez pas. Quant à l'autre, vous êtes moins sûr... peut-être veut-elle dire « armure » ? Cela paraîtrait logique, toutefois vous ne trouvez pas d'armure magique dans la pièce. Qu'allez-vous faire, maintenant ? Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez inspecter l'atelier du bijoutier (rendez-vous au [218](#)) ou celui du fabricant d'armes, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [342](#)). Vous pouvez aussi aller explorer une autre partie du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

353

Malheureusement, précisément parce qu'il est en pierre, le Jaguar de Pierre est très vulnérable aux attaques du Golem. De fait, lorsque la statuette prend sa taille de fauve réel, le Golem le fait éclater en mille morceaux d'un seul coup de poing horriblement puissant. Vous avez intérêt à trouver une meilleure tactique, maintenant ! Qu'allez-vous tenter ? Si vous décidez d'affronter le Golem en duel, rendez-vous au [296](#). Mais si vous avez le moyen d'absorber une Potion Volante, vous pouvez gagner l'escalier d'en face en volant à travers la pièce (rendez-vous au [367](#)) ou attaquer le Golem de haut, à l'arbalète (rendez-vous au [241](#)).

354

Vous êtes bien loin de la piste mais, en coupant par les plaines, vous parvenez à rattraper un peu du temps perdu. Malheureusement, le ciel est en train de se couvrir de gros nuages gris. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, rendez-vous au [129](#). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au 61. Si vous le voulez, vous pouvez augmenter votre résultat de 2 points en sacrifiant 1 point de CHANCE, que vous soustrairez donc de votre total actuel.

355

Léfarel n'est plus, son esprit s'est dissipé dans l'air alors qu'il prononçait ses dernières paroles à votre intention. Si vous lui aviez donné un Livre, il a disparu en même temps que lui, mais vous remarquez que de nouveaux mots s'inscrivent sur un panneau encore vide d'un mur du fond de la pièce, se gravant magiquement dans la glace sous vos yeux ! Ce ne sont pas des mains humaines qui retranscrivent les connaissances du Livre sur la glace, et vous décidez de laisser la créature, quelle qu'elle soit, à sa tâche. Vous revoici au pied de l'escalier. Allez-vous descendre au sous-sol, si vous ne l'avez pas déjà exploré (rendez-

vous au [45](#)), ou sortir d'ici et choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)) ?

356

Vous pressez la pointe de votre épée sur la gorge de l'Elfe Obscur.

- Je te propose un marché, gémit ce dernier d'une voix pleurnicharde. Je vais te dire tout ce que je sais sur mon maître et t'expliquer ce que je fais ici, à condition que tu me laisses la vie sauve.

D'une pression de votre épée, vous lui intimez de continuer.

- Je suis au service du Très Puissant Zéverin, reprend-il. Il m'a envoyé ici, avec les autres Elfes Obscurs, pour piller et empêcher qu'une résistance s'organise lorsque la Tour Noire sera prête à détruire le pays. A ce moment-là, quand la Tour aura tout balayé, mon peuple régnera sous terre et Zéverin à la surface. Enfin, à condition que ses maîtres à lui le permettent, bien sûr...

Une lueur sournoise s'allume dans le regard de l'Elfe Obscur.

- Zéverin a fait un pacte avec un Démon qui lui a donné le pouvoir de construire une structure volante aussi grande et aussi puissante que la Tour. Pour ma part, j'estime que Zéverin s'aplatit trop devant le Démon. Mais, tant que les miens peuvent saccager des endroits comme ce pays, il n'y a rien à redire, je suis content. C'est tout ce que je peux te raconter. Je ne sais pas qui est le Démon, mais je sais qu'il a un pouvoir immense ! Aucun mortel ne peut penser se mesurer à lui sans le secours de forces magiques exceptionnelles. Et ce n'est pas toi qui y parviendras, ça c'est sûr !

L'Elfe Obscur est sur un terrain glissant... Car, maintenant que vous avez entendu son histoire, allez-vous faire fi de votre marché et le tuer quand même (rendez-vous au [384](#)) ou le ficeler, le bâillonner et l'abandonner ici (rendez-vous au [310](#)) ?

357

Vous devriez avoir honte de refuser de porter secours à un être en pleine détresse ! Ce manque de compassion vous fait perdre 1 point d'HONNEUR. Rendez-vous au [23](#).

358

La porte s'ouvre sur une cellule où gît un prisonnier, affaissé contre le mur, menottes aux poignets et couvert de chaînes. Grâce au trousseau de clefs de l'Orque Humain, vous détachez l'homme, puis vous l'aidez à se redresser. Il est très affaibli mais n'a aucune blessure grave ; il vous remercie avec effusion de l'avoir sauvé, et vous gagnez 1 point d'HONNEUR et 1 point de CHANCE pour avoir ainsi fait preuve de courage. Avant même de vous dire comment il s'appelle, le prisonnier s'exclame :

- Débarrassons-nous de ça une bonne fois pour toutes !

Sur ces mots, il manipule avec des gestes rapides et précis le levier, les pierres précieuses et le fouet en chaînons de métal. Le panneau du fond de la pièce se met à briller d'une lueur rouge.

- Allons-nous en d'ici ! dit l'homme.

La pièce tout entière se met alors à vibrer si fortement qu'il tombe à la renverse.

- Je me suis trompé dans mes calculs, commente-t-il d'une voix altérée en se relevant. Tout va exploser d'une seconde à l'autre !

Allez-vous l'aider à sortir de la Sphère, au risque de périr vous aussi dans l'explosion (rendez-vous au [184](#)) ou - puisque après tout c'est de sa faute si vous courez un tel danger - le laisser se débrouiller tout seul et vous enfuir en courant pour sauver votre peau (rendez-vous au [121](#))?

359

Le Spectre d'Elfe est très habile et très vif, ce qui le rend difficile à toucher. S'il n'est pas fort, il sait où porter ses coups et il n'a rien, en somme, du faible adversaire que son apparence gracile, svelte et éthérée laissait à imaginer !

SPECTRE D'ELFE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 7

Si vous êtes vainqueur, vous enjambez la dépouille du Spectre, qui s'évanouit déjà dans l'air, et vous pénétrez dans la pièce. Rendez-vous au [197](#).

360

Vous offrez le Livre brun au vieil Elfe, qui l'agrippe des deux mains et se met à le serrer, presque comme s'il retirait de la force à son contact.

- Voici qui réjouit mon cœur et régénère mes forces, dit-il d'une voix douce. Nous avons encore un peu de temps, assez j'espère pour que je t'enseigne un ou deux sortilèges. Le vieil Elfe pourra vous initier deux sortilèges, que vous choisirez dans la liste ci-dessous. Il s'excuse de ne pouvoir vous apprendre des sortilèges de magie elfe plus complexes et plus puissants, vous expliquant avec délicatesse que cela prendrait trop de temps et que vous risqueriez de ne pas comprendre, de toute façon. Choisissez les deux sortilèges auxquels vous voulez être initié, puis rendez-vous aux paragraphes correspondants pour découvrir leurs effets. (N'oubliez pas d'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* les sortilèges choisis ainsi que leur action). Attention : vous ne pourrez utiliser vos deux sortilèges qu'une seule fois !

Sortilège de Chance

Rendez-vous au [36](#)

Sortilège Brise-Liens

Rendez-vous au [377](#)

Sortilège de Guérison

Rendez-vous au [301](#)

Sortilège Anti-Froid

Rendez-vous au [176](#)

Après avoir appris votre premier sortilège, vous serez renvoyé ici et vous devrez choisir le second. Cela fait, rendez-vous au [209](#).

361

A l'instant même où vous contournez le rocher, vous apercevez un immense Ours Blanc qui assène le coup de grâce à un malheureux trappeur dont les chiens de traîneau se tiennent à bonne distance en grondant et en montrant les dents. Le grand Ours tourne un œil féroce vers vous et il s'approche, dressé sur les pattes arrière. A chacun de ses pas, des gouttes de sang tombent de ses griffes et souillent la neige immaculée. Impossible de vous enfuir, vous allez devoir affronter le fauve.

OURS BLANC HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [396](#).

362

Êtes-vous capable d'imaginer un argument astucieux à avancer, dans une situation aussi délicate et explosive que celle-ci ? Lancez deux dés et ajoutez 1. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILITÉ, rendez-vous au [318](#). Sinon, rendez-vous au [225](#).

363

Vous n'avez pas de chance. L'homme à la robe noire est le dernier à partir, mais il reste une pile de harnais magiques. Vous vous précipitez pour en prendre un... et vous évitez de justesse un tas de pierres qui dégringolent du plafond et vous auraient certainement écrasé si vous vous étiez trouvé en dessous. Vous enfilez un harnais en toute hâte et vous sautez dans le vide, par l'arcade du mur. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [330](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [259](#).

364

Vous vous retrouvez au second étage, ou du moins le supposez-vous à cause du plafond de glace très lumineux au-dessus de votre tête et de la lumière plus diffuse qui provient de l'étage en dessous. Vous êtes dans une petite salle d'où part un couloir qui dessert une série de pièces pleines d'outils et d'équipement. Elles communiquent visiblement entre elles. Vous pouvez les inspecter si vous le souhaitez, à moins que vous ne préfériez vous téléporter à l'aide d'un des faisceaux lumineux qui brillent dans la pièce. Si vous décidez d'inspecter les pièces, si vous ne l'avez pas déjà fait, rendez-vous au [92](#). Si vous utilisez un rayon, vous pouvez choisir :

Le rouge Rendez-vous au [397](#)

Le jaune Rendez-vous au [167](#)

Le violet Rendez-vous au [274](#)

365

C'est maintenant que le nombre de jours que vous avez passés sur la route joue un rôle capital : s'il vous a suffi de quatre jours ou même moins pour arriver ici, rendez-vous au [135](#). Si votre voyage a duré cinq jours ou plus, rendez-vous au [254](#).

366

Voici déjà un bon moment que vous cherchez le vieux sage ; certains villageois grommellent qu'ils l'ont aperçu, mais ils paraissent fortement secoués et ils n'arrivent à vous fournir que de vagues indications. Après avoir perdu encore un certain temps, vous finissez par trouver le corps à demi carbonisé du vieillard devant une hutte. Les villageois en état de le faire ont fini de porter secours aux blessés, maintenant. Il est donc trop tard pour proposer votre aide. Vous pouvez chercher parmi les décombres des objets qui pourraient vous servir dans votre

chasse à la Sphère, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [41](#)), ou vous mettre en route (rendez-vous au [224](#)).

367

Vous passez en volant au-dessus du Golem... et vous percutez de plein fouet un rideau de force que la créature de pierre a fait surgir devant vous en levant le poing. A demi assommé, vous tombez au sol, où le Golem vous assène aussitôt une grande claque du revers de sa main de pierre. Ce brutal retour à terre vous coûte 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous allez devoir affronter le Golem de Pierre en duel. Rendez-vous au [296](#).

368

Quelle va être votre tactique pour aborder le Golem ? Si vous essayez de lui parler d'une voix d'Elfe, rendez-vous au [10](#). Si vous commencez par absorber une Potion, avant toute chose, rendez-vous au [58](#). Vous pouvez aussi tenter une autre approche. Rendez-vous au [157](#) pour la choisir.

369

Le marchand est disposé à vous acheter une fiole de cognac pour 2 Pièces d'Or, si vous en avez une. Il serait aussi intéressé par une fourrure de Renard Argenté, pour laquelle il irait jusqu'à 4 Pièces d'Or. Si vous vendez quelque chose au marchand, n'oubliez pas d'ajouter ses Pièces d'Or à votre Trésor. Si vous souhaitez lui acheter de la marchandise, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez vous installer tout de suite pour la nuit, rendez-vous au [280](#).

370

Parvenu au pied de la rampe, vous vous engagez à pas lents dans un tunnel aux sol et parois couverts de glace, qui s'enfonce en pente douce. Dans de petites niches, taillées dans la glace et la pierre à intervalles réguliers, sont disposées des statuettes de

glace représentant des Elfes, des animaux polaires et des oiseaux stylisés. La glace irradie une lumière magique, légèrement teintée de bleu, et seul le crissement de vos bottes sur le sol gelé vient briser le silence absolu. Au débouché d'un tournant que forme le tunnel, vous apercevez un croisement, un peu plus avant. Et, à mi-chemin entre vous et l'embranchement, un Esprit vous barre la route ! C'est le Spectre d'un vieil Elfe, qui pointe une baguette vers vous et prononce d'une voix faible et hésitante :

- Seuls les Elfes peuvent passer. Es-tu ami ou ennemi ?

Vous répondez que vous êtes un ami.

- Les Elfes seulement, répète le Spectre, qui ajoute en plissant les yeux : Approche-toi, l'ami ! Je ne te vois pas bien...

Si vous décidez de passer en courant devant l'Elfe (le tunnel est assez large pour cela), rendez-vous au [17](#). Vous pouvez également attaquer l'Elfe (rendez-vous au [341](#)) ; essayer de vous faire passer pour un Elfe (rendez-vous au [166](#)) ou encore avaler une Potion (rendez-vous au [74](#)).

371

Les maisons des Elfes de Glace sont dépouillées de tous leurs meubles et décorations, comme si les Elfes, avertis du terrible destin qui les attendait, avaient eu le temps de tout retirer avant l'issue fatale. A certains croisements d'allées, des gravats de glace sont entassés et, comme il n'y a absolument rien à voir dans les maisons, vous vous mettez à fouiller distraitement dans une des piles. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [123](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [222](#).

372

Zéverin part d'un ricanement cruel.

- Pathétique crétin ! Tu t'imagines vraiment que tes armelettes ridicules vont te servir ?

Sur ces mots, il vous envoie du bout des doigts une volée de fléchettes- magiques qui déchirent votre armure et vous lacèrent le corps. Vous perdez 3points d'ENDURANCE.

- Tu es mort, petit ! Ton sang va nourrir mon feu ! Le Sorcier propulse une seconde poignée de fléchettes mais cette fois-ci, vous ne perdez que 2 points d'ENDURANCE, ce qui vous amène à penser que l'énergie magique de Zéverin s'épuise. De fait, il tire une épée de son fourreau avec l'intention très nette de vous achever à l'arme blanche. Peut-être tenez-vous là votre chance ? Rendez-vous au [271](#).

373

Vous essayez d'épater le Géant par vos belles paroles et de discuter avec lui, mais cela ne prend pas du tout. Au bout d'un moment, las d'écouter vos boniments, il vous assène un coup de massue sans autre commentaire. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous comprenez, la tête bourdonnante, que l'heure est maintenant au combat. Rendez-vous au [226](#).

374

A peine achevez-vous de graver le nombre dans la glace qu'il s'efface, tandis qu'une voix sépulcrale murmure :

- Tu peux entrer.

Vous avancez d'un pas dans la pièce. D'un lointain au-delà vous parviennent des échos de chants et de chœurs polyphoniques, d'une beauté à hurler de douleur, et vous aimeriez rester là, toujours, à les écouter. Mais vous avez une mission à accomplir !

Si vous souhaitez vous emparer de l'Oiseau de Glace ou du Livre Brun, vous allez devoir prendre les deux objets car ils sont inséparables : l'Oiseau a les serres refermées sur la tranche du Livre. En feuilletant ce dernier, vous remarquez qu'il est écrit en elfe, langue qui vous est complètement étrangère. Vous observez toutefois qu'il compte [180](#) pages, information que vous ne manquerez pas de noter si vous décidez d'emporter l'Oiseau de Glace et le Livre. Et maintenant, en quittant cette pièce, qu'allez-vous faire ? Vous pouvez prendre le couloir d'en face, si vous ne l'avez encore jamais emprunté (rendez-vous au [351](#)) ou sortir de la Tour de Glace Arc-en-Ciel et choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#)) ou encore continuer à grimper l'escalier (rendez-vous au [242](#)).

375

Heureusement pour vous, le Démon de Feu ne peut pas prendre sa forme complète et véritable dans ce champ de réalité, si éloigné du milieu démoniaque. Cela le rend vulnérable aux coups portés par des armes magiques, et moins puissant qu'à l'ordinaire. Cependant, si vous avez mis 5 ou 6 jours à parvenir jusqu'à la Sphère, vous allez devoir augmenter de 1 point son HABILITÉ et son ENDURANCE et, s'il vous a fallu 7 jours pour arriver, c'est carrément de 2 points de plus pour chaque total qu'il se trouve gratifié ! Le Démon a en effet mis à profit le temps écoulé pour reconstituer son pouvoir !

DÉMON DE FEU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

A chaque Assaut, le Démon de Feu crache un jet de flammes par les narines et vous devez lancer un dé. Si vous obtenez entre 1 et 4, vous perdez 1 point de plus au cas où vous seriez blessé et, si vous avez mis 5 jours ou plus à gagner la Sphère, c'est 2 points de plus que vous perdez. (Si vous remportez l'Assaut, le jet de flammes ne vous atteint pas). Comme vous le voyez, le Démon de Feu est un ennemi redoutable ! Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller cette pièce lugubre (rendez-vous au [232](#)).



375 *A chaque assaut, le Démon de Feu crache un jet de flammes par les narines.*

376

Vous apercevez avec effroi deux créatures encapuchonnées et dépourvues de visage, sans yeux, sans nez et sans bouche, qui s'élancent vers vous en dardant de longues griffes noires et luisantes. Vous allez devoir affronter les deux Spectres de la Nuit à la fois ! A chaque Assaut, calculez votre Force d'Attaque ainsi que celle de chacun de vos adversaires : celui des trois qui obtiendra le montant le plus élevé parviendra à blesser son adversaire. Lorsqu'il s'agira de vous, vous devrez choisir lequel des deux vous voulez blesser. Si vous tuez un des deux Spectres de la Nuit, vous affronterez ensuite son compagnon en duel selon les procédures habituelles.

Premier SPECTRE DE LA NUIT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Second SPECTRE DE LA NUIT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous n'avez rien à faire dans cette pièce vide et lugubre. Vous sortez et vous reprenez le couloir. Rendez-vous au [107](#).

377

Le sortilège Brise-Liens permet de sectionner une chaîne ou une boucle de métal, de trancher un nœud ou une grosse corde. Plus tard, au cours de votre aventure, il vous sera proposé d'y recourir lorsque cela pourra s'avérer utile. Et maintenant, retournez au [360](#).

378

En fin de journée, vous trouvez un Renard Argenté mort, la patte prise dans un piège. L'animal vient de mourir ; son corps est encore chaud mais il raidira bientôt. Si vous souhaitez prendre la dépouille du Renard Argenté, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. La nuit est tombée et vous devez faire halte, aussi recourez-vous à un vieux truc barbare, très précieux à connaître : vous creusez un trou dans la neige où vous allez

pouvoir vous pelotonner et dormir à l'abri du vent glacé, en conservant votre chaleur. Après avoir avalé un Repas, vous vous endormez rapidement. Le lendemain matin, vous prenez un solide petit déjeuner (1 Repas), et vous vous remettez gaillardement en route, suivant la piste calcinée de la Sphère qui grimpe des pentes rocheuses de plus en plus raides. Cette marche est éreintante et les mollets vous brûlent ; à plusieurs reprises au cours de la journée, vous devez vous arrêter pour masser vos jambes endolories, qui protestent de tous leurs muscles. Enfin, en atteignant le sommet d'un pic, vous apercevez une vallée noyée dans une épaisse couche de fumée, à plusieurs kilomètres de distance. Vous devinez que la Sphère se trouve là car la piste ne ressort pas de l'autre côté de la vallée. Il vous faudra encore une bonne journée de marche pour y arriver, aussi redoublez-vous vos efforts.

Quelque temps plus tard, vous remarquez des empreintes de pas au-dessus de vous, qui croisent votre chemin puis plongent vers l'aval en formant des traces évidentes de chute, avant de disparaître dans une pinède en contrebas. Si vous souhaitez faire un détour pour voir de quoi il s'agit, rendez-vous au 31. Si vous préférez continuer votre chemin sans perdre de temps, rendez-vous au [235](#).

379

Vous avancez sans faire de bruit le long d'un couloir faiblement éclairé, aux murs noirs et brillants, et vous tentez de voir s'il y a des sentinelles en faction : personne. Au bout de quelques pas, vous atteignez un croisement d'où partent trois couloirs, dont vous ne parvenez pas à voir le bout : l'intérieur de la Sphère est beaucoup plus grand qu'on ne l'imaginerait en la voyant du dehors. L'air tiède et parcouru de fines volutes de fumée palpite comme un souffle animal... Aucun doute, vous vous trouvez dans un lieu hautement magique ! Quel couloir allez-vous prendre ?

Celui d'en face	Rendez-vous au 279
Celui de droite	Rendez-vous au 118
Celui de gauche	Rendez-vous au 37

380

La chance est de votre côté : vous découvrez un double fond dans la petite boîte à pain de l'Elfe Obscur, qui contient une potion qu'il n'a heureusement pas eu le temps d'avalier avant de vous affronter : le liquide violet, dans la petite fiole de cristal, est en effet une Potion de Vitesse. Vous pourrez boire cette potion n'importe quand sauf au cours d'un combat ; elle agira durant le premier combat que vous mènerez après l'avoir absorbée, en vous permettant de frapper votre ennemi deux fois par Assaut, lors des trois premiers Assauts. Vous procéderez donc ainsi pour chacun de ces Assauts : après l'attaque normale, vous lancerez de nouveau les dés pour calculer les Forces d'Attaque. Si vous obtenez le montant le plus élevé, vous blessez votre adversaire ; si c'est lui qui a la plus grande Force d'Attaque, il esquivé votre coup sans pour autant vous blesser. Attention : la fiole ne contient qu'une seule dose de potion : essayez d'en faire bon usage ! Et maintenant, rendez-vous au [120](#).

381

La Tour d'Air et de Lumière, avec ses frises de glace délicates comme de la dentelle, ses gargouilles et ses ornements baroques, est un vrai régal pour les yeux ! Des rayons de couleur clignotent à l'intérieur, ce qui éveille votre méfiance. Prenant votre courage à deux mains, vous ouvrez la porte et vous avancez d'un pas dans une pièce spacieuse, à l'abri du vent glacial. Vous remarquez qu'il n'y a ni portes ni escaliers. En revanche, plusieurs faisceaux lumineux de différentes couleurs, traversent la pièce, et vous devinez que ce sont des rayons de téléportation. Si vous voulez visiter cette tour, vous allez devoir vous risquer à les essayer ! Vous pouvez, bien entendu, quitter cette tour et

choisir un autre secteur du Palais de Glace à explorer (rendez-vous au [23](#) dans ce cas). Mais si vous choisissez :

Le faisceau bleu

Rendez-vous au [364](#)

Le faisceau vert

Rendez-vous au [15](#)

382

Le Ver Polaire est ravi de trouver une créature assez folle pour se porter volontaire à lui servir de dîner ! Ouvrant grand sa gueule hérissée de crocs pointus, il exhale une haleine fétide en salivant d'anticipation...

VER POLAIRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez prendre le temps de découper le corps du monstre, au cas où il aurait avalé un trésor : rendez-vous au [73](#). Si vous préférez continuer votre route sans plus tarder, Rendez-vous au [282](#).

383

Vous posez l'encensoir sur une corniche de glace, à côté des orgues. L'encens se consume doucement et des volutes de fumée bleue, purifiante et parfumée, s'élèvent dans l'air, pour la plus grande joie des Esprits des Elfes qui voient enfin leur cathédrale sanctifiée de nouveau. Vous les entendez murmurer entre eux, puis leur Grand Prêtre s'approche et vous bénit. Vous gagnez 1 point de CHANCE et, si vous avez perdu des points d'HABILITÉ au cours de votre aventure, vous en recouvrez 1. Et maintenant, rendez-vous au [56](#).

384

Vous enfoncez la pointe de votre épée dans la gorge de l'Elfe Obscur qui s'écroule dans une mare de sang sur la glace blanche. Tuer ainsi, de sang-froid, une créature qui s'est soumise est lâche et cruel : vous perdez 1 point d'HONNEUR. Rendez-vous au [310](#).

385

Vous pénétrez dans une antichambre qui donne sur une pièce plus vaste et plus claire. Vous distinguez vaguement, tout au fond, une enclume et des outils en glace mais, alors que vous allez vous approcher, une vague de froid intense vous cloue sur place. Il gèle à pierre fendre, ici... Souhaitez-vous recourir à un sortilège ? En ce cas, rendez-vous au [332](#). Si vous n'en avez pas la possibilité (ou si vous préférez vous en abstenir), rendez-vous au [115](#).

386

Vous dévalez l'escalier quatre à quatre, vous courez à toutes jambes dans les couloirs et vous sortez en trombe de la Sphère. A peine vous êtes-vous blotti derrière un gros rocher que la Sphère s'illumine comme une boule de métal en fusion et explose en une gerbe de pierres et de flammes. Vous avez réussi ! En tous cas, c'est ce qu'il vous semble... Rendez-vous au [114](#).

387

Mais que cherche donc ce stupide Dragon, à tourner en rond dans le ciel des heures durant ? En début d'après-midi, il se met à neiger, faiblement d'abord puis de plus en plus fort et, quand la nuit tombe, le Dragon est toujours là et la tempête de neige bat son plein ! Votre excès de prudence vous a coûté une journée entière et il ne vous reste plus, maintenant, qu'à prendre 1 Repas et passer une autre nuit dans la grotte. A votre réveil, retournez au [308](#).

388

Vous grimpez le grand escalier de pierre. Alerté par des bruits bizarres, vous vous cachez dans une alcôve juste à temps pour échapper à la vue d'un Démon à tête de serpent qui passe en sifflant, accompagné d'une espèce de crapaud couineur : vous n'avez pas de temps ni d'énergie à perdre avec les subalternes, c'est le gros gibier que vous êtes venu traquer dans cette

fournaise ! A chaque marche que vous gravissez, la température augmente, et de grosses gouttes de sueur perlent à votre front. Cet escalier n'en finit plus... Lorsque vous parvenez enfin en haut, la chaleur et le bruit ont décuplé et vous avez l'impression qu'ils proviennent de derrière l'épaisse porte en bois noir blindée et cloutée qui occupe le centre du palier. Rassemblant toutes vos forces, vous vous jetez contre la porte et vous l'enfonchez, dans l'intention de prendre ses occupants par surprise. Mais en fait de surprise, c'est vous qui avez le souffle coupé... La porte donne sur une pièce en forme de sphère, au sol concave, dont l'unique autre issue est un escalier qui monte, de l'autre côté de la pièce. Et, au beau milieu de la pièce, se tient un colosse de pierre noire, de trois mètres de haut, avec des poings énormes qui peuvent briser un crâne d'homme comme une coque de noix. Les jambes du Golem, gros poteaux de pierre volcanique, se terminent par de petites sphères qui lui permettent de se déplacer en roulant sur le sol et les murs ronds. C'est une performance que vous ne pouvez rêver d'égalier... D'ailleurs, en étant réaliste, vous n'avez le choix qu'entre deux actions : recourir à une Potion Volante, si vous en avez une fiole, pour tenter d'atteindre l'escalier du fond en volant au-dessus du Golem (rendez-vous au [227](#)), ou affronter le Golem (rendez-vous au [296](#)).

389

Vous assénez un grand coup à l'Elfe Obscur, ce qui a un double effet : non seulement il perd 2 points d'ENDURANCE, mais sa concentration est brisée et il rate son sortilège ! Rendez-vous au [35](#) pour la suite du combat avec l'Elfe (n'oubliez pas de soustraire les 2 points qu'il vient de perdre du total d'ENDURANCE qui y est indiqué).

390

Vous passez furtivement devant les dépouilles des Elfes bleuies par le froid et vous parvenez sans incident à la porte, de l'autre côté de la pièce. Rendez-vous au [79](#).

391

Sans la moindre protection magique, vous vous envolez vers la Tour. *Tentez votre chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [153](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [307](#).

392

La robe de l'Elfe, tout à fait ordinaire, ne présente aucun intérêt pour vous. Quant à son poignard, il a une poignée très étroite, dessinée pour des mains d'Elfe : vous avez beaucoup de mal à y glisser la vôtre et, en essayant, vous vous piquez à une aiguille enduite d'acide, pernicieusement cachée à l'intérieur du pommeau. Peste ! Vous jetez la maudite arme au sol en hurlant de douleur, mais trop tard : vous avez déjà perdu 2 points d'ENDURANCE.

Qu'allez-vous faire, maintenant que vous avez accès au trousseau de clefs de l'Elfe ? Vous pouvez ouvrir la porte qui se trouve en haut de l'escalier (rendez-vous au [164](#)) ou celle du sous-sol (rendez-vous au [45](#)). Vous pouvez aussi aller explorer un autre secteur du Palais de Glace (rendez-vous au [23](#)).

393

Vous sacrifiez encore 2 Repas, avant de comprendre que ce que vous faites ne sert à rien : l'Ours a un appétit monstrueux et il avale vos Repas en moins d'une minute ! Mis en bouche par ces hors-d'œuvre, il continue à vous suivre. Vous n'avez plus qu'une alternative : l'affronter (rendez-vous au [244](#)) ou essayer de lui échapper en grimpant en haut d'un arbre (rendez-vous au [96](#)).

394

C'est un carreau d'arbalète gaspillé car, même si vous faites mouche et parvenez à toucher la chaîne, de moins de deux centimètres d'épaisseur, malgré la distance, ce n'est pas une pointe de flèche qui va pouvoir trancher des maillons métalliques ! Vous pouvez maintenant tenter d'accéder à l'encensoir en

recourant à la Potion Volante, si vous en avez une fiole (rendez-vous au [22](#)) ou à un sortilège Brise-Liens, si vous en maîtrisez un (rendez-vous au [249](#)). Si vous préférez renoncer et redescendre l'escalier, rendez-vous au [57](#).

395

Lancez deux dés et ajoutez 1 : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous vous étalez de tout votre long et vous glissez jusqu'au bas de la rampe, mais sans vous faire mal. En revanche, si le résultat est supérieur à votre total (l'HABILETÉ, vous tombez sur une dalle de pierre dure et gelée et vous vous fêlez le coccyx : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [370](#).

396

L'Ours Polaire gît à vos pieds, inanimé et, sous vos yeux horrifiés, son cadavre se transforme lentement en dépouille humaine... Encore un malheureux barbare victime d'une malédiction d'Ursidanthropie ! Quels horribles sortilèges risquez-vous encore de découvrir dans ces terres dévastées par les Démons ? Reprenant votre sang-froid, vous portez votre attention sur le trappeur et son traîneau : il transportait un gros ballot de fourrures que vous décidez de laisser car vous n'en avez nul besoin, toutes sortes de pièges retors et vicieux, et assez de vivres pour faire 3 Repas. Vous trouvez aussi une petite bourse contenant 6 Pièces d'Or (que vous pouvez ajouter à votre Trésor si vous le souhaitez) et un gros sac de sel. Pour le moment, vous pouvez charger les Provisions et le sel sur le traîneau mais, si vous êtes amené à laisser le traîneau, vous devrez faire une place dans votre Équipement pour le Sac de Sel, ou l'abandonner. Vous attelez les chiens, heureux d'avoir enfin de l'aide et de la compagnie, et vous vous remettez en route. Rendez-vous au [306](#).

397

Vous voici de retour au rez-de-chaussée de la Tour d'Air et de Lumière. Vous pouvez entrer dans le faisceau de lumière bleue (rendez-vous au [364](#)) ou dans celui de lumière verte (rendez-vous au [15](#)). Mais vous pouvez, bien sûr, aller explorer une autre partie du Palais de Glace. Rendez-vous au [23](#) dans ce cas.

398

Vous faites un détour pour aborder la Sphère par l'autre côté, comme ferait n'importe quelle personne sensée désireuse de ne pas se faire repérer -et c'est précisément pour cette raison qu'une sentinelle est embusquée là, derrière un rocher ! Vous sentez deux mains griffues vous lacérer le dos et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes toujours en vie, vous vous retournez pour découvrir votre agresseur : un hideux squelette vêtu de haillons noirs, qui se jette sur vous en ricanant cruellement.

VALETDÉMONIAQUE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous repartez vers la Sphère (rendez-vous au [344](#)).

399

Vous n'avez pas aperçu à temps un sinistre personnage vêtu de noir qui gesticule en marmonnant un sortilège, en suspension dans l'air, car il était dissimulé par un nuage de fumée : un Éclair d'une rare puissance jaillit du bout de ses doigts et vous terrasse. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, il vous faut plusieurs longues secondes pour retrouver vos esprits. Rendez-vous au [65](#).



L'Esprit de l'Elfe se tourne vers vous. Elokinan irradie une telle lumière que vous distinguez à peine les traits de son visage empreint de sagesse et de bonté. Il vous parle d'une voix douce, tandis que vous vous relevez, les jambes encore vacillantes :

- Tu as sauvé Allansia de ce monstre, et sans doute aussi presque toute la planète de Titan. Il se peut qu'un Démon se lance à ta poursuite, mais je crois pouvoir l'arrêter. Je te dois bien cela car, en détruisant Zéverin et ses forces maléfiques, tu as brisé les derniers liens qui me rattachaient à ce monde. Je suis libre, désormais.

Lorsque Elokinan prononce ces derniers mots, une vive émotion fait vibrer sa voix. Sa silhouette commence déjà à s'effacer car il va rejoindre le monde des Esprits mais, avant de disparaître tout à fait, le vieil Elfe pose les mains sur votre front. A travers ses paumes fraîches, vous sentez une brise légère souffler sur vous, un vent de jeunes pousses, de terre grasse et de parfums printaniers.

- Relem ne te trouvera jamais, même s'il cherche pendant dix mille ans...

Le Spectre du Grand Elfe a un dernier sourire avant de s'évanouir dans l'air. Vous voici seul, maintenant. Vous poussez un profond soupir et vous regardez alentour : à quelques centaines de mètres à peine, une volute de fumée s'élève d'une cabane de trappeur. En approchant, vous sentez une bonne odeur de cuisine et vous êtes pris d'un vif besoin de chaleur humaine, de nourriture et de repos. Vous vous retournez une dernière fois pour regarder le nuage de fumée noire qui s'élève des décombres de la Tour et vous pensez à votre mission, la gorge serrée. Vous avez réussi ! Allansia est sauvée ! Une voix chaleureuse vous tire soudain de votre rêverie :

- Tu as l'air épuisé, l'ami ! Que dirais-tu d'une bonne soupe chaude ?

Debout à la porte de sa hutte, le trappeur vous tend la main en souriant. Jamais invitation à dîner ne vous a fait plus plaisir...