

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Les Mondes de l'Aleph



Défis Fantastiques



1010
juin 1981

Peter Darvill-Evans

Les Mondes de l'Aleph

Défis Fantastiques/48

Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

Illustrations de Tony I lough

Gallimard

Comment combattre les Spectres Chasseurs

Vous êtes un aventurier aguerri et un farouche combattant. Votre fidèle épée ne quitte jamais votre côté. Vous n'avez encore aucune idée de la lourde tâche qu'il vous faudra accomplir, ni des créatures démoniaques que vous allez devoir affronter. Pour l'instant vous êtes libre de toute mission et vous voyagez au gré de votre fantaisie. Votre sac ne contient que deux Repas mais votre bourse est bien garnie. Avant d'en apprendre davantage sur votre quête et de vous lancer dans cette périlleuse aventure, il faut d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses. Pour cela, munissez-vous de deux dés. Ils vous permettront de calculer les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE.

Nous vous conseillons de noter vos points sur la *Feuille d'Aventure* que vous trouverez dans les pages qui suivent. Incrivez-les au crayon, ou faites des photocopies de ces pages, afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau. Il faudra en effet plusieurs tentatives pour déjouer la vigilance des Spectres Chasseurs et les empêcher de réduire votre monde en esclavage. Nous vous conseillons de prendre des notes et de dresser le plan de vos diverses explorations. Cela facilitera vos chances de réussite, car de nombreux chemins sont parsemés d'obstacles.

Habilité, Endurance et Chance

Vos points d'HABILETÉ reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat. Pour déterminer votre total de départ, lancez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu. Notez ce résultat dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Vos points d'ENDURANCE traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité de résistance aux coups et aux blessures. Pour déterminer votre total de départ, lancez deux dés et ajoutez 12 au chiffre obtenu. Notez ce résultat dans la case ENDURANCE de votre *Feuille d'Aventure*. Si jamais votre total d'ENDURANCE tombe à zéro, cela signifie que vous êtes mort. Vous devrez dans ce cas créer un nouveau personnage et recommencer cette aventure.

Vos points de CHANCE indiquent si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Pour déterminer votre total de départ, lancez un dé et ajoutez 6 au chiffre obtenu. Notez ce résultat dans la case CHANCE de votre *Feuille d'Aventure*.



Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, d'affronter des créatures de toutes sortes. Vous devrez alors mener le combat de la manière suivante :

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

Le combat se déroule 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 vos propres points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée : passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Passez 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 : diminuez son total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez faire appel à la CHANCE pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 14). Si vous maniez une arme magique, suivez les indications données dans le texte.
5. La créature vous a blessé : vous devez retirer 2 points à votre total d'ENDURANCE. Vous pouvez recourir à la CHANCE pour tenter de minimiser les effets de la blessure (voir page 14).
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 14).

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).

Combats avec plus d'une créature

Lors de certaines rencontres, vous serez parfois confronté à plusieurs créatures. Tantôt vous les affronterez séparément, tantôt elles vous attaqueront toutes en même temps tandis que vous ne pourrez en combattre qu'une seule à la fois. Des instructions particulières vous seront données dans le texte lorsque vous rencontrerez plus d'un adversaire.

Chance

Parfois, le succès d'un combat ou d'une stratégie que vous mettez en œuvre dépendra entièrement de votre CHANCE. On vous demandera de *tenter votre Chance*. Pour ce faire, procédez de la manière suivante :

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 un point à votre total de CHANCE chaque fois que vous *tentez votre Chance*. Ainsi, plus vous recourez à cette procédure, plus vous risquez d'être *Malchanceux*. En certaines occasions, il vous sera permis de récupérer quelques points de CHANCE mais, à moins que le texte ne vous y autorise, vos points de CHANCE ne pourront jamais excéder leur total de départ.



Utilisation de la Chance dans les combats

Lors des combats, vous pouvez librement faire appel à la CHANCE, soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à une créature, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes *Chanceux*, vous lui avez infligé une très grave blessure et vous pouvez ôter 2 points de plus à son total d'ENDURANCE. Si vous êtes *Malchanceux*, la blessure que vous avez causée à votre adversaire n'est en fait qu'une écorchure bénigne et vous devrez rajouter 1 point à son total d'ENDURANCE (elle ne perd donc que 1 point au lieu de 2). 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 (vous perdez 1 point seulement 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.

Comment rétablir votre Habileté et votre Endurance

Habileté

Votre HABILITÉ ne variera pas énormément au cours de votre aventure et vous en serez alors informé par le texte. Votre HABILITÉ étant la mesure de vos capacités combattives, elle pourra être réduite si, par exemple, vous perdez votre arme ou si vous subissez les effets d'un poison. En revanche, l'acquisition d'une arme magique pourra vous permettre d'augmenter votre HABILITÉ, mais n'oubliez-pas que vous ne pouvez combattre qu'avec une seule arme à la fois.

Endurance et Provisions

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 nourrissant. Vous aurez en outre la possibilité de vous procurer des Provisions. Chaque Repas vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE mais, à certains moments indiqués dans le texte, votre

faim sera telle qu'il vous faudra prendre 1 repas pour éviter de perdre de l'ENDURANCE. Vous ne pouvez prendre que 1 Repas à la fois. A moins d'instructions spécifiques, votre ENDURANCE ne pourra jamais dépasser son total de Départ.

Détection

Cette aventure va vous permettre de voyager entre les différentes sphères qui composent le Macro-cosmos. Mais les Spectres Chasseurs sont capables de détecter la moindre trace d'énergie psychique que vous laisserez à chacun de vos passages dans ces mondes étranges. Chaque fois que vous vous attardez dans un de ces univers (si, par exemple, vous êtes impliqué dans un combat), votre esprit laisse d'infimes traces qui attirent les Spectres Chasseurs. Plus vous laissez de traces de votre passage et plus les Spectres Chasseurs sont capables de vous détecter.

Votre total de DÉTECTION détermine la facilité avec laquelle les Spectres Chasseurs peuvent vous trouver. Vous commencez votre aventure avec un total de DÉTECTION égal à zéro. Les Spectres Chasseurs n'ont pas encore conscience de votre existence et il leur est impossible de vous détecter. A divers moments de votre aventure, vous devrez ajouter des points à votre total de DÉTECTION. Ainsi, plus vous vous attarderez dans un univers, plus vous courrez le risque d'attirer les Spectres Chasseurs. Parfois, on vous demandera de *tester votre Détection*. Vous devez alors procéder de la manière suivante : lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, VOUS échappez à la vigilance des Spectres Chasseurs. Si le résultat est inférieur à votre total de DÉTECTION, les Spectres Chasseurs ont retrouvé votre trace. Dans certaines circonstances, vous devrez vous ajouter 1 point de DÉTECTION et *tester votre Détection* immédiatement après.

La fête du solstice d'été

Symboles et présages, murmure le diseur de bonne aventure, d'une voix rauque qui semble issue des entrailles de la terre. Voici les signes et les augures. Ces cartes vont te dire ton avenir, jeune guerrier, je le sens.

Vous commencez à regretter votre présence sous cette tente sombre et malodorante. Les clameurs et les fanfares de la fête vous parviennent atténuées, comme lointaines, alors que le seul rempart qui vous sépare de la foule en liesse est la toile grossière de cette tente. Vous pourriez être en plein soleil, à profiter de la fête du solstice, plutôt que d'attendre dans la pénombre qu'un vieux charlatan demi-Elfe ne vous prédise l'avenir. Un courant d'air froid s'enroule autour de vous, sans dissiper pour autant l'épaisse chape de fumée d'encens qui plane au-dessus de vos têtes. Vous réprimez un frisson de malaise. Le vieil homme paraît inquiet lui aussi mais, dans un raclement de gorge, il commence à retourner les cartes. Des symboles aux couleurs défraîchies sont tracés sur chacune des lames en parchemin épais. Les premiers vous sont familiers. Vous reconnaissez un joyau scintillant, un pauvre hère avec son maigre baluchon, un squelette portant une faux. L'interprétation du vieillard, elle non plus, ne vous surprend pas. C'est le discours habituel, à **propos** d'un fabuleux trésor et d'un long voyage, semé de périls et d'embûches. Mais n'est-ce pas là votre lot quotidien depuis que vous avez choisi de mener une vie d'aventure ? Vous regrettez d'avoir abandonné 1 Pièce d'Or pour si peu. Votre bourse n'en contient plus que 8 et d'autres échoppes auraient davantage mérité votre visite. Soudain, le vieil Elfe arrête de marmonner. Il fixe avec intensité la carte qu'il vient de retourner et vous remarquez que ses mains tremblent. La carte est vide de tout symbole et elle scintille légèrement.

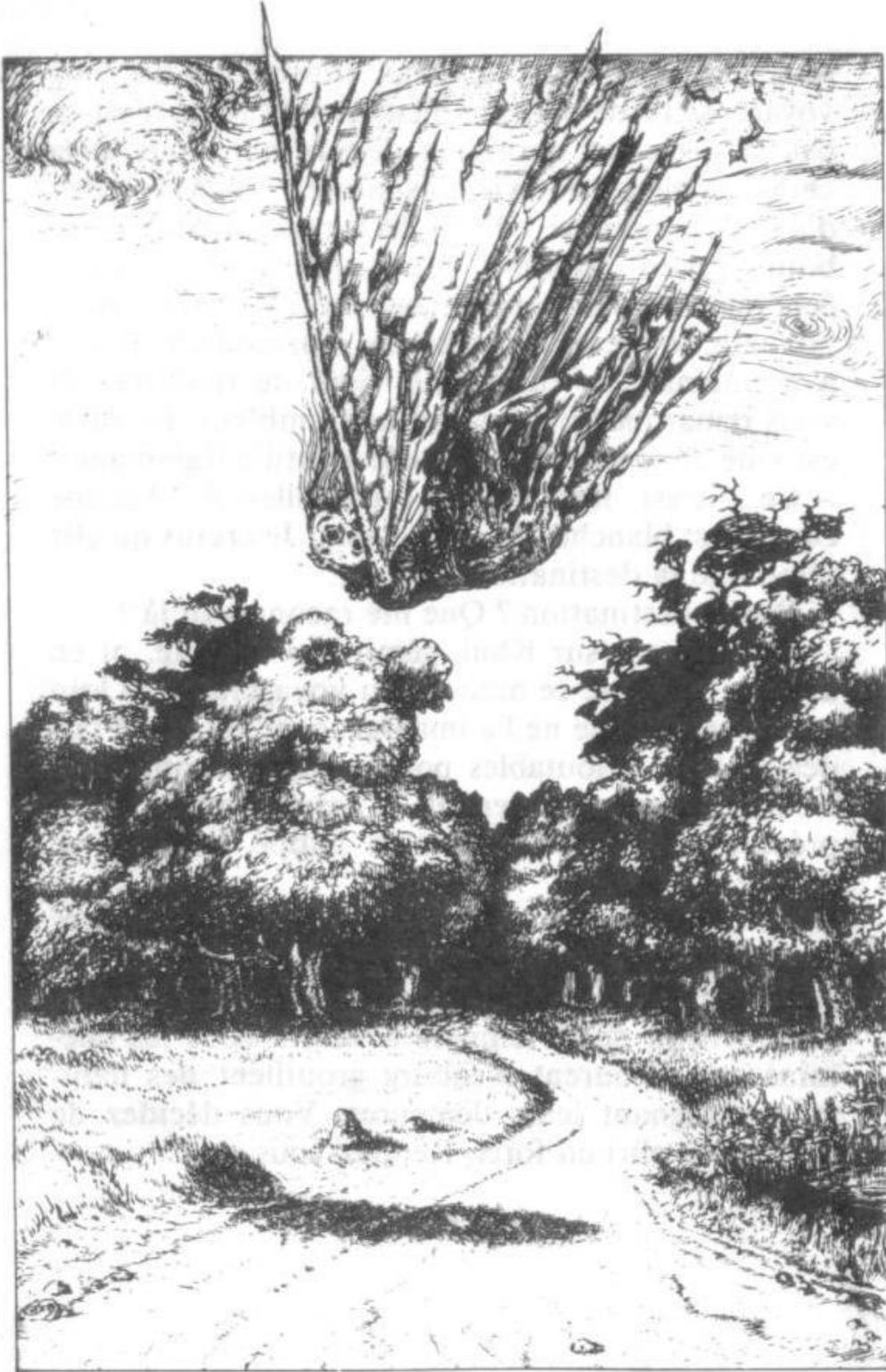
- Ce... c'est impossible, bredouille-t-il. Aucune carte n'est blanche ! Si c'est ainsi... Je crains qu'elle n'indique ta destination, soldat...

- Quelle destination ? Que me racontes-tu là ?

- Ce n'est pas sur Khul, gémit le vieil Elfe, ni en aucune partie de ce monde. Tu voyageras plus loin qu'aucun homme ne l'a imaginé, avec

un lourd fardeau, et de redoutables poursuivants seront à tes trousses. Pars maintenant. L'orage approche. Et prépare-toi. Bientôt, tu seras happé hors de ce monde.

Vous quittez la tente tandis que de lourds nuages noirs s'amassent à l'horizon. La foule se disperse et déjà les camelots arriment solidement leurs vélums en prévision de la tempête à venir. Tous les chemins qui entourent Neuburg grouillent des habitants regagnant leurs demeures. Vous décidez de trouver un abri en forêt. Rendez-vous au 1.



1 *Un objet tombe du ciel. C'est une créature volante d'une espèce inconnue.*

1

Vous vous précipitez vers la lisière des bois, fuyant les lourds nuages noirs qui ont plongé la contrée dans la pénombre. Soudain, une lueur aveuglante déchire le ciel. Vous vous préparez à entendre le fracas d'un éclair mais, au contraire, un étrange silence s'ensuit. Un objet tombe alors du ciel, virevoltant comme une feuille morte et vient s'écraser lourdement sur le chemin, devant vous. C'est une créature volante, de forme humanoïde mais d'une espèce qui vous est totalement inconnue. Elle est grièvement blessée. Ses ailes arachnéennes sont en lambeaux et ses membres sont désarticulés. Elle grimace à votre approche et vous fixe de ses yeux globuleux. Dans un suprême effort, elle vous tend un baluchon et déclare d'une voix faible : - Je vais mourir, étranger... J'ai échoué... Prends ce fardeau, prends ! Globus, l'Archimage... Il doit... Je meurs... Emporte ce paquet et... prends garde aux Spectres Chasseurs...

Sur ces mots, la créature meurt dans un dernier râle. Vous empoignez le baluchon. Il ressemble à une grosse boule enveloppée d'étoffe. Vous pouvez le placer dans votre sac à dos (rendez-vous au [207](#)) ou bien l'ouvrir pour voir ce qu'il contient (rendez-vous au [316](#)).

2

Vous prenez l'Aleph, mais la boule mouvante aux couleurs chatoyantes s'est transformée en un globe sombre et terne. Tandis que vous l'observez avec consternation, les ombres grises se déplacent et dessinent peu à peu les contours d'un visage. Aussitôt, une voix caverneuse résonne dans votre tête. - Tu es donc ici, ricane-t-elle. Et tu m'as apporté le Prix. Quelle délicate attention ! Tu ne peux plus Réchapper à présent !

Réprimant un frisson d'angoisse, vous rangez l'Aleph dans votre sac à dos. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Seriez-vous destiné à connaître la fin de vos aventures dans ce monde étranger? Quoi qu'il en soit, vous devez vous remettre en route. Vous pouvez partir en direction de l'eau (rendez-vous au [92](#)) ou vers la plaine (rendez-vous au [116](#)).

3

Vous avez beau être un guerrier hors pair, vous ne sauriez prétendre soumettre une ville entière. Quoi qu'il en soit, vous combattez avec rage, mais votre ardeur à la lutte ne fait qu'accroître la détermination des Elfes, convaincus que vous serez une victime de choix à sacrifier sur l'autel de leur dieu. Qui plus est, votre total de DÉTECTION augmente de 1 point. Bientôt, des troupes appelées en renfort vous encerclent et vous devez rendre les armes pour ne pas succomber. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [301](#).

4

A part quelques Serpents de Silice sillonnant le ciel turquoise, vous ne rencontrez pas âme qui vive pendant la durée de votre périple. Enfin, vous atteignez les contreforts du dernier plateau de Ziggurat. Une ébauche de sentier s'élève en pente raide à flanc de paroi, mais il s'interrompt brusquement à mi-course. Épuisé par la montée, vous décidez de vous accorder une halte. Si vous avez des provisions, vous pouvez prendre un Repas et récupérer jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Vous reprenez votre ascension, grimpant maintenant à même la paroi.

Si vous portez une armure Ophidienne, rendez-vous au [321](#). Sinon, rendez-vous au [254](#).

5

Le Spectre Chasseur n'est pas parvenu à vous localiser. Il secoue rageusement la masse grouillante de ses tentacules et se dissipe progressivement dans les airs. Vous poussez un soupir de soulagement. La nuit commence à tomber et un vent glacial souffle à présent sur la contrée. A part l'auberge, vous ne voyez aucun abri où passer la nuit. Si vous y entrez, rendez-vous au [222](#). Si vous utilisez l'Aleph pour qu'il vous emporte ailleurs, rendez-vous au [283](#).

6

Le tintement de la clochette rompt, pour un court moment, le silence profond et oppressant qui règne en maître absolu dans cette invraisemblable bibliothèque. Vous allez partir, las d'attendre quand une silhouette apparaît derrière le guichet. « Mais... c'est un dragon ! » pensez-vous, frappé de stupeur et incapable de réprimer un mouvement de recul.

- Que désirez-vous ? demande cette créature, curieusement chaussée de besicles.

- - Euh... c'est-à-dire que... bredouillez-vous, déconcerté.

- Je ne vous suis pas très bien. Mais je me permets de vous rappeler que dans la bibliothèque de Limbo, les guerriers et autres fauteurs de troubles ne sont pas les bienvenus. En réponse à cette mise en garde, qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de montrer votre Sphère afin d'interroger le Dragon à son sujet, rendez-vous au 395. Si vous préférez le questionner sur Globus et sur les Spectres Chasseurs, rendez-vous au [93](#). Enfin, si vous choisissez de l'attaquer sans autre forme de procès, rendez-vous au [340](#).

7

La silhouette démoniaque du Spectre Chasseur se dissipe bientôt dans les airs mais, hélas, votre répit est de courte durée. Les Ombres Noires réapparaissent quelques instants plus tard et, malgré tous vos efforts pour les repousser, vous succombez rapidement sous le nombre. Des crocs venimeux vous transpercent les chairs et vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [291](#).

8

Vous arrachez la Harpe des mains de Barogkaz. Le chant se prolonge quelques instants encore puis s'arrête. Les Zwiniens reprennent peu à peu leurs esprits, mais vous n'y prêtez guère attention. Le Ménestrel s'est emparé de son épée et son aspect se modifie sous vos yeux



8 Vous avez à présent devant vous
un gigantesque Zwinien qui grogne avec rage.

étonnés. Vous avez à présent devant vous un gigantesque Zwinien au faciès animal, qui grogne avec rage.

BAROGKAZ HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 13

Si vous êtes encore en vie après 3 Assauts, les gardes arrivent à votre rescousse et maîtrisent rapidement Barogkaz. Tandis qu'on l'entraîne dans les geôles de la citadelle, Frampa, le Seigneur, s'avance vers vous. Il vous remercie de votre intervention, mais vous ordonne de quitter les lieux sans plus tarder et d'emporter la Harpe. Vous êtes conduit sous bonne garde jusqu'aux limites du domaine. De nouveau seul, vous vous apprêtez à sortir l'Aleph, quand la Harpe se met à vous parler : - N'aie aucune crainte, guerrier. Je suis l'esprit de Cérod, le Ménestrel. Barogkaz, cet animal, avait pris mon aspect. Je pourrai t'être utile, même si tu ne possèdes aucun don pour la musique. La Harpe permet de réduire de moitié INHABILITÉ de vos adversaires, mais comme vous ne pouvez la glisser dans votre sac, vous devrez réduire votre total d'HABILITÉ de 1 point tant que vous la posséderez. Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* si vous désirez la conserver. Quelle que soit votre décision, vous devez à présent utiliser l'Aleph. Rendez-vous au [91](#).

9

Une lueur démentielle anime le regard de Nécro-mon.

- Tu avais promis de m'aider, dit-il entre ses dents. Tu as donné ta parole. J'ai besoin de ton énergie... Il s'avance vers vous, empoignant au passage un lourd tranchoir sur la table de dissection. Vous tentez de fuir vers la sortie, mais Nécromon bondit et vous bloque le passage. Aussitôt, vous jetez un regard vers l'autre pièce. Il va falloir combattre avant d'y accéder.

NÉCROMON HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Curieusement, Nécromon répugne à utiliser son tranchoir, mais il vous fixe avec intensité. Lancez deux dés à la fin de chaque Assaut. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'HABILITÉ, vous ne pouvez détacher votre regard du sien et, peu à peu, le désir de lui venir

en aide monte en vous. Rendez-vous au [249](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous évitez son regard et vous atteignez la porte en l'espace de 2 Assauts. Mais, comme vous vous tournez' pour vous y engouffrer, Nécromon vous frappe à l'épaule et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [366](#).

10

Les nuages se déchirent et le soleil illumine l'aire de jeu. Les rires de Drawenna résonnent dans le ciel.

- Voilà ! s'écrie-t-elle. C'est exactement ce qu'il fallait faire, mon brave petit pion. Arrêtez le combat ! Regarde, Burud. Mes trois pions sont en position triangulaire. Les tiens sont à leur merci. La victoire m'appartient. Concède ta défaite et j'épargnerai tes pions.

- Tue-les si cela t'amuse, grogne Burud d'une voix haineuse. Mais ne crois pas en avoir fini. Un jour ou l'autre, tu seras mienne !

Un tourbillon de vent vous fouette le visage et s'éloigne à l'horizon. Tous les survivants quittent le terrain. Vous vous débarrassez de votre sinistre équipement et vous récupérez vos vêtements et votre sac à dos. Vous trouvez également une bourse contenant 10 Pièces d'Or, que vous empochez (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

- Je te demanderais bien de rester, valeureux guerrier, dit à nouveau Drawenna. Mais je sais que tu ne peux t'attarder dans ta quête. Prends ceci en remerciement.

Une bague d'or tombe du ciel à vos pieds. Vous la ramassez et vous vous extasiez sur la pierre bleue qui y est enchâssée.

- Ce joyau n'est pas seulement décoratif, dit Drawenna. Si tu es b[^]ssé, avale-le et tu reprendras des forces.

Vous pourrez l'employer à tout instant et récupérer de cette manière jusqu'à 6 points d'ENDURANCE. Notez-le sur votre *Feuille*

d'Aventure. Drawenna a raison, vous ne pouvez vous attarder plus longtemps. Rendez-vous au [124](#).

11

Vous entrez dans une petite pièce remplie de livres et de parchemins. Des dizaines de dossiers sont empilés en équilibre précaire sur des tables ou à même le sol. Une étrange créature de forme humanoïde est assise derrière un bureau. Deux autres compulsent frénétiquement des piles de documents. Ils redressent la tête en vous apercevant.

- Avez-vous le formulaire 36 B ? demande la créature assise.
- Non, répondez-vous, en vous approchant du bureau.
- Dans ce cas, nous devons procéder à votre classification, reprend-il, nous sommes les Ranganathans. Qui êtes-vous ?

Étonné, vous répondez que vous êtes un guerrier humain.

- Comment ? s'énerve la créature. Vous êtes guerrier ou humain ? Vous ne pouvez être deux choses à la fois. Il faut vous couper en deux...

Sur cette suggestion pour le moins déplaisante, les autres créatures s'avancent vers vous. Allez-vous les combattre (rendez-vous au [328](#)) ou bien chercher une issue (rendez-vous au [74](#)) ?

12

Vous entamez l'ascension de la falaise, suivant l'étroit sentier rocailleux qui s'élève en pente raide. Au bout d'une heure, vous vous accordez un instant de répit pour reprendre votre souffle. Machinalement, vous regardez en contrebas et vous manquez défaillir en voyant la distance vertigineuse qui vous sépare du sol. Vous êtes parvenu à mi-hauteur. Vous reprenez votre escalade et vous traversez bientôt une couche nuageuse. Vous en émergez trempé et grelottant de froid. Si vous avez des Provisions, vous pouvez prendre 1 Repas et récupérer 4 points d'ENDURANCE. Bientôt, le sentier se scinde en deux. Celui de droite part en direction de hautes tours cylindriques accrochées à la paroi



11 *Trois étranges créatures humanoïdes vous interrogent.*

escarpée. L'autre grimpe vers une zone relativement plane du sommet. Si vous prenez le sentier de droite, rendez-vous au [130](#). Si vous préférez celui de gauche, rendez-vous au [146](#).

13

Le Golem s'élançait à votre poursuite, soulevant un nuage de poussière à chacun de ses pas. Malgré son poids, il fait preuve d'une vélocité incroyable et ses violents coups de maillet font voler en éclats les statues qui se trouvent sur son chemin. Son ombre vous recouvre déjà. Vous accélérez l'allure et vous quittez le chemin en direction de la pente herbeuse, dans l'espoir que les rayons du soleil dessèchent son corps de glaise. Lancez un dé. Le résultat obtenu est le nombre d'Assauts au cours desquels vous devrez esquiver les attaques du Golem. Lancez deux dés à chaque Assaut. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'HABILETÉ, le Golem parvient à vous toucher et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Heureusement, les effets du soleil ralentissent progressivement le Golem. Au deuxième Assaut, enlevez 1 point au résultat de votre lancer de dés, 2 points au troisième Assaut, 3 au quatrième, etc. Si vous survivez, le Golem s'immobilise peu à peu. Il demeurera une statue de glaise inerte, jusqu'au prochain orage. Vous reprenez votre souffle avant de retourner vers la caverne. Rendez-vous au [263](#).

14

La descente est périlleuse et, à plusieurs reprises, vous manquez tomber dans le vide. Mais finalement, vous atteignez le sol et vous courez aussitôt vous dissimuler au fond d'une ravine. Les Elfes, les Mantirs et les Vaskinds désirent tous retourner chez eux. Vous acceptez de les accompagner jusqu'au sommet de la falaise, d'où part le long chemin sinueux qui mène au niveau inférieur du Monde de Ziggurat. Rendez-vous au [333](#).



15

Vous progressez pendant quelque temps avant de passer sous une arche. Là, l'espace s'ouvre sur trois passages. Celui qui vous fait face est le seul à être orné du triangle surmonté d'un cercle. A l'extrémité de ce couloir, vous pouvez voir la lumière du jour. Les deux autres partent à droite et à gauche. Parmi les passages que vous n'avez pas encore explorés, si vous choisissez celui qui est :

En face Rendez-vous au [305](#)

A droite Rendez-vous au [367](#)

A gauche Rendez-vous au [206](#)

16

Le vieillard vous arrache l'Aleph des mains. Aussitôt, des myriades de cercles colorés naissent tout autour de lui et l'enveloppent. Bientôt, sous vos yeux effarés, l'ensemble se volatilise, comme une bulle de savon qui éclate. Vous avez perdu l'Aleph et vous voilà prisonnier de ce monde étrange. Les Féлитis viendront, jour après jour, vous remettre des offrandes et poursuivront inlassablement leurs rituels. Vous êtes le nouveau tyran. Peut-être, dans quelques siècles, un autre champion apparaîtra-t-il sur la table de pierre du jardin des Féлитis...

17

Un silence pesant s'est abattu sur le jardin. Les fleurs de cristal ont cessé de tinter et vous entendez le grognement exaspéré du Spectre Chasseur résonner au fond de votre esprit, tandis qu'il se dissout dans les airs. Cette fois-ci, il a bien failli vous repérer, vous le savez tous deux. Le Serpent de Silice est encore sous le choc de la rencontre et vous en profitez pour le contourner. Vous filez aussitôt en direction de la Citadelle. Rendez-vous au [336](#).

18

Grondel parvient à convaincre le prêtre que vous possédez la preuve irréfutable de l'existence d'autres mondes. Finalement, les deux Elfes vous rejoignent et contemplent avec des yeux ébahis la multitude de paysages que produit l'Aleph. Grondel est stupéfait et le grand prêtre reste interdit, voyant s'effondrer en un instant touf les fondements de sa croyance. Vous recouvrez rapidement l'Aleph de son voile, mais le mal est déjà fait : ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Le vieil Elfe est ravi et insiste pour que vous l'accompagniez chez lui. Il vous sert une nourriture insipide, mais ayant au moins l'avantage de vous faire reprendre 4 points d'ENDURANCE. Pendant que vous vous restaurez, il fouille ses malles et ses étagères et trouve finalement une petite bague surmontée d'une pierre de taille grossière.

- Ce bijou n'est pas des plus décoratifs, s'excuse-t-il avec un petit rire, mais il peut se révéler fort utile. Si tu fais pivoter la pierre, l'Anneau de Lumière illuminera aussitôt l'endroit où tu te trouves. Ces objets nous sont indispensables, à nous qui vivons perpétuellement dans les ténèbres, j'espère qu'il en sera de même pour toi. Vous le remerciez chaleureusement de son présent et vous l'écoutez quelques instants parler avec enthousiasme de l'expédition qu'il compte mener pour rejoindre les mondes extérieurs. Hélas, bien que sa conversation soit passionnante, vous ne pouvez vous attarder plus longtemps. Rendez-vous au [377](#).

19

Le sang bat à vos tempes et la pression de l'eau vous comprime les côtes. Vous luttez de toutes vos forces pour ne pas perdre conscience, mais l'eau glaciale vous tétanise. Vous sentez que vous remontez lentement vers la surface, mais parviendrez-vous à tenir jusque-là ? Lancez quatre dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [194](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [84](#).

20

Hormis la fontaine, cet espace est similaire aux autres. Vous vous placez face au couloir surmonté du triangle et du cercle et prenez votre décision. Parmi les couloirs que vous n'avez pas encore explorés si vous choisissez celui qui est :

En face : Rendez-vous au [257](#)

Derrière : Rendez-vous au [329](#)

A droite : Rendez-vous au [335](#)

A gauche : Rendez-vous au [78](#)

21

Vous vous matérialisez dans un tunnel sombre. Vous n'y voyez rien, mais vos doigts peuvent sentir la pierre froide et lisse de chaque côté de vous. Les faibles échos d'un chant s'élèvent sur votre gauche et vous allez vers eux d'un pas hésitant. Bientôt, le rythme des chants s'accélère et devient frénétique. Brusquement, vos pieds ne rencontrent plus que le vide et vous tombez vers une lueur en contrebas. Vous atterrissez sur des dalles gravées de runes. En vous redressant, vous comprenez que vous venez d'émerger de la bouche gigantesque d'un crâne de pierre, au fond d'une vaste salle éclairée par des torches. Un autre crâne squelettique vous regarde, mais c'est le visage d'un prêtre-guerrier, hurlant sa joie à son affreuse divinité. - Sois remercié de ton présage, Tout-Puissant Glund. Cette créature sera sacrifiée à la fin de la bataille.

Moi, Sysuk le Dévastateur disperserai son sang sur un autel composé des cadavres de nos ennemis. Guerriers ! Aux armes, la victoire nous est acquise ! Deux soldats grimpent sur la plate-forme de dalles. Si vous décidez de les combattre, rendez-vous au [139](#). Si vous vous laissez capturer, rendez-vous au 85. Mais vous pouvez tenter de fuir par la bouche du crâne de pierre. Dans ce cas, rendez-vous au [348](#).

22

Le temps que vous arriviez au pied de la paroi rocheuse, les Ophidiens et leur Serpent captif ne sont plus que des petits points sur les hauteurs. Vous constatez avec soulagement que la paroi n'est pas aussi lisse qu'elle le semblait, vue de loin. Elle offre même de nombreuses aspérités qui vont faciliter l'escalade. Assurant vos prises, vous entamez l'ascension de la roche. Lancez six dés. Si le résultat est inférieur ou égal à la somme de votre total d'HABILETÉ et de votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [218](#). Si le résultat est supérieur à cette somme, rendez-vous au [86](#).

23

Tout en vous guidant vers le jardin, Sémeion vous donne quelques derniers conseils.

- Tu dois absolument te rendre dans le monde de Ziggurat, dit-il. Quels que soient les dangers qui t'y attendent, c'est là ton ultime destination. L'Aleph t'y conduira. Bonne chance et reste sur tes gardes. Vous remerciez le vieil homme et vous lui demandez s'il ne pourrait pas vous gratifier de présents plus substantiels, comme de la nourriture, par exemple. Sémeion secoue la tête d'un air désolé.

- Je n'ai pas besoin d'aliments, dit-il. J'ai pris une apparence identique à la tienne afin de ne pas te perturber, mais écoute encore ceci : capture le pêcheur dans ses propres filets et lâche la meute contre le chasseur.

Vous le remerciez d'un sourire dubitatif et vous sortez l'Aleph. Si vous ne possédez pas d'arme, vous pouvez en demander une à Sémeion.

Rendez-vous au [182](#). Sinon, vous vous laissez emporter dans les tourbillons multicolores de l'Aleph. Rendez-vous au [234](#).

24

Un incroyable fatras composé d'accessoires de magie et de costumes bariolés s'entasse dans la cabine au fond du chariot. La fille du Baron est enfermée dans une cage suspendue au plafond. Vous entendez le claquement d'un fouet et les hennissements de l'attelage. Aussitôt, le chariot se met en branle et part à vive allure. Vous tentez d'ouvrir la cage, mais elle est fermée par un solide cadenas et, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à l'ouvrir.

- Le Conjureur possède la clef, s'écrie la jeune femme d'une voix effrayée et il ne va pas tarder à revenir.

Si vous décidez d'attendre l'arrivée du Conjureur, rendez-vous au [137](#). Si vous préférez utiliser l'Aleph pour quitter cet endroit, rendez-vous au [63](#).

25

Voyant que vous ne bougez pas, Globus manifeste son impatience.

- Pourquoi hésites-tu? demande-t-il d'une voix lourde de menaces. Oserais-tu me défier? Tu ne connais pas encore l'étendue de mes pouvoirs. A moins que tu ne veuilles rencontrer mes Spectres Chasseurs ? Donne-moi l'Aleph ou tu périras entre leurs griffes...

Si vous pensez ne pas avoir d'autre choix que de lui remettre l'Aleph, rendez-vous au [338](#). Si vous persistez dans votre refus, rendez-vous au [172](#).

26

Vous progressez dans les ténèbres pendant quelque temps avant d'apercevoir, au détour du couloir, de la lumière éclairant les contours d'une arche. Vous pénétrez dans une cour carrée dont chaque paroi est percée d'un couloir. Un puits de lumière tombe au centre de la pièce,

éclairant un gros rocher scellé dans le sol et dégageant une chaleur intense. La température devient vite insupportable mais, avant de quitter cette salle, vous avez le temps de lire les inscriptions gravées à l'entrée des couloirs : *Les symboles révèlent ce qui est et ce qui fut. Toi seul sais ce que tu veux, mais nul ne sait ce qui adviendra.* Vous faites face à un passage marqué du cercle et du triangle. Parmi les couloirs que vous n'avez pas encore explorés si vous prenez celui :

Marqué du cercle et du triangle Rendez-vous au [244](#)

Derrière vous Rendez-vous au [101](#)

De gauche Rendez-vous au [367](#)

De droite Rendez-vous au [187](#)

27

Vous vous retournez et vous demeurez stupéfait. Un passage s'ouvre à présent devant vous et vous êtes certain qu'il ne s'y trouvait pas quelques instants auparavant. Le mot *Sortie* est gravé sur son linteau de pierre. Il semble que vous ayez enfin trouvé une issue, à moins que ce ne soit elle qui vous ait trouvé. Quoi qu'il en soit, vous préférez cela à cette errance sans fin. Vous pénétrez dans la pénombre du passage. Rendez-vous au [185](#).

28

Vous portez la main à votre ceinture pour tirer la dague d'argent de son fourreau. Déjà, vous sentez l'haleine fétide du monstre qui se rapproche souffler sur votre visage. Ses crocs ne sont plus qu'à quelques centimètres de votre cou. Alors que ses mâchoires vont se refermer sur vous, vous lui plongez la dague dans le ventre et vous poussez de toutes vos forces. Foudroyée dans son élan, l'Ombre Noire recule en titubant et tombe dans le vide. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Déjà son cri se perd en contrebas. Sans plus attendre, vous repartez vers le sommet de la tour. Rendez-vous au [318](#).

29

Vous poussez un soupir de soulagement en voyant la forme hideuse se dissiper dans les airs. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. VOUS regardez tout autour de vous. Une falaise gigantesque domine les forêts et les prairies, et barre l'horizon à perte de vue. De hautes tours cylindriques sont accrochées à la paroi. Dans la brume au lointain, surplombant la falaise, se dresse une haute montagne au sommet singulièrement plat. Le ciel au-dessus de vous est divisé en deux parties distinctes : une zone de ténèbres absolues et une autre de couleur turquoise, brillant d'une lumière dorée. Vous ne voyez pas de soleil. Vous êtes dans le monde de Ziggurat, une planète composée de terrasses encloses sous un dôme. Soudain, vous percevez des voix qui s'approchent et vous reconnaissez les sonorités mélodieuses du dialecte parlé par les Elfes des Forêts. Vous pouvez attendre qu'ils arrivent (rendez-vous au [370](#)) ou bien partir en direction de la falaise et chercher une hauteur pour mieux observer les environs (rendez-vous au [190](#)).

30

Vous sortez l'Aleph de votre sac et, aussitôt, la myriade d'images mouvantes capte votre attention. Des mondes fascinants défilent sous vos yeux et vous vous abandonnez à leur contemplation, tandis qu'un tourbillon de lumière se déploie tout autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [135](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [145](#).

31

Le porche ne dit plus un mot et un silence pesant s'installe mais, au bout de quelques secondes, les trépidations reprennent et s'accélèrent. Le pont de pierre ondule et se cabre, menaçant à tout instant de vous projeter dans les douves. Si vous décidez de tenter de bondir vers la berge, rendez-vous au [279](#). Si vous tentez de plonger sous le porche, rendez-vous au [311](#).

32

C'est maintenant au tour de Burud d'agir. Les guerriers Noirs ne prennent pas la peine de se consulter. Vous sentez un mouvement dans votre dos. Le guerrier Noir en E 3 bouge en F 3. Vous êtes encerclé et, quelle que soit la position que vous adoptiez, il vous est impossible de vous protéger : les piques vous embrochent impitoyablement. Burud a remporté la partie et votre aventure se termine ici.

33

Le silence qui s'ensuit est de courte durée. Vous percevez bientôt le bruit d'une autre cavalcade. Sur vos gardes, vous attendez, craignant de voir apparaître le reste de la horde, mais ce sont de nouvelles créatures qui surgissent des hautes herbes : des Mantirs, gardiens du troupeau de Colépodes. Ils ressemblent eux aussi à des insectes gigantesques ; leur corps est recouvert d'une épaisse carapace et deux longues antennes se dressent au sommet de leur crâne, ils marchent uniquement sur quatre pattes, les deux membres avant faisant office de bras. Ils sont armés d'une épée et leur queue se termine en une longue pointe acérée. Manifestement, ils sont surpris par votre apparence, mais semblent heureux que vous ayez pu arrêter la bête échappée du troupeau. Leur chef vous remet en récompense une sorte de gâteau au miel qui se révèle délicieux et énergétique. Vous gagnez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Il s'adresse alors à vous d'une étrange voix flûtée, mais que vous parvenez quand même à comprendre. Il vous demande la raison de votre présence sur leurs plaines et, surtout, les liens que vous entretenez avec Globus l'Archimage qui règne sur tous les peuples de ce monde. Si vous déclarez être un ami de Globus, rendez-vous au [266](#). Si vous vous dites son ennemi, rendez-vous au [304](#).

34

Vous n'avez pas le temps de sélectionner un objet dans votre sac à dos. Il va falloir combattre avec l'arme que vous avez en main. Les personnages s'avancent en silence, sans chercher à parer vos attaques et vous en comprenez vite la raison. Ce sont des Fantômes sans substance, et votre arme les traverse comme un voile de fumée. Hélas, ils ne sont

pas inoffensifs pour autant. Avec un cri, vous lâchez votre arme, devenue glaciale. Rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et retranchez 2 points à votre total d'HABILETÉ, jusqu'à ce que vous vous en soyez procuré une nouvelle. Si vous les avez attaqués à mains nues, vous vous gelez les mains et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Vous prenez la fuite. Rendez-vous au [262](#).

35

Les Ophidiens ne savent plus que faire. Leur camarade vient de succomber, mais ils rechignent à laisser le Serpent de Silice avant de l'avoir totalement entravé. Vous profitez de la confusion pour prendre la fuite. Escaladant les rochers avec la vélocité d'un félin, vous atteignez rapidement le promontoire qui surplombe le ravin. En contrebas, les Ophidiens ont abandonné toute idée de poursuite. Sans plus attendre, vous vous fondez dans le paysage et vous partez en direction du mur de falaises. Rendez-vous au [4](#).

36

Les images flottantes se condensent peu à peu et réintègrent la sphère. Vous replacez l'Aleph dans votre sac et vous regardez tout autour de vous: vous vous êtes matérialisé sur une table de pierre, au centre d'un jardin envahi par la végétation. Vous n'êtes pas sur Titan. Le ciel a des reflets mauves et l'astre qui brille dans le ciel est de forme ovoïde. Les plantes alentour ressemblent à des rosiers grimpants aux feuilles foncées. Elles ont tressé un réseau confus dans tout le jardin, s'enroulant autour de nombreuses sculptures qui composent un bestiaire fantastique. Par-delà les grilles de fer forgé, vous apercevez au loin une chaîne montagneuse et la silhouette massive d'une forteresse. Tandis que vous vous interrogez sur ce monde étrange, le portail s'ouvre au fond du jardin pour laisser passer une procession qui s'avance lentement dans votre direction. Les êtres qui la composent sont des humanoïdes à la peau verdâtre. Des spirales de cheveux noirs se dressent au sommet de leur crâne. Leurs vêtements sont en lambeaux, et ils avancent la tête basse, mais vous remarquez que celui qui ouvre la marche porte une robe bordée de fourrure. La procession silencieuse s'arrête à quelques mètres de vous et le chef entame une prière

solennelle pour le retour de leur héros. Il redresse la tête à la fin de son incantation et pousse un cri stupéfait en vous apercevant. Si vous décidez de leur souhaiter le bonjour, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez sauter de cette table et partir en courant, rendez-vous au [323](#).

37

Vous arrachez les dernières mailles du filet et, malgré ses protestations, vous soulevez la créature dans vos bras. Elle est d'une incroyable légèreté et vous l'emportez sans attendre à couvert des bois. Les Elfes et les Serpents de Silice n'ont pas remarqué votre manège : vous gagnez 1 point de CHANCE. - Tu es aussi brave qu'inconscient, murmure la créature tandis que vous la déposez doucement dans l'herbe. J'aurais dû quitter ce corps si les Serpents m'avaient emporté. Je suis un Mercurien. Mon peuple garde les passages entre les divers mondes du Macrocosmos. Tu possèdes l'Aleph, je le sais. Quitte immédiatement cet univers ! Tu es tombé dans un piège : c'est le territoire de Globus l'Archimage. Ce fou est consumé par le désir du pouvoir, il s'est voué au mal et ne reculera devant rien pour s'emparer de l'Aleph. Fuis avant que les Serpents ne te repèrent et quitte ce monde ! Globus ne doit pas savoir que tu es ici. Vous vous éloignez rapidement, sous les injonctions du Mercurien, et vous partez en direction de la falaise. Rendez-vous au [190](#).

38

Vous vous asseyez sur le lit. Au crépuscule, la chambre prend un tout autre aspect. Les portes des placards semblent s'ouvrir sur des gouffres habités de présences effrayantes, et le cheval à bascule vous observe de son regard vitreux. L'ours paraît un peu trop réaliste. Un costume de bouffon, trop grand pour un enfant, est suspendu à un crochet, près d'une poupée grandeur nature au rictus inquiétant. Les soldats de plomb brandissent des lances acérées. Sur la table de chevet, un petit clown est assis à l'intérieur d'une boule de verre qui paraît osciller doucement. Peu à peu, une angoisse sourde vous envahit. Si vous possédez une Chandelle Lumineuse ou un Anneau de Lumière, rendez-vous au [87](#). Sinon, rendez-vous au [241](#).

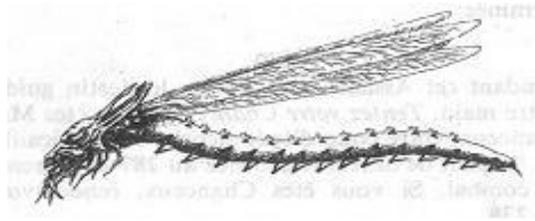
39

Vous avancez lentement vers la porte au fond de la salle, mais la créature esquisse un pas de côté et déploie ses multiples membres. Vous renoncez à l'idée de la combattre. Le sentirait-elle seulement, si vous lui sectionniez un bras ? Vous allez devoir forcer le passage en évitant, si possible, de vous faire toucher. Lancez un dé et ajoutez votre score d'HABILETÉ au résultat obtenu. Lancez ensuite trois dés pour le monstre. Si le résultat obtenu par le monstre est supérieur au vôtre, la différence entre les deux résultats correspond aux points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous survivez, vous atteignez la porte et vous la refermez violemment derrière vous. Rendez-vous au [258](#).

40

Vous ouvrez les volets de votre chambre. L'air est glacial et de la neige fondue tombe sur le paysage désolé. Vous rassemblez vos affaires et vous descendez prudemment dans la grande salle. L'auberge est déserte. Vous fouillez les cuisines et la cave, sans rien y découvrir, si ce n'est une épée bien équilibrée et parfaitement aiguisée. Vous pouvez la garder si vous avez besoin d'une arme. Vous alliez quitter l'auberge quand un document accroché au dos de la porte d'entrée attire votre attention : c'est la licence de l'aubergiste, délivrée par le bailli de Neubourg, et datée de quatre cents ans après que l'on vous a remis l'Aleph. Encore sous le choc de cette révélation, vous sortez dans le froid cinglant. La porte se referme avec fracas dans votre dos et une brusque rafale décroche l'enseigne de l'auberge, qui tombe à vos pieds, manquant de peu votre crâne. Vous regardez la peinture grossière représentant les fantômes. L'enseigne est circulaire, forme inhabituelle pour signaler une auberge, et ses contours vous font penser à ceux de l'Aleph. Elle est de faibles dimensions et peut aisément se glisser dans votre sac (Notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Khul, quatre siècles dans le futur, est devenue une contrée ravagée par la guerre. Ne désirant pas vous attarder davantage, vous décidez de recourir à l'Aleph. Rendez-vous au [283](#).

Le martèlement des sabots s'estompe bientôt dans le lointain, mais le silence qui suit est de courte durée. Vous percevez le bruit d'une nouvelle cavalcade dans les hautes herbes. Vous attendez, sur vos gardes, craignant de voir apparaître le reste de la horde, mais de nouvelles créatures font leur apparition. Ce sont des Mantirs, gardiens du troupeau de Colépodes. Ils ressemblent eux'aussi à des insectes gigantesques. Leur corps est recouvert d'une épaisse carapace et deux longues antennes se dressent au sommet de leur crâne ; ils se déplacent uniquement sur quatre pattes, les deux premières faisant office de bras. Ils sont armés d'épées et l'extrémité de leur queue forme une longue pointe acérée. Manifestement, ils sont surpris par votre apparence et en oublient la bête échappée du troupeau. Leur chef s'adresse à vous d'une étrange voix flûtée, mais que vous parvenez quand même à comprendre. Il vous demande la raison de votre présence sur leurs plaines et, surtout, les liens que vous entretenez avec Globus l'Archimage qui règne sur tous les peuples de ce monde. Si vous déclarez être un ami de Globus, rendez-vous au [88](#). Si vous vous dites son ennemi, rendez-vous au [304](#).



A peine vous trouvez-vous à l'intérieur de la petite pièce que les câbles des parois s'illuminent. Un vrombissement s'élève crescendo et une lumière aveuglante vous entoure. La pièce disparaît et vous vous sentez projeté dans l'espace. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [156](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [354](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [234](#)

Au détour du couloir, vous descendez quelques marches et vous débouchez dans une vaste caverne illuminée par des torchères et des braseros. Plusieurs Serpents de Silice sont attachés aux parois et la salle grouille de gardes Ophidiens. En quelques secondes, il en surgit de toutes parts et, devant la menace de leurs lances, vous préférez rendre les armes. Les soldats vous ligotent solidement avec une longue corde. Rendez-vous au [53](#).



Vous plongez entre les branches basses du sous-bois et vous vous aplatissez au sol. Quelques instants plus tard, vous risquez un œil par-dessus les branchages en direction du chemin. La silhouette monstrueuse a pris forme et une autre se condense dans les airs, à ses côtés. Vous regardez ces créatures, partagé entre l'horreur et la fascination. Ce sont sûrement les Spectres Chasseurs dont l'être tombé du ciel vous a parlé avant d'expirer. Les monstres semblent directement issus de vos pires cauchemars. Ils possèdent quatre pattes arachnéennes et une multitude de bras terminés par des mains griffues jaillissent de leur corps informe aux os saillants. Leur figure est composée de tentacules grouillants d'où émerge une paire d'yeux à facettes, semblables à ceux d'un insecte. D'emblée, vous abandonnez tout espoir de les vaincre en combat. Lentement, vous vous glissez à couvert et le paquet que vous a remis la créature vous revient en mémoire. Rendez-vous au [316](#).

45

Vous vous placez face au couloir surmonté du triangle et du cercle et vous prenez votre décision. Parmi les couloirs que vous n'avez pas encore explorés, si vous choisissez celui qui est :

En face	Rendez-vous au 122
Derrière	Rendez-vous au 224
A droite	Rendez-vous au 187
A gauche	Rendez-vous au 247

46

Le mugissement de la corne provoque la panique chez les créatures qui s'éparpillent dans les airs comme une nuée de moineaux effrayés. A bout de souffle, vous laissez retomber l'instrument, mais la note stridente ne s'arrête pas pour autant et, gagnant même en puissance, se déploie sur l'ensemble de la contrée désolée. Le vacarme devient si insupportable que vous devez vous boucher les oreilles. Au-dessus de vous, d'autres Ombres Noires quittent la tour et s'envolent à tire-d'aile dans le lointain. Bientôt le bruit cesse et le silence retombe sur les lieux. Les Ombres Noires ont disparu. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Sans perdre une seconde de plus, vous vous éloignez de la tour et vous filez vers l'abri des ravins. Rendez-vous au [214](#).

47

Le rideau s'ouvre brusquement sur le Conjureur. Il empoigne la Femme-Chat, vous bousculant au passage, et tous deux s'enfuient en courant. Ils disparaissent aussitôt dans la pièce au fond du couloir et quittent le chariot par la porte donnant sur l'extérieur. Au-dehors, vous entendez les hurlements de la foule qui les prend en chasse. Vous délivrez la jeune fille qui était enfermée dans une cage, et vous retournez au carrosse avec elle. Le Baron, ravi, vous remet une bourse. Ajoutez 5 Pièces d'Or sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous vous éloignez vers les ruelles quand des cris de panique retentissent dans la foule. La

silhouette scintillante d'un Spectre Chasseur commence à se former au-dessus de la place ! Votre combat a attiré son attention. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Sans plus attendre, vous vous précipitez à l'abri d'un porche et vous sortez l'Aleph. Rendez-vous au [63](#).

48

L'épaisse couche de moisissure est moins solide qu'elle ne paraît et chaque coup de lame en enlève de grands lambeaux. Vous raclez rapidement la surface de la porte, indifférent au nuage de spores que vous libérez ce faisant. Bientôt, la porte est entièrement dégagée, mais vous êtes pris de violentes démangeaisons. Cette irritation constante va vous perturber et vous perdez 1 point d'HABILETÉ. Vous poussez le panneau sans cesser de vous gratter et vous pénétrez dans un nouveau couloir. Rendez-vous au [148](#).

49

Métron place la boule sur un établi et entame toute une série de mesures. Il consulte des livres, couvre des pages de notes et caresse l'objet avec d'étranges tubes de lumière.

- Aucun intérêt, déclare-t-il finalement. Cette sphère creuse est faite d'un mélange de substances variées qui n'ajoutent rien à sa solidité. La forme est très irrégulière et je ne vois pas de quelle utilité peut être cet objet. Veux-tu que je m'en débarrasse ?

Vous récupérez votre bien d'un air outragé et vous le secouez légèrement à votre oreille. La boule ne grésille plus. Métron a détruit tous ses pouvoirs magiques (notez cela sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous décidez malgré tout de la conserver, mais vous reprochez amèrement à Métron la perte de ses pouvoirs. Rendez-vous au [375](#).

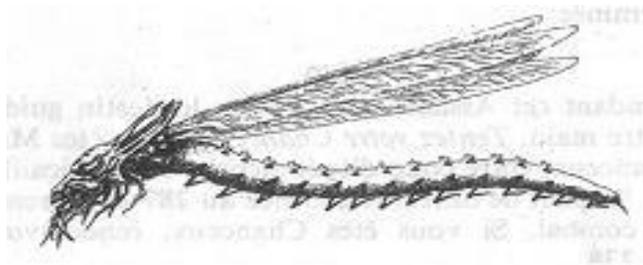
50

Vous vous rendez vite compte qu'il vous sera impossible de vaincre le Serpent de Silice. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Comme vous abandonnez la lutte, vous voyez que les Elfes reviennent sur leurs pas. Pour comble de malchance, d'autres Serpents de Silice

apparaissent à l'horizon : le combat devient par trop inégal. Vous prenez vos jambes à votre cou et vous fuyez à l'abri des arbres. Vous comprenez alors que les Serpents et les Elfes ne cherchent pas à vous poursuivre mais concentrent toute leur attention sur le captif dans le filet. Sans demander votre reste, vous filez en direction de la falaise. Rendez-vous au [190](#).

51

Vous êtes de retour sur le continent de Khul, votre terre natale. Le paysage vous est familier et vous vous trouvez à présent sur une route que vous avez maintes fois empruntée. Cependant, tout semble différent. Les fougères et les mauvaises herbes ont envahi les champs, les fermes sont en ruine et rongées par le lierre. La route n'est plus qu'un chemin boueux et défoncé que vous longez jusqu'au pont qui enjambe la rivière Chanterive. Mais il n'existe plus et seuls quelques piliers de pierre émergent des eaux. Un bâtiment fortifié et d'allure sinistre s'élève à présent à proximité du pont. Vous repérez une enseigne d'auberge qui flotte au vent et de la lumière qui filtre par les meurtrières. Un homme d'allure robuste garde la porte d'entrée. Il brandit son épée en vous apercevant. Si vous décidez de l'attaquer, rendez-vous au [278](#). Si vous préférez lever la main en signe de paix, rendez-vous au [319](#).



Le chef des Félitis achève son incantation et le tapis de pétales, à ses pieds, séparé d'un halo de lumière.

- Nous devons attendre la nuit, dit-il. Je pourrai alors te parler de nos conditions de vie. Mais je te sens fatigué, seigneur, permets-moi de te faire porter de quoi te restaurer.

Sans même attendre une réponse, il claque dans ses mains. Les mets que l'on vous apporte sont très appétissants.

- Je dois te quitter, seigneur, reprend le chef Féli. Je reviendrai à la nuit tombée. N'aie crainte, les Yeux du Tyran ne peuvent pénétrer dans le Jardin Éternel.

A son départ, vous faites un sort à tous les plats succulents qui se trouvent devant vous. Vous pouvez reprendre jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Rassasié, vous relevez la tête pour vous apercevoir que le crépuscule descend sur le jardin et que le tapis de fleurs s'est transformé en un joyau scintillant contenant un liquide pourpre : la Gemme du Sommeil vient d'être créée. Si vous désirez la prendre et utiliser l'Aleph pour quitter ce monde, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [365](#). Si vous préférez attendre dans le jardin, rendez-vous au [344](#).

Les gardes vous jettent sans ménagement entre deux Serpents de Silice, aussi solidement ligotés que vous. Ils ont une lourde chaîne autour du cou, fixée à la paroi, leurs longues ailes membraneuses sont maintenues le long de leur corps par des sangles de cuir, et une muselière de verre les empêche de cracher leur venin. Malgré les liens qui vous brûlent, vous demeurez impassible et bientôt, les gardes vous laissent sans surveillance pour aller se rassembler au fond de la caverne. L'entrée n'est qu'à quelques pas et vous pourriez facilement vous enfuir, si seulement vous parveniez à vous libérer. Vous remarquez alors des gouttes de venin tombant des muselières qui forment de petits cratères

sur le sol. Vous rampez vers le plus proche serpent en prenant soin de ne pas l'effrayer, et vous allez vous placer en dessous de sa tête. Les gouttes tombent au hasard, larmes d'acide brûlant vos liens, vos vêtements, mais aussi votre chair. Vous serrez les dents pour ne pas hurler. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, vous parvenez bientôt à vous libérer et, emportant avec vous une bonne longueur de corde, vous vous faufilez en silence jusqu'à l'entrée de la caverne. Si vous décidez d'explorer le couloir de droite, rendez-vous au [152](#). Si vous préférez utiliser la corde pour redescendre la paroi et repartir en direction de la haute falaise qui se détache dans le lointain, rendez-vous au [4](#).

54

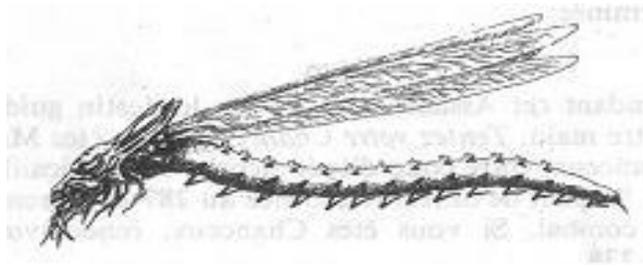
Lancez trois dés et retranchez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si, par miracle, vous survivez, vous reprenez conscience avec un grognement de douleur. Vous avez survécu aux attaques des Spectres Chasseurs, mais où diable ont-ils bien pu vous emmener ? Rendez-vous au [392](#).

55

Les membres de l'Intercepteur retombent lentement le long de son corps et les lumières s'éteignent une à une sous le dôme transparent. Le ronronnement constant qui résonnait dans la pièce s'arrête et, avec un claquement sec, toutes les cages s'ouvrent, libérant une faune incroyable qui envahit aussitôt le couloir dans un concert de hurlements et de cris. La loi de la nature reprenant ses droits, les grands prédateurs s'élancent à la poursuite des plus vulnérables. Deux d'entre eux vous repèrent dans le sas de Téléportation et s'avancent en grognant. Soudain, ils se replient en poussant des gémissements plaintifs, la queue entre les jambes: un Spectre Chasseur est en train de se matérialiser lentement dans la pièce. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Sans plus attendre, vous sortez l'Aleph de votre sac et vous plongez avec soulagement dans le tourbillon de mondes, qui se déploie autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [105](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [126](#).

Quelque chose bouge à l'intérieur de votre sac à dos. Vous le poussez légèrement du pied et la boule de verre roule vers vous, secouée par le petit clown qui tape contre les parois. Tout en prenant soin de ne pas le blesser, vous écrasez la boule sous votre talon (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). La petite marionnette danse sa joie d'être libérée et ramasse un éclat de verre avant d'entamer laborieusement l'ascension de vos vêtements. Elle grimpe jusqu'à votre bras et coupe vos entraves. Comme la dernière corde tombe à terre, le clown se transforme en un vieillard chenu au regard las. - Enfin, dit-il en esquissant un faible sourire. Je viens de délivrer un héros. La malédiction s'achève, je peux mourir en paix.

Sur ces mots, il s'écroule à vos pieds. Vous relevez la tête pour vous apercevoir que les autres prisonniers vous contemplent, stupéfaits. Rendez-vous au [296](#).



Vous marchez en silence à côté du Ménestrel, sur le chemin ombragé qui serpente au cœur de la forêt. Bientôt, vous atteignez la lisière des bois. Le Ménestrel vous guide alors sur une pente rocailleuse. Au sommet, la route emprunte une gorge rocheuse. Dans le lointain, dominant la forêt, se dresse la silhouette sombre d'une citadelle massive. Le Ménestrel vous enjoint au silence et désigne une tourelle de guet à l'entrée de la passe. Deux gardes Zwiniens font leur apparition. Aussitôt, votre compagnon s'empare de sa Harpe et le visage de bois de l'étrange instrument entame un chant hypnotique. Les gardes médusés s'immobilisent sur le champ. Le Ménestrel s'avance et, d'un coup d'épée, les décapite l'un après l'autre.

- C'est si bon de répandre le sang des traîtres, dit-il en essuyant nonchalamment sa lame sur le tabard d'un des gardes. Continuons vers la citadelle. Je te promets d'autres réjouissances sur place.

Si vous trouvez son attitude par trop sanguinaire, vous pouvez refuser d'aller plus loin et rebrousser chemin (rendez-vous au [342](#)). Si vous l'accompagnez à la citadelle, rendez-vous au [213](#).

58

Le liquide n'a aucun goût mais, après plusieurs gorgées, vous ressentez de violentes douleurs à l'estomac. Vous venez d'avalier un liquide qui sert à embaumer les cadavres. Vous roulez à terre, les entrailles nouées par le poison, et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous survivez, la douleur s'estompe peu à peu et vous parvenez à vous relever. Vous gravissez les marches en titubant. Rendez-vous au [189](#).

59

- Pauvre ballot ! s'exclame Wayland, comme vous vous ruez dans sa direction. Disparais donc, si tu n'as aucun sens de l'humour.

Un passage s'ouvre brusquement entre vous et votre adversaire. Les pierres qui forment l'arche semblent bien réelles, pourtant vous êtes sûr qu'il n'y avait rien quelques secondes auparavant. Wayland continue de sourire de l'autre côté de l'arche. En passant sous le linteau, vous entrevoyez le mot Sortie, gravé dans la pierre. Rendez-vous au [185](#).

60

Vous retrouvez votre calme en voyant le Spectre Chasseur disparaître peu à peu. Pendant un instant, vous avez senti son pouvoir maléfique qui rôdait autour de votre esprit. Cette sinistre apparition a au moins eu le mérite de faire fuir les Vaskinds. Vous êtes à nouveau seul sur la plage. Vous errez le long de la grève, sans rien découvrir, avant de vous diriger vers le sentier qui serpente à flanc de l'immense falaise. Rendez-vous au [12](#).

61

La sphère scintille au creux de vos mains. Des mondes étranges défilent sous vos yeux, recelant chacun de nouvelles merveilles. Peu à peu, vous vous laissez emporter dans ce tourbillon croissant. Dans un effort de concentration, vous songez à votre destination. Si vous désirez rencontrer un personnage capable de vous expliquer le sens des objets rassemblés au cours de vos pérégrinations, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez tenter de conclure cette quête au plus vite, rendez-vous au [234](#).

62

Vous avancez d'un pas résolu dans le parterre de fleurs, vous frayant un passage à grands coups d'épée. L'air vibre du tintement des pétales pulvérisés, mais vous ne pouvez les détruire tous et de nombreuses corolles vomissent leur suc acide à votre passage. Heureusement l'armure Ophidienne vous protège totalement et le liquide corrosif glisse sur ses plaques de verre noir sans provoquer le moindre dégât. Vous atteignez enfin l'autre extrémité du parterre et vous poursuivez votre route vers la Citadelle. Rendez-vous au [336](#).

63

Vous sortez l'Aleph de votre sac et, aussitôt, la myriade d'images mouvantes capte votre attention. Fasciné par les paysages qui défilent sous vos yeux, vous vous laissez emporter dans le tourbillon d'images et de couleurs. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [115](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [126](#).

64

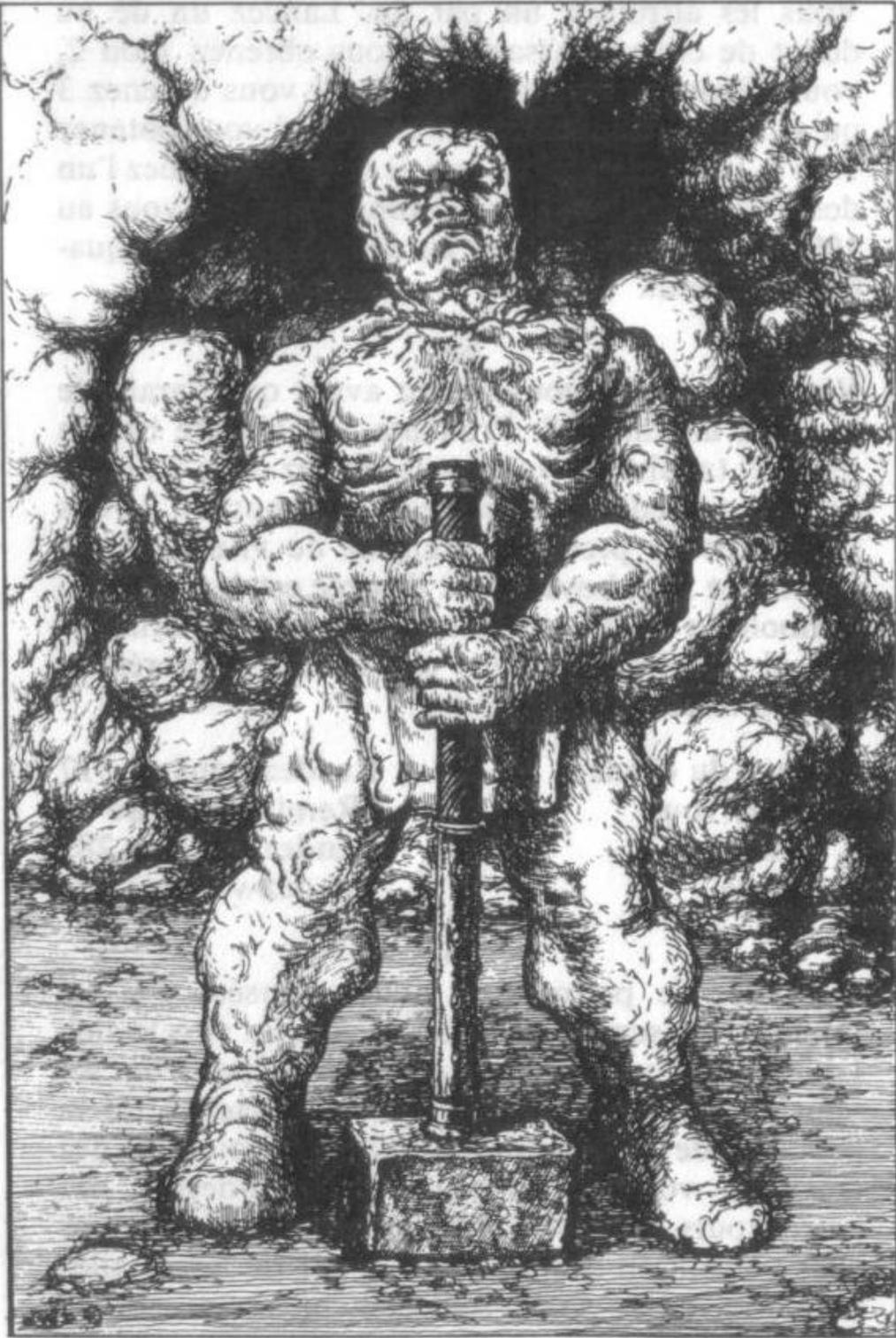
Déjà, vous sentez l'haleine fétide du monstre qui se rapproche. Vous vous plaquez contre la paroi et vous plongez votre épée dans son ventre. Foudroyée dans son élan, la créature recule en titubant et tombe dans le vide. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Son cri se perd en contrebas. Sans plus attendre, vous repartez vers le sommet de la tour. Rendez-vous au [318](#).

Sémeion a un mouvement de recul en découvrant l'objet.

- L'Aleph, dit-il dans un souffle. Je pensais qu'il ne s'agissait que d'une légende. Cela dépasse l'entendement. Il est le Tout, il renferme le Macrocosmos dans sa totalité et celui qui le possède peut voyager entre les mondes, mais tout cela, tu le sais déjà. Vous lui expliquez de quelle manière il est entré en votre possession, comment la créature qui vous l'a remis a mentionné le nom de Globus avant de rendre Pâme. Vous lui dites que, depuis, les Spectres Chasseurs vous traquent sans relâche. Si vous avez collecté des objets au cours de vos pérégrinations, vous pouvez les montrer à Sémeion. Rendez-vous au [235](#) dans ce cas. Si vous préférez obtenir des renseignements sur Globus, rendez-vous au [308](#).



Les villageois manifestent bruyamment leur enthousiasme en apprenant que vous allez les aider. Malheureusement, la seule information qu'ils sont capables de vous fournir est la direction de la caverne de Mayrek. Vous partez à travers les dunes et vous arrivez bientôt en vue d'une colline boisée. Un alignement de statues borde le sentier qui mène au sommet, et vous ne pouvez qu'admirer l'extraordinaire habileté de l'artiste qui a façonné tous ces animaux de glaise. Au détour du chemin, vous débouchez brusquement devant une caverne à flanc de paroi. Un amoncellement de rochers bloque l'entrée, et une statue de glaise, grossièrement façonnée à l'image d'un guerrier gigantesque, se tient au milieu du chemin. Comme vous vous approchez, la statue émet un



66 Une statue de glaise, à l'image d'un guerrier gigantesque, se tient au milieu du chemin.

grognement menaçant. Au même instant, une voix étouffée s'élève de la caverne. - Va-t-en ! Je suis Mayrek et je connais les possibilités de ce Golem ! Fuis pendant qu'il en est encore temps ! Le Golem se dirige alors d'un pas pesant vers une cascade qui ruisselle le long de la falaise. Pendant quelques secondes, il demeure sous la chute d'eau puis il en ressort, luisant de boue. Il s'avance maintenant vers vous. Si vous possédez une fiole de Siccatore, rendez-vous au [204](#). Si vous l'affrontez, rendez-vous au [131](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [13](#).

67

Le porche ne dit plus un mot et, rapidement, le pont cesse de vibrer. Vous en concluez que vous avez fourni la bonne réponse ; un rapide coup d'œil sur les ornements du fronton vous en donne confirmation. De crainte qu'il ne change d'avis, vous franchissez le pont en longues enjambées et vous vous engouffrez sous le porche. Rendez-vous au [189](#).

68

Vous avancez d'un air menaçant et les Féлитis se replient en montrant les crocs, le poil hérissé. Prises individuellement, ces créatures ne vous font pas peur, mais il sera difficile d'affronter une meute entière. Les mouvements dans les hautes herbes dessinent un cercle tout autour de vous. Soudain, trois Féлитis, parmi les plus forts, surgissent devant vous.

HABILETE ENDURANCE

Premier FÉLITI	5	3
Deuxième FÉLITI	4	5
Troisième FÉLITI	6	5

Vous les affrontez un par un. Lancez un dé au début de chaque Assaut. Si vous obtenez 1 ou 2, vous affrontez le premier Féлитi. Si vous obtenez 3 ou 4, vous affrontez le deuxième et si vous obtenez 5 ou 6, vous affrontez le troisième. Si vous tuez l'un des Féлитis en 4 Assauts ou

moins, rendez-vous au [109](#). Sinon, rendez-vous au [169](#) à la fin du quatrième Assaut.

69

Vous parvenez à vous libérer avant que l'araignée ne vous ait rattrapé. Prudente, la créature bat en retraite, tandis que vous vous abritez dans un coin. La cour possède quatre issues et, en courant, il vous sera facile de prendre l'araignée de vitesse. Vous faites face à un boyau dont l'entrée est marquée du symbole du cercle surmonté d'un triangle. Parmi les tunnels que vous n'avez pas encore explorés, si vous choisissez celui qui est :

Marqué du cercle Rendez-vous au [317](#)

Derrière vous Rendez-vous au [15](#)

A droite Rendez-vous au [285](#)

A gauche Rendez-vous au [367](#)

70

L'escalier de pierre, aux marches usées par les intempéries, semble se dérouler sans fin vers le ciel. La distance vertigineuse qui vous sépare du sol vous fait brusquement prendre conscience de la précarité de votre situation. Dans le lointain, des créatures volantes tourbillonnent au-dessus des autres tours. On les appelle les Ombres Noires, car elles planent en silence, portées par de larges ailes membraneuses. Avec soulagement, vous pensez être trop loin pour qu'elles puissent vous repérer, mais un froissement d'ailes vous détrompe soudain : une Ombre Noire vient de se poser à quelques mètres au-dessus de vous. L'étroitesse des marches joue en votre défaveur, et si vous devez combattre, la créature risque fort de vous projeter dans le vide. Il faudra donc frapper vite et bien. Si vous possédez une Dague d'Argent, elle sera particulièrement utile contre ce monstre (rendez-vous au [28](#)). Sinon, rendez-vous au [106](#).

71

Vous avalez la moitié du contenu de la fiole et vous tendez le reste à Grondel en l'enjoignant de vous imiter. Vous ne ressentez aucun changement. Il ne vous reste plus qu'à attendre en espérant que le Siccator vous protégera du poison liquide. Sur l'autel au-dessus de vous, le grand prêtre entame une sinistre incantation d'une voix exaltée. Bientôt, la litanie, reprise en chœur par la foule, atteint son paroxysme et un grondement sourd s'échappe de la gueule béante de l'idole de pierre. Quelques secondes plus tard, une vague de liquide noirâtre vous submerge. Vous serrez les dents, paupières closes, attendant l'effroyable morsure du poison liquide, mais le torrent glisse sur vous comme sur les plumes d'un canard. Le flot mortel se tarit enfin et disparaît dans le syphon au fond de la cuve. Grondel tourne les yeux vers vous, étonné d'être encore de ce monde. Rendez-vous au [245](#).

72

- Faux ! gronde le Logichien, je vais attaquer. Tu as mal supposé et, de toute manière, je dois attaquer!

Sur ces mots, le monstre s'élance, montrant les crocs. Rendez-vous au [163](#).



73

La petite voix se fait plus insistante et peu à peu les visions s'estompent. Vous reprenez conscience et vous comprenez que vous êtes allongé sur la table de dissection. Nécromon, qui vous tourne le dos, est en train d'aiguiser un long couteau sur une meule. Vous en profitez pour rassembler vos affaires et vous dirigez à pas feutrés vers la porte au fond de la pièce : rendez-vous au [366](#).

74

Déconcerté, vous restez un instant sans réagir. Les Ranganathans en profitent pour barrer l'accès à l'unique porte de leur pièce. Vous décidez d'employer la manière forte pour vous sortir de ce guêpier. Vous vous élancez en hurlant et vous forcez le passage à grands coups d'épaule. Hélas, les créatures vous lacèrent de leurs ongles acérés et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Furieux, vous repoussez brutalement vos assaillants contre les étagères et vous refermez la porte derrière vous avant de fuir à toutes jambes. Peu après, vous retrouvez la croisée des couloirs. Rendez-vous au [164](#), ou au [243](#), ou encore au [373](#) (en choisissant bien sûr un couloir que vous n'avez pas déjà exploré).

75

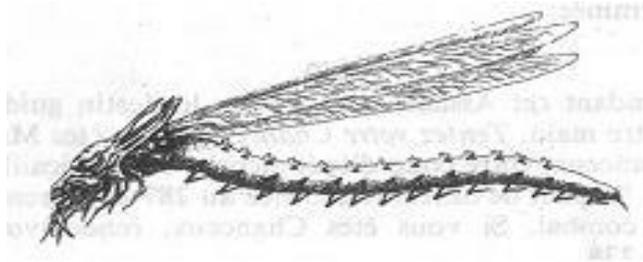
Vous hésitez un instant, ne sachant de quel côté plonger, mais le monstre lancé à pleine charge, n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Lancez deux dés et ajoutez 2 au total. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [349](#). Si le résultat est obtenu est supérieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [242](#).

76

Vous demeurez sur la route des monstres de guerre, agitant les bras pour attirer leur attention. Mais le regard des guerriers géants semble vous traverser et ils poursuivent leur chemin sans vous prêter la moindre attention. Le martèlement des sabots est inaudible, mais le sol tremble à l'approche des mastodontes. Déjà leur ombre vous recouvre et vous serez piétiné si vous n'agissez pas. Au dernier moment, vous vous accrochez au harnais d'un des monstres. Lancez un dé. Si le résultat est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [161](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [387](#).

77

Vous avancez dans le parterre de fleurs multicolores, subjugué par leur chatolement et par la mélodie cristalline qui résonne sous la caresse de la brise. Vous réalisez alors qu'il n'y a pas un souffle de vent. Les fleurs réagissent à votre présence et une vague scintillante semble animer le parterre. Soudain, un liquide visqueux jaillit des plus proches corolles. D'instinct, vous bondissez sur le côté en recevant quelques gouttes sur vos vêtements. Vous voyez alors le tissu blanchir et tomber en poussière : de l'acide ! Si vous préférez rebrousser chemin et affronter les Serpents de Silice, rendez-vous au [162](#). Sinon, vous devrez vous frayer un passage à coups d'épée : rendez-vous au [390](#) . Si vous possédez un Parapluie, rendez-vous au [208](#). Si vous portez une Armure de Verre Ophidienne, rendez-vous au [62](#).



78

Après quelques circonvolutions, le passage débouche sur une petite pièce rectangulaire dont chacun des quatre murs est percé d'un couloir. Vous apercevez les traces d'un feu de camp au centre de la pièce. Les cendres sont froides, mais l'idée que quelqu'un ait été obligé de passer une nuit dans ce dédale ne vous rassure pas. Bien décidé à en finir au plus vite, vous vous placez face au couloir surmonté du triangle et du cercle et vous prenez votre décision. Parmi ceux que vous n'avez pas encore explorés si vous choisissez celui qui est :

En face Rendez-vous au [285](#)

Derrière vous Rendez-vous au [122](#)

A droite Rendez-vous au [257](#)

A gauche Rendez-vous au [247](#)

79

Le hasard a décidé que vous boirez de l'eau. Cela vous attriste un peu, mais la chance est de votre côté car la bière était empoisonnée. Vous étanchez donc votre soif avec le pichet d'eau claire et vous allez vous allonger. Bientôt, bercé par le clapotis de la rivière qui coule sous vos fenêtres, vous vous laissez gagner par le sommeil. Rendez-vous au [195](#).

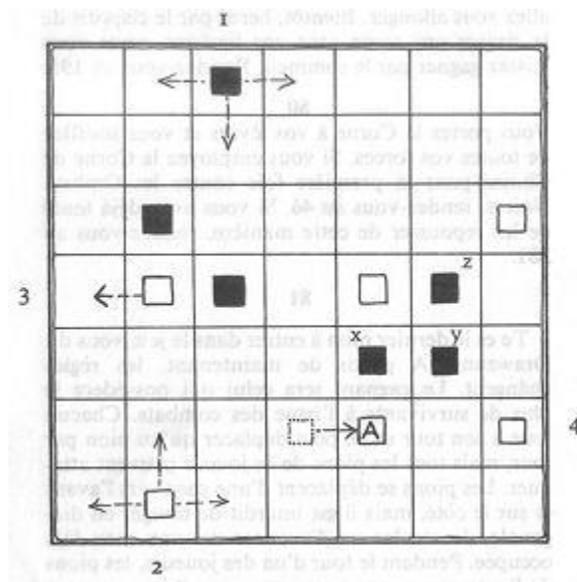
80

Vous portez la Corne à vos lèvres et vous soufflez de toutes vos forces. Si vous employez la Corne de Chasse pour la première fois contre les Ombres Noires, rendez-vous au [46](#). Si vous avez déjà tenté de les repousser de cette manière, rendez-vous au [381](#).

81

- Tu es le dernier pion à entrer dans le jeu, vous dit Drawenna. A partir de maintenant, les règles changent. Le gagnant sera celui qui possédera le plus de survivants à l'issue des combats. Chacun joue à son tour et ne

peut déplacer qu'un pion par tour, mais tous les pions de ce joueur peuvent attaquer. Les pions se déplacent d'une case vers l'avant et sur le côté, mais il est interdit de bouger en diagonale, de reculer ou d'avancer sur une case déjà occupée. Pendant le tour d'un des joueurs, les pions de l'autre ne peuvent pas attaquer ; ils ne peuvent que tourner le dos à leur adversaire pour se défendre, ce qui est assez efficace grâce aux armures qu'ils portent. Les attaquants peuvent frapper tous les pions ennemis se trouvant sur une case adjacente, y compris en diagonale. Un pion attaqué d'un seul côté est invulnérable, mais celui qui se retrouve coincé entre deux cases ennemies est voué à une mort certaine. Allez, mes petits pions Blancs, c'est à votre tour. Nous pouvons encore gagner la partie !



Exemples de jeu

1. Mouvements autorisés pour le pion Noir
2. Mouvements autorisés pour le pion Blanc
3. Dans cette situation, le pion Blanc ne peut se déplacer que dans le sens de la flèche
4. Le pion Blanc se déplace en A et attaque. Les pions Noirs X et Y sont éliminés car ils se trouvent entre deux cases blanches. Le pion Noir Z est hors de danger.

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B							
C							
D							
E			■		■	□	
F				⊗	■	■	
G						□	■

Telle est la situation après que Drawenna (pion Blanc) ait placé son dernier pion sur l'échiquier. Représenté par un X sur la case F 4, vous êtes le dernier pion de Drawenna.

A présent, c'est au tour du pion Blanc de bouger et donc d'attaquer. Le Blanc peut-il gagner ?

C'est à votre tour de déplacer un pion et d'attaquer. Les positions des pions sont notées sur le plan. Vous êtes le pion Blanc marqué d'une croix, situé sur la case F 4. Vos compagnons d'infortune attendent votre décision.

- Un seul d'entre nous peut se déplacer, s'écrie le guerrier Blanc en G 6. Ce doit être moi. Je suis presque encerclé. Je ne peux aller qu'en G 5. Si je ne bouge pas, le pion Noir à côté de toi viendra près de moi et je serai massacré !

- Non ! s'écrie alors le guerrier en E 6. C'est à moi de me déplacer. Si j'avance en D 6, nous coincerons un pion Noir en diagonale.

Il s'interrompt pour réfléchir un instant :

- Ou encore, si tu te déplaces vers la gauche en F 3, pour te mettre hors de danger, nous pouvons encore éliminer le pion Noir qui se trouve entre mon compagnon et moi.

Ils attendent votre décision. Si vous déplacez le pion Blanc de G 6 en G 5, rendez-vous au [398](#). Si vous voulez que le guerrier situé en E 6 se déplace -en D 6, rendez-vous au [303](#). Si vous décidez de vous déplacer vous-même, rendez-vous au [326](#). Dans tous les cas, notez le numéro de ce paragraphe (81) afin de pouvoir à nouveau vous référer au plan.

82

Vous vous élancez à la charge, mais vos coups ricochent sur la surface du prisme sans même l'entamer. Les monstres se sont matérialisés et la terreur vous submerge. Vous raclez frénétiquement les parois du Prisme. Hélas, rien ne peut traverser ce champ de force. Les monstres vous entourent et déjà leur puissance démoniaque sonde votre cerveau. Votre dernière vision avant de périr est le visage narquois du tyran qui contemple votre agonie.

83

Vous débouchez en plein soleil sur un chemin à flanc de montagne. En contrebas, se dessine une petite ville. Une heure plus tard, vous passez sous l'arche de la porte principale, en compagnie d'une foule de paysans. C'est jour de marché et les étals sont montés sur la grand-place. Vous errez de l'un à l'autre, mais tous proposent des produits fermiers : huile, miel, légumes, volailles et fromages. Enfin, vous trouvez un marchand d'objets manufacturés. Un petit plat de bronze trône à la place d'honneur sur l'étal. Il est finement ciselé et ses dimensions vous rappellent celles de l'Aleph. Qui plus est, la scène qui orne son centre représente la Chasse des Dieux et les géants sur leurs bêtes de guerre sont ceux-là mêmes que vous avez rencontrés. Le marchand en demande trois Pièces d'Or et, manifestement, le marchandage ne fait pas partie des coutumes du pays. Si vous achetez le plat, rayez la somme correspondante de votre *Feuille d'Aventure*. Vous atteignez bientôt les limites du marché, sans rien découvrir qui soit digne d'intérêt. Vous partez en rase campagne et vous sortez l'Aleph. Rendez-vous au [30](#).

84

Vos poumons sont en feu et des cloches assourdissantes résonnent dans votre cerveau. Soudain, un spasme violent vous force à ouvrir la bouche. L'eau entre dans vos poumons, brûlante comme une coulée de lave... Votre aventure est terminée.

85

Vous n'opposez pas la moindre résistance au guerrier squelette qui bondit derrière vous. Il vous assène un coup violent sur le crâne avec le plat de sa lame et votre vision se brouille. Avant de vous évanouir, vous entrevoyez la face grimaçante du Grand Prêtre qui se penche sur vous, tandis que des mains cadavériques vous empoignent et vous entraînent. Rendez-vous au [215](#).



86

Vous n'avez pas la force de grimper un centimètre de plus. Tous vos muscles sont tétanisés et vos jambes tremblent de fatigue. L'entrée de la caverne n'est plus qu'à quelques mètres, mais vous ne pourrez l'atteindre. Vous regardez en bas et vous manquez défaillir en voyant le vide qui vous sépare du sol. Votre unique espoir de survie est d'appeler à l'aide. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [299](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [399](#).

87

La lueur diffusée par cet objet dissipe vos craintes et rend un aspect familier à la chambre. Vous vous allongez sur le lit. Vous pouvez prendre 1 Repas si vous le désirez et récupérer de cette manière 4 points d * ENDURANCE. Vous vous endormez pour vous réveiller au matin, avec le soleil. Vous vous préparez à partir, quand votre regard se pose sur le petit clown dans sa boule de verre. Les dimensions de l'objet sont identiques à celles de l'Aleph ; vous pouvez le prendre si vous voulez. Le temps est venu à présent de quitter ce fortin hanté. Pour cela, vous allez recourir à l'Aleph. Rendez-vous au [61](#).

88

Le Mantir redresse la tête avec dédain. - Si tu es un ami de ce tyran, ne compte pas sur l'aide du peuple des plaines. Nous payons notre tribut, qui se fait plus pesant chaque année, mais qu'il n'en attende pas davantage. Nous allons te conduire à notre camp pour t'interroger. Je veux savoir qui tu es et pour quelles raisons tu te trouves sur notre territoire. Quatre Mantirs s'avancent et vous entourent, vous menaçant de leurs armes. Soudain, l'un d'eux pousse un cri d'alarme en pointant du doigt vers le ciel. Rendez-vous au [388](#).

89

Le Spectre Chasseur n'a pas repéré votre présence ; sa silhouette hideuse se volatilise et disparaît. Vous demeurez immobile quelques instants encore, tétanisé par la peur. Toutes ces mésaventures ont définitivement chassé le sommeil et vous restez éveillé jusqu'à ce que l'aube grise filtre par les volets de votre chambre. Rendez-vous au [40](#).

90

Aveuglé par l'épaisse fumée noire, vous tâtonnez frénétiquement le panneau à la recherche de la poignée. Hélas, le poison qui emplit vos poumons fait rapidement son effet et vous sentez vos forces vous quitter. Raclant la surface de vos doigts, vous glissez à terre, suffoquant jusqu'à votre dernier souffle.

91

Vous sortez l'Aleph et vous vous laissez entraîner dans le kaléidoscope multicolore de ses mondes infinis. Bientôt, emporté par un tourbillon d'étoiles, vous perdez conscience du temps. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [145](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [156](#).

92

Vous redescendez la colline et vous pénétrez à nouveau dans la forêt. Vous marchez pendant de longues heures, contournant parfois quelques campements Elfes. Sur le chemin, vous trouvez des baies pour calmer votre faim, mais en nombre insuffisant pour vous permettre de reprendre des points d'ENDURANCE. Bientôt, les arbres cèdent la place à la lande et progressivement, le terrain devient sablonneux. Vous arrivez enfin en vue de la mer. Le pan de falaises, sur la droite, barre toujours l'horizon, mais il semble à présent plus proche. Vous longez la côte sans rencontrer âme qui vive mais, au bout de quelques kilomètres, vous tombez sur les ruines d'une ville abandonnée où de larges créatures ont laissé leurs empreintes. Une concentration de grosses bulles flotte à la surface de la mer et vous pouvez maintenant apercevoir un chemin qui grimpe en zigzag le long de la falaise. Si vous décidez de prendre ce chemin, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez descendre sur la plage pour mieux observer les étranges bulles, rendez-vous au [230](#).

93

- Je ne connais ni l'un ni l'autre, gronde le Dragon. Mais cette bibliothèque contient au moins un exemplaire de tous les livres jamais écrits de par le Macrocosmos. Moi-même, je ne saurais espérer les avoir tous lus un jour. Qu'est-ce donc qu'un Globus ou un Spectre Chasseur ?

Vous avouez votre ignorance concernant les Spectres mais, au moins, vous savez que Globus est un Archimage.

- Un Archimage? S'il possède une quelconque renommée, il doit figurer dans le Dictionnaire des Sorciers. Tu en trouveras un exemplaire en suivant ce couloir pendant deux kilomètres. Tu ne peux le manquer, c'est un lourd grimoire avec une reliure de cuir noir, et le mot Sorciers est inscrit sur la tranche. Va-t-en maintenant.

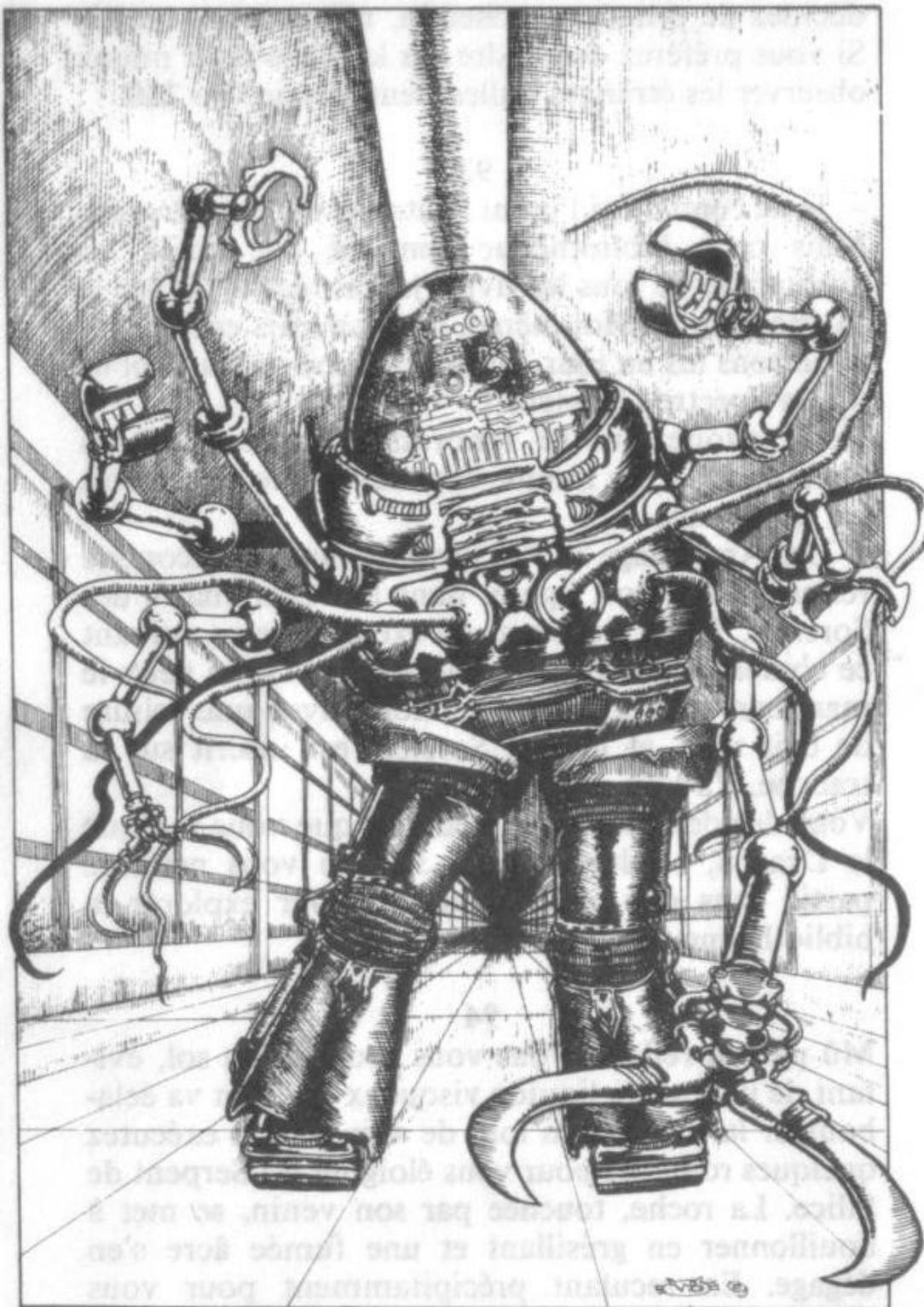
Vous décidez de suivre le couloir que vous indique le Dragon, rendez-vous au [373](#). Si vous préférez partir dans une autre direction pour explorer la bibliothèque, rendez-vous au [275](#).

94

Mû par un réflexe, vous vous projetez au sol, évitant de justesse le liquide visqueux qui s'en va éclabousser la roche, non loin de vous. Vous exécutez quelques roulades pour vous éloigner du Serpent de Silice. La roche, touchée par son venin, se met à bouillonner en grésillant et une fumée âcre s'en dégage. En reculant précipitamment pour vous mettre hors d'atteinte du Serpent de Silice, vous vous heurtez au chef d'une troupe de créatures armées. Ce sont des humanoïdes aux membres d'une finesse incroyable, qui vous dépassent de plusieurs têtes. Ils portent des armures en verre noir et brandissent de longues lances. Vous remarquez que chacun a une flûte de pan accrochée à sa ceinture. Coincé entre ces étranges soldats et le monstre de silice, vous n'avez d'autre choix que celui de déposer les armes. Rendez-vous au [306](#).

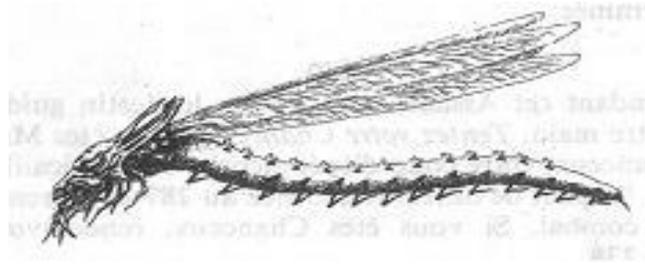
95

Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds et vous tombez dans un gouffre vertigineux. La dalle où vous vous trouviez s'écrase sur le sol, plusieurs mètres en contrebas, en soulevant un nuage de poussière. Lancez un dé et soustrayez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous sentez que la dalle remonte lentement, pour reprendre sa position initiale, devant le motif gravé. Vous choisissez donc un autre bouton. Si vous appuyez sur celui : ressemblant davantage à des instruments de torture qu'à des bras, se déploient tout le long de son corps. Certains sont des fouets, d'autres de



94 *Des humanoïdes aux membres d'une finesse incroyable vous dépassent de plusieurs têtes.*

Vous reprenez l'ascension tout en retenant votre souffle. Vous atteignez la seizième marche sans encombre et vous enjambez soigneusement la dix-septième. Vous posez le pied sur la dix-huitième marche et, comme rien ne se produit, vous repartez plus confiant. A la vingtième marche, hélas ! une violente décharge électrique vous foudroie sur place. Voilà ce qui arrive aux guerriers qui ne savent pas calculer...



Sémeion ôte son casque et vous dit d'en faire autant. Il s'éloigne dans la pièce et s'en revient, quelques instants plus tard, avec deux lourds bocaux de verre. Chaque bocal renferme une énorme sangsue pourpre.

- Elles absorbent l'énergie vitale, dit-il en plongeant une main pour les attraper. Mais les sels pourront être récupérés en buvant de l'eau de mer. Il réprime une grimace en collant la première Sangsue sur son avant-bras. Il en fait autant pour vous et vous dit de remettre le casque. Immédiatement, vous sentez une intense fatigue vous envahir. Lancez un dé, notez le résultat et déduisez-le de votre total d'ENDURANCE. Ces points perdus peuvent être récupérés en buvant de l'eau de mer. Si vous n'avez plus de points d'ENDURANCE, rendez-vous au [203](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [250](#).

- Tu as fait là un choix judicieux, dit Merek en vous remettant la boîte. L'or est toujours utile et cette boîte est dotée d'un pouvoir particulier. Les motifs qui la décorent te seront d'un grand secours si tu te trouves en difficulté. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE, et 1 point à votre total de départ. N'oubliez-pas de noter les cinq Pièces d'Or ainsi que la

boîte sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous remerciez Merek et vous prenez congé de lui. Sur le chemin bordé de statues, vous réfléchissez un instant et vous décidez finalement d'utiliser l'Aleph pour quitter ce monde. Rendez-vous au [211](#).

101

Vous avancez pendant quelque temps et vous passez sous une arche qui révèle deux nouveaux passages. Malgré la pénombre, vous repérez celui qui est surmonté du symbole. Vous vous placez face à ce couloir et vous choisissez votre direction (en évitant les couloirs que vous avez déjà explorés). Si vous choisissez celui qui est :

Marqué du symbole Rendez-vous au [367](#)

Derrière vous Rendez-vous au [317](#)

A droite Rendez-vous au [26](#)

102

Vous êtes épuisé. Vos membres tremblent sous l'effort et vous n'êtes qu'à mi-distance du sommet. Dans un ultime effort, vous parvenez à atteindre un petit promontoire, où vous pouvez juste tenir debout, et vous demeurez ainsi, tremblant, le visage pressé contre la paroi. Vous reprenez peu à peu votre souffle quand, soudain, un bruissement d'ailes vous fait tourner la tête. Une paire d'yeux écarlates, brillant d'une lueur démentielle, vous observe avec convoitise. C'est une Ombre Noire, portée par de longues ailes membraneuses. La créature referme ses griffes sur vous et vous emporte dans les airs. La terreur venant s'ajouter à l'épuisement, vous vous évanouissez. Vous reprenez conscience sur le sol glacé d'une crypte obscure. La porte de la salle est solidement barrée de l'extérieur: vous êtes prisonnier. Vous sondez frénétiquement les parois de votre geôle et, au moment où vous allez perdre espoir, vous découvrez une trappe qui donne sur un escalier. Rendez-vous au [140](#).

103

- Ainsi donc tu viens du territoire de Khul, répond Wayland. C'est sur le monde de Titan, je connais bien. Votre technologie est encore primitive, comparée à d'autres mondes, mais c'est un endroit intéressant. Excuse-moi de t'avoir mouillé, je ne peux m'empêcher de faire des blagues. Tiens, bois une gorgée de ceci, tu seras sec en quelques secondes...

Il vous tend une bouteille d'un air engageant. Si vous acceptez de boire, rendez-vous au [356](#). Si vous refusez, Wayland ne se formalise pas. Rendez-vous au [175](#).

104

Un guerrier Vaskind à la carrure impressionnante s'avance en fouettant l'air de son épée.

- Combat singulier, grogne-t-il. Si tu gagnes, tu es libre.

VASKIND HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous combattez encore après 2 Assauts, ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Les cinq Vas-kinds qui assistaient au combat d'un air impassible, poussent brusquement des hurlements d'horreur et s'enfuient vers la mer. Votre adversaire agit de même et recule lentement, un masque de terreur lui déformant les traits. Les contours fluctuants d'un Spectre Chasseur se matérialisent peu à peu au-dessus de votre tête. Déjà, les mille facettes de ses yeux globuleux sondent le paysage, ses antennes tentaculaires cherchant à reconnaître votre aura. *Testez votre Détection* en lançant trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [60](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [300](#).

105

Vous reprenez conscience sous un tonnerre d'applaudissements. Vous venez d'apparaître sur les planches d'une roulotte foraine, devant un parterre de paysans éberlués. Un homme en cape noire portant une fine



105 *Vous venez d'apparaître sur les planches d'une
roulotte foraine, devant des paysans héberlués.*

moustache se tient à vos côtés. C'est le Conjureur. Son assistante, revêtue d'un costume de chat, salue la foule. Vous remarquez un carrosse arrêté devant l'estrade. A l'intérieur, un aristocrate bouffi contemple avec stupéfaction la banquette vide qui lui fait face. Le Conjureur paraît surpris de votre apparition, mais il reprend vite contenance et déclare d'une voix forte.

- Admirez l'étendue de mes pouvoirs ! La fille de notre bien-aimé baron disparaît de son siège, et un farouche guerrier ressort du cabinet magique. N'ayez crainte, monseigneur, l'élue de votre cœur vous sera rendue dans quelques instants. Pendant ce temps, la belle Félicia va reconduire notre visiteur...

L'assistante s'avance d'une démarche féline et ouvre d'un geste gracieux le rideau couvrant l'arrière-scène. Vous admirez au passage la perfection de son costume, avant de réaliser avec stupéfaction qu'elle n'est pas déguisée ! Il s'agit bel et bien d'une Femme-Chat. Si vous décidez de la suivre en coulisse, rendez-vous au [310](#). Si vous préférez bondir de la scène et vous enfuir dans la foule, rendez-vous au [177](#).

106

Vous vous mettez en garde, prêt à frapper l'Ombre Noire dès qu'elle arrivera à votre hauteur. Lancez quatre dés. Si le résultat obtenu est inférieur à la somme de votre HABILITÉ et de votre CHANCE, rendez-vous au 64. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à la somme de votre HABILITÉ et de votre CHANCE, rendez-vous au [394](#).

107

Assuré d'une victoire facile sur ce frêle personnage, vous avancez d'un pas confiant quand, brusquement, des étincelles jaillissent de ses doigts métalliques.

- Le pouvoir de la Science peut tout aussi bien servir à la destruction, lance-t-il en manœuvrant son chariot dans votre direction.

Vous reculez en hurlant de douleur, brûlé par les gerbes d'étincelles. Lancez un dé et soustrayez le résultat obtenu de votre total

d'ENDURANCE. Ajoutez de surcroît 1 point à votre total de DÉTECTION. Inexorablement, le cartographe vous repousse vers l'intérieur de la pièce. Rendez-vous au [42](#).

108

- Tout ce dont j'ai besoin, c'est d'un peu de ta force vitale, dit Nécromon. N'aie aucune crainte, un guerrier solide comme toi a de l'énergie à ne savoir qu'en faire. Tu ne remarqueras pas la différence. Qui plus est, ce n'est pas douloureux, au contraire. La potion que j'utilise est des plus agréables. Il te suffira de maintenir le flacon contre tes lèvres, afin que je recueille un peu de ton énergie.

Si vous acceptez de vous soumettre à cette expérience, rendez-vous au [249](#). Si vous insistez pour partir, rendez-vous au [9](#).

109

Transpercé de part en part, le corps du Féлити s'effondre. Un silence stupéfait s'abat sur la meute et le vent qui souffle dans les herbes résonne comme une plainte. Alors, avec des grognements enragés, la meute tout entière fond sur vous et leurs crocs acérés vous réduisent en charpie. Votre aventure est terminée.

110

Pendant cet Assaut, vous laissez le destin guider votre main. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, votre coup d'épée ricoche sur les écailles du Serpent de Silice. Retournez au [287](#) et reprenez le combat. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [238](#).

111

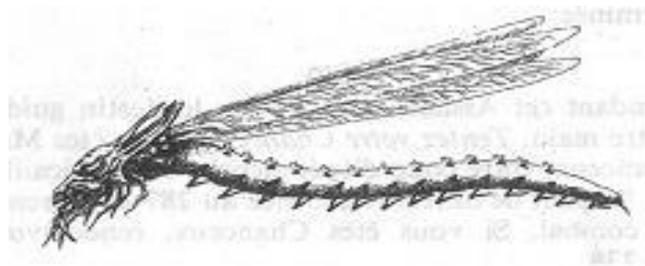
La sorcière jette les pièces en l'air et les fait disparaître. Quelques secondes plus tard, vous les entendez retomber dans un endroit éloigné de la caverne. - Écoute les paroles de l'Oracle ! déclare-t-elle, sentencieuse. Toi, guerrier humain, tu as traversé le rêve d'un dieu. Lequel ? Je ne puis le dire, mais ce devait être un dieu de la Chasse. Dans ce rêve, tu lui as dérobé sa Corne de Chasse. Elle te permettra de

repousser des ennemis qui craignent le bruit... Il est temps de partir, maintenant. Ceux qui te poursuivent sont de plus en plus vigilants. Accepte ce charme.

Elle trace un motif devant votre visage et vous gagnez 1 point de CHANCE.

- Je connais le trésor que tu transportes, poursuit-elle. Si tu collectionnes les signes et les symboles qui s'y rapportent, je te conseille de te rendre au marché de la ville qui se trouve au pied de ma caverne.

Les flammes du cercle se tarissent d'un coup, et la sorcière disparaît. Vous distinguez à présent l'entrée de la caverne, où brille la lumière du jour. Si vous sortez à l'air libre, rendez-vous au [83](#). Si vous utilisez l'Aleph, rendez-vous au [30](#).



112

Vous sortez l'Aleph et vous le portez devant votre visage mais, hélas, vous n'y voyez qu'un obscur voile de nuages gris. Les Ombres Noires reculent en l'apercevant. Elles se concertent rapidement en lançant de brefs regards vers l'Aleph, comme si elles le reconnaissaient. Elles avancent à nouveau, mais leurs coups se font moins appuyés. Manifestement, elles tiennent à vous garder en vie. Vous gagnez un point de CHANCE. VOUS VOUS défendez avec l'énergie du désespoir et de nombreux cadavres gisent à présent au pied de la tour, mais le nombre des adversaires ne cesse de croître et, bientôt, épuisé, vous vous écroulez sous le poids de l'ennemi. Des crocs acérés plongent dans vos chairs et vous vous évanouissez, tétanisé par le venin. Rendez-vous au [291](#).

113

Vous prenez un morceau de pain, ainsi qu'une tranche de viande froide et vous les portez à votre bouche. La nourriture se révèle excellente, et vous regagnez 4 points d'ENDURANCE. A présent, vous avez soif. Le pichet de bière sur la table est terriblement tentant, mais il vous faut garder l'esprit clair, aussi serait-il préférable de vous en tenir à de l'eau. Vous repérez une petite pièce de cuivre oubliée sur le plancher et, comme vous ne parvenez pas à vous décider, vous préférez laisser le sort choisir à votre place. «*Face et je bois la bière*», convenez-vous avant de lancer la pièce en l'air. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, la pièce retombe sur le côté Pile (rendez-vous au [79](#)). Si vous êtes Malchanceux, la pièce retombe sur le côté Face (rendez-vous au [312](#)).

114

Ses tentacules vibrant de frustration, le Spectre disparaît progressivement dans l'air. Vous vous remettez lentement du choc de cette rencontre, pour voir les Ophidiens vous encercler à nouveau. Maintenant ils vous considèrent cependant avec crainte et ne semblent pas disposés à vouloir vous tuer. Quatre d'entre eux restent à vous surveiller, tandis que les autres retournent s'occuper du Serpent. Rendez-vous au [133](#).

115

Vous vous matérialisez au pied d'une gigantesque idole de pierre dont les traits grimaçants sont recouverts de mousse. Des centaines d'Elfes portant des flambeaux sont réunis sur une place entourée d'immeubles en ruine. Vous levez les yeux vers le ciel, mais vous ne voyez que la voûte opaque d'une caverne : la ville tout entière est comprise dans une immense grotte. Un Elfe portant une robe de prêtre se tient à côté de l'idole, dont la gueule béante se termine en entonnoir. A ses pieds, au fond d'une gigantesque cuve de pierre, se trouve un vieil Elfe, pieds et poings liés. Le prêtre a esquissé un mouvement de recul en vous voyant apparaître, mais il rit à présent de bon cœur et désigne le vieillard enchaîné d'un doigt inquisiteur. - Ne crois pas avoir gagné, Grondel.

Cette créature serait donc la preuve qu'il existe d'autres mondes par-delà la Caverne. Hérésie ! Blasphème ! Cette pitoyable chose ne prouve rien et si elle est si puissante, elle saura bien te protéger du courroux de Vacavon. Gardes, emparez-vous d'elle et enchaînez-la avec Grondel.

Aussitôt, des gardes armés de lances s'avancent vers vous. Si vous possédez un Protège-Moyeu gravé de runes, rendez-vous au [331](#). Sinon, vous devez combattre (rendez-vous au [3](#)) ou bien déposer les armes (rendez-vous au [301](#)).

116

Vous marchez encore quelques heures dans les bois, longeant l'immense falaise. Bientôt, la forêt s'éclaircit et vous parvenez à trouver quelques bulbes comestibles pour calmer votre faim, mais en nombre insuffisant pour vous permettre de reprendre des points d'ENDURANCE. Vous finissez par sortir de la forêt et vous distinguez maintenant un sentier qui s'élève en zigzaguant à flanc de la falaise. Une vaste plaine de hautes herbes s'étend devant vous, le relief d'une colline ou la découpe d'un arbre solitaire venant çà et là rompre sa monotonie. Vous apercevez au loin un troupeau gardé par d'étranges créatures, qui broute paisiblement. Une légère brise souffle dans votre dos et, brusquement, des mouvements de panique agitent le troupeau. Une bête énervée brise les rangs et s'élançe à la charge dans votre direction. Si vous avancez dans la plaine pour l'intercepter, rendez-vous au [276](#). Si vous décidez de prendre la direction du sentier sur la falaise, rendez-vous au [12](#).

117

Vous progressez pendant des heures à travers les dunes. Peu à peu, la végétation se raréfie et vous vous retrouvez bientôt en plein désert. La chaleur est étouffante et le sable vous brûle les pieds. Exténué, vous vous asseyez quelques instants à l'ombre d'une dune mais, aussitôt, des ondulations agitent le sol sous vos pieds : vous venez d'interrompre le sommeil d'un Serpent des Sables. Le monstre se dresse, menaçant, et émet un sifflement énervé. Il est trop rapide pour que vous songiez à fuir. Le Serpent attaque doublement à chaque Assaut : d'une part, il va

s'enrouler autour de vos jambes et chercher à vous immobiliser, ensuite il va vouloir vous mordre. S'il remporte l'Assaut, il arrive à ses fins, vous affaiblissant de 2 points d'HABILITÉ en vous immobilisant et de 4 points d'ENDURANCE en vous blessant. Courage, car votre adversaire est redoutable !

SERPENT DES SABLES HABILITÉ: 6 ENDURANCE: 10

Si vous remportez le combat et si vous possédez des Chandelles Lumineuses, vous constatez avec dépit qu'elles se sont brisées lors de l'affrontement (rayez-les de votre *Feuille d'Aventuré*). Avec un soupir de frustration, vous escaladez la dune pour contempler l'immensité désertique s'étendant à perte de vue. Vous n'avez d'autre choix que d'utiliser l'Aleph pour quitter cet endroit. Rendez-vous au [211](#).

118

Vous passez entre les portes et vous avancez dans l'obscurité. Au bout de quelques pas, vous entendez une porte claquer derrière vous avec un bruit sourd : vous êtes enfermé. Peu à peu, des lueurs apparaissent. Rendez-vous au [392](#).



119

Le rythme de la Harpe devient frénétique. Les courtisans et les gardes s'alignent malgré eux et se dirigent vers les remparts en poussant des cris d'angoisse. Frampa ouvre la marche, incapable de résister à l'enchantement malgré les efforts qui déforment ses traits. Bientôt, toute la cour se trouve réunie sur l'étroit chemin de ronde qui

surplombe le précipice. Le Ménestrel plaque un ultime accord, discordant, et la foule se jette dans le vide en hurlant de terreur. Il esquisse un sourire satisfait en entendant les cris s'estomper dans le vide. Un silence accablant tombe sur les remparts. Le Ménestrel se tourne vers vous.

- Je te remercie de ton assistance, étranger, dit-il, mais tu n'es plus d'aucune utilité à présent. Sur ces mots, il s'empare de son épée tout en lâchant une incantation. Sa silhouette se modifie et, pour la première fois, vous voyez Barogkaz l'Enchanteur sous son aspect réel, celui d'un gigantesque Zwinien au faciès animal. Aussitôt, il s'élançe à l'attaque en grognant.

BAROGKAZ HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 13

Si vous êtes encore en vie après 5 Assauts, rendez-vous au [193](#).

120

Une nuée d'Ombres Noires s'abat sur vous. Manifestement, elles répugnent à vous blesser trop gravement aussi parvenez-vous à leur résister quelque temps. Bientôt, cependant, vous êtes submergé par le nombre. Vous sentez des crocs venimeux plonger dans vos chairs et des serres solides vous soulèvent dans les airs. Sous l'effet du violent poison, vous sombrez dans l'inconscience. Rendez-vous au [291](#).

121

Vous vous engagez dans le sombre tunnel et vous réalisez aussitôt votre erreur en sentant le sol se dérober sous vos pieds ! Vous glissez quelques instants avant d'atterrir lourdement dans une cave sans issue qui sent la fumée et la cendre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La voix assourdie du Grand Prêtre hurlant de triomphe parvient à vos oreilles.

- Inutile d'avancer, guerriers, la créature vient de tomber dans l'âtre. Elle est dans le ventre du dieu ! Sacrifions-la maintenant pour assurer notre victoire !

Vous tentez désespérément d'escalader les parois, mais la seule issue est hors d'atteinte. Bientôt, une chaleur étouffante monte du sol. Vos pieds vous brûlent et des volutes de fumée s'échappent par des fissures. Les Squelettes ont repris leur sinistre psalmodie. Vous allez mourir calciné dans le ventre d'une idole de pierre ! Pendant un instant, la panique s'empare de vous. L'Aleph ! Lui seul peut vous tirer de ce cauchemar. Vous le déballez d'une main fébrile et ses lueurs changeantes illuminent la grotte. Rapidement, les cercles de lumière croissent tout autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [51](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [36](#).

122

Une fois encore, vous vous retrouvez à suivre les multiples détours d'un couloir très sombre qui vous paraît interminable. Mais votre périple s'avère de courte durée et, bientôt, la lumière filtre au bout du tunnel. Vous débouchez sur une cour carrée, baignée de soleil. Une fontaine en occupe le centre. Un jet transparent jaillit de la bouche d'un guerrier de pierre à tête de taureau et coule sur le torse musclé de la statue pour aller remplir un bassin circulaire. Vous vous approchez et vous reniflez le liquide d'un air soupçonneux. Manifestement, il s'agit d'eau pure. Si vous désirez boire au bassin, rendez-vous au [277](#). Sinon, rendez-vous au [20](#).

123

D'un coup hardi, vous plongez votre lame dans l'œil vitreux du Serpent de Silice et vous l'enfoncez profondément dans son cerveau. Aussitôt, un flot répugnant d'humeurs et de sang jaillit de son orbite. La bête, foudroyée, se convulsionne quelques instants au sol avant de se raidir dans la mort. Vous essuyez votre lame et vous reprenez votre route vers la Citadelle de Cristal. Rendez-vous au [336](#).

124

Vous sortez l'Aleph de votre sac et, aussitôt, la myriade d'images mouvantes capte votre attention. Fasciné par les paysages qui défilent sous vos yeux, vous vous laissez emporter dans le tourbillon. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [180](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [105](#).

125

Vous approchez prudemment du filet, craignant qu'il ne renferme une bête sauvage. Mais, en brisant les premières mailles, vous avez la surprise de reconnaître un être identique à celui qui vous a remis l'Aleph. Vous arrachez les derniers liens qui l'emprisonnent. Il porte la même robe que son compagnon, mais ses ailes sont faites de longues plumes blanches, semblables à celles d'un cygne. Sa jambe brisée forme un angle bizarre avec le reste de son corps.

- Je te remercie de ton aide, guerrier, dit-il en grimaçant. Mais tu ne dois pas rester ici. Je sais qui tu es, et ce que tu transportes. Des Serpents de Silice vont bientôt arriver. Il ne faut pas que tu tombes entre leurs griffes. Je t'en supplie, laisse-moi et fuis tant qu'il en est encore temps.

Si vous ne l'écoutez pas et si vous décidez de le transporter à l'abri dans la forêt, rendez-vous au [37](#). Si vous l'abandonnez à son destin pour fuir en direction des collines qui longent l'immense falaise, rendez-vous au [190](#).

126

Une vaste plaine, parsemée de bosquets, ondule à perte de vue sous un ciel sans nuages. Aucune feuille ne bruisse, pas un oiseau ne chante, rien ne vient perturber le silence de la contrée. Comme vous vous avancez vers le plus proche bosquet, des mouvements agitent le sous-bois et des créatures de toutes sortes surgissent en une fuite désordonnée. Vous reconnaissez des cerfs et des sangliers, mais aussi des satyres aux pieds de bouc, des centaures, des nymphes à la peau

verte et une licorne. Ils passent à côté de vous, les traits déformés par la peur, mais aussi silencieux que des ombres. Bientôt, vous comprenez la raison de leur panique. Une troupe de géants, chevauchant des bêtes de guerre à l'aspect monstrueux, leur donne la chasse. Ils sont vêtus de riches atours, croulent sous le poids des pierreries qui ornent leurs capes, et leurs armes d'apparat scintillent à la lumière. Ils galopent en silence, scrutant la contrée d'un regard impassible. Si vous demeurez sur place et si vous tentez d'attirer leur attention, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez vous écarter de leur chemin, rendez-vous au [358](#).

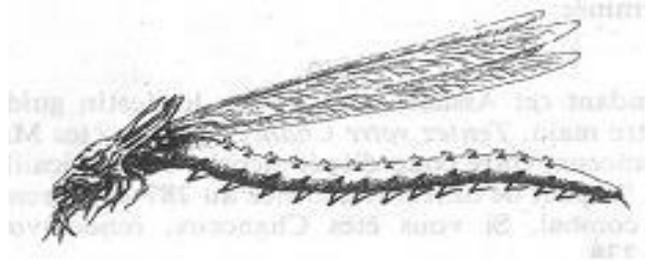
127

A peine avez-vous descendu quelques marches qu'un bruit métallique résonne dans l'escalier. Stupéfait, vous voyez apparaître une armure de plaques métalliques, surmontée d'une tête cubique aux yeux scintillants. Le personnage s'arrête et déclare d'une voix atone, semblable à un grincement de métal

- Vous avez de la chance de m'avoir trouvé. Je partais pour ma tournée d'inspection. Je suppose que vous êtes perdu... Si vous voulez bien me suivre. L'homme de métal vous guide vers une cave remplie d'un incroyable bric-à-brac. Vous voyez des chapeaux, des capes, des boîtes, des paquets, des armes, empilés les uns sur les autres. Il y a même des animaux en cage et des statues mais, au milieu de ce capharnaiim, vous repérez une porte au-dessus de laquelle est gravé le mot Sortie.

- Je m'appelle Objets Trouvés, poursuit l'homme de métal. Là d'où je viens, j'étais le Robot Domestique 45B, mais personne n'a besoin de robots domestiques sur Limbo. Alors, je mets un peu d'ordre dans la bibliothèque. Regardez tout ce que je peux ramasser. Si vous avez besoin de quoi que ce soit, nous pourrions peut-être nous entendre.

Si vous voulez négocier avec le Robot, rendez-vous au [225](#). Si vous préférez vous diriger vers la sortie, rendez-vous au [185](#).



128

Le liquide n'a aucun goût mais, dès la première gorgée, vous ressentez une sensation de bien-être. La fatigue se fait moins sentir et vos douleurs s'estompent. Vous buvez à satiété et vous récupérez de cette manière jusqu'à 6 points d'ENDURANCE. Totalement ragaillardi, vous gravissez les marches d'un bon pas et vous quittez la cave. Rendez-vous au [189](#)

129

La grande silhouette prend forme et vous demeurez un instant pétrifié par son odieuse apparence. Soudain, elle sent votre présence et s'élance vers vous, propulsée par ses longues pattes d'insecte. Ses yeux à facettes scintillent et elle agite nerveusement tous ses membres. Votre main se porte à votre épée, mais vous êtes trop lent. D'un coup de ses griffes acérées, la créature vous projette au sol. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Vous tentez de vous relever, croyant votre dernière heure venue, mais la créature recule d'un pas, comme pour mieux se repaître de votre agonie. Une voix glaciale murmure alors dans votre esprit. - Maintenant je connais l'odeur de ton sang, humain. Nous nous retrouverons. Vous levez les yeux, mais le monstre a disparu. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. La main crispée sur votre blessure, vous foncez en direction des arbres. De temps à autre, vous jetez un regard anxieux derrière vous. Soudain, le monstre - ou un de ses pairs - commence à se matérialiser. Pas question d'attendre, cette fois-ci ! Vous courez vous abriter dans les bois. Rendez-vous au [44](#).

130

Vous parvenez enfin au sommet de la falaise, mais la progression sur le terrain rocailleux qui s'étend à présent devant vous s'avère rapidement aussi pénible que l'escalade de la falaise. De profondes crevasses parcourent le sol aride et les tours cylindriques perchées sur les hauteurs sont les seules preuves d'une quelconque vie. L'une d'elles, située à distance, semble plus importante que les autres. Au lointain, vous apercevez un autre mur de falaises barrant l'horizon, au sommet duquel se trouve le troisième niveau de ce monde étrange. Si vous désirez explorer l'une des tours, rendez-vous au [353](#). Si vous préférez aller vers les lointaines falaises, rendez-vous au [214](#).

131

A l'instant où le Golem brandit son maillet, vous le frappez de toutes vos forces à la cuisse. Le monstre ne réagit pas. Vous n'avez guère le temps de vous étonner car déjà le maillet s'abat en sifflant, manquant votre crâne de quelques centimètres. La lutte est inégale, toute riposte est vaine. Vous allez devoir esquiver les attaques du Golem, jusqu'à ce que les rayons du soleil finissent par assécher la glaise qui le compose. Lancez un dé et ajoutez 3. Ce résultat correspond au nombre d'Assauts que va durer l'affrontement. A chaque Assaut, lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'HABILETÉ, le Golem parvient à vous toucher et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette lutte inégale, vous voyez le Golem ralentir progressivement et s'immobiliser sous le soleil. Hélas, votre répit est de courte durée car, déjà, la silhouette cauchemardesque d'un Spectre Chasseur se forme dans les airs. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION et *testez votre Détection* en lançant trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [255](#). S'il est inférieur, rendez-vous au [307](#).

132

Les objets se recouvrent d'un étrange halo doré et Sémeion entre en transe.

- Les Spectres Chasseurs sont les créatures de Globus, l'Archimage démoniaque, dit-il d'une voix déformée. Il les a chargés de retrouver l'Aleph. Tandis que Sémeion sort de sa transe et recouvre ses esprits, une étoile à sept branches se forme au milieu des objets.

- La bonne fortune est avec toi, dit-il en vous tendant l'objet. Tu sais à présent que Globus est ton ennemi, et ce Talisman te protégera contre ses maléfices. Porte-le toujours autour de ton cou. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE et réduisez votre total de DÉTECTION de 2 points. Vous remerciez Sémeion de ce précieux cadeau et vous lui demandez davantage d'informations sur Globus. Rendez-vous au [308](#).

133

Après avoir muselé le Serpent et entravé ses ailes, les Ophidiens reportent leur attention sur vous. Bientôt, vous vous retrouvez solidement ficelé et suspendu à une lance entre deux gardes. Après un court périple entre les rochers, la troupe s'arrête au pied d'une paroi rocheuse. Les soldats Ophidiens se mettent à jouer de la flûte et détachent les ailes du Serpent de Silice ; hypnotisé par la mélodie, ce dernier s'élève docilement dans l'air, tandis que les soldats entament l'escalade. Quant à vous, vous êtes hissé au bout d'une corde, sans plus de ménagement que si vous étiez un paquet. Ballotté contre la paroi, vous raclant aux roches en saillie, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La troupe s'engage bientôt dans l'entrée d'une caverne. Vous repérez deux couloirs qui s'enfoncent dans les ténèbres. Les soldats vous conduisent dans celui de gauche, qui mène à une vaste grotte, abritant de nombreux Serpents de Silice, gardés par d'autres Ophidiens. Rendez-vous au [53](#).

134

Vous reculez vivement avant que le tyran ne s'empare de l'Aleph, et vous quittez la salle en courant. Les hurlements de rage du vieillard se répercutent en écho sur les parois de l'escalier et vous entendez, en contrebas, le bruit des portes qui se referment en claquant. Seul l'Aleph peut vous tirer de ce mauvais pas. Rendez-vous au [365](#).

135

Vous vous matérialisez au cœur d'une épaisse forêt dont la voûte feuillue cache le soleil. Vous entamez votre progression dans le sous-bois, vous frayant un chemin entre les ronces et les fougères. Bientôt, un rai de lumière vous annonce la proximité d'un chemin. Vous allez l'atteindre quand des bruits de pas vous poussent à l'abri d'un buisson. Un jeune homme passe devant vous, marchant à bonne allure, un petite harpe accrochée dans son dos. Sans doute un Ménestrel se rendant de village en village. Vous alliez l'apostropher, mais le bruit d'une cavalcade s'élève de l'autre côté du chemin. Un gigantesque lézard monté par une créature à tête de sanglier vient de faire irruption. Voyant le Ménestrel, la créature pousse sa monture à la charge avec un grognement animal. Au lieu de chercher à se défendre, le jeune homme s'empare de sa Harpe et frôle les cordes. L'accord résonne, cristallin, tandis que le visage de bois qui orne la Harpe se met à chanter. L'effet est immédiat. La créature bestiale tombe à la renverse, offrant sa panse à la lame du Ménestrel. Mais un deuxième Lézard Géant apparaît déjà au détour du chemin et vous entendez les pas d'un troisième. Si vous demeurez caché, rendez-vous au [233](#). Si vous décidez de venir en aide au Ménestrel, rendez-vous au [265](#).

136

- Faux ! hurle la voix. Stupide étranger, il te suffisait de regarder le décor qui orne mon front. Contemple-le, car ce sera ta dernière vision !
Rendez-vous au [31](#).

137

Le hurlement effrayé de la jeune femme vous avertit de l'arrivée du Conjureur. Sa silhouette hautaine se découpe dans l'embrasure de la porte et il esquisse un sourire satisfait, révélant deux canines acérées. Un Vampire.

- Ce voyage n'aura pas été inutile. Vous, ma chère, allez devenir une de mes plus belles compagnes. Quant à toi, ton sang éteindra ma soif pendant le voyage. Approche, guerrier. Regarde-moi dans les yeux.

La situation est désespérée. Si vous désirez fuir par la porte donnant sur l'extérieur, rendez-vous au [289](#). Si vous possédez une Dague d'Argent, vous pouvez l'utiliser pour combattre le Vampire (rendez-vous au [231](#)). Sinon, vous allez devoir l'affronter de votre mieux (rendez-vous au [382](#)).

138

- Ainsi donc, tu avoues être un ami de ce tyran, grogne le prêtre Vaskind. Tu es sans nul doute un espion, chargé de vérifier que les sujets des niveaux inférieurs ploient toujours sous le joug. Nous pourrions te tuer, mais ce serait faire injure au code d'honneur de notre lointaine patrie. Tu vas quitter ce dôme. Si tu parviens à la surface, dis à ton maître qu'il ne nous fait pas peur et que nous attendons le retour de notre reine pour prendre enfin notre revanche... Gardes, expulsez cette créature ! Les soldats vous empoignent et vous entraînent sans ménagement vers la paroi du dôme. Vous avalez une dernière bouffée d'air vicié avant d'être propulsé à travers la paroi dans les eaux glacées. Si vous possédez la Fiole de Siccator et si vous voulez l'employer, rendez-vous au [357](#). Sinon, rendez-vous au [19](#).

139

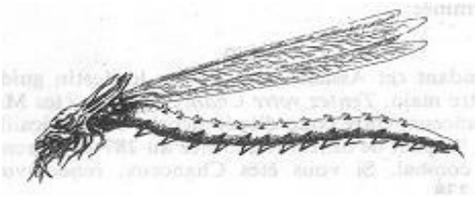
Brandissant votre épée, vous reculez lentement vers la mâchoire béante du crâne de pierre. Deux soldats avancent vers vous. Ils sont d'une maigreur cadavérique et une lueur farouche brille au fond de leurs orbites creusées. Ils se déplacent lentement, mais manient leurs haches

noires avec une aisance surnaturelle. Le premier arrive à votre hauteur et vous devez le combattre.

GUERRIER

SQUELETTE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 4

Tout à votre combat, vous remarquez à peine une étrange perturbation dans l'air, au-dessus de vous. Les Spectres Chasseurs commencent à savoir repérer vos ondes d'énergie mentale : ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Si vous parvenez à vaincre le premier Squelette, le deuxième prend sa place, sans vous laisser le moindre répit. D'autres affluent à sa rescousse. Vous ne pourrez les affronter tous. Si vous abandonnez la lutte, rendez-vous au [85](#). Si vous tentez de vous échapper par la mâchoire du Crâne de Pierre, rendez-vous au [348](#).



140

Les marches de pierre débouchent sur un tunnel sombre, qui se termine devant une porte de bois. Vous la repoussez prudemment pour découvrir une petite pièce vide mais habitée d'une étrange lumière. Vous pénétrez dans la pièce et la porte se referme dans votre dos. Vous demeurez un instant sur vos gardes, mais l'atmosphère reste silencieuse. L'étrange lumière émane des parois. En vous approchant, vous pouvez observer une répugnante moisissure blanchâtre, luminescente et dégageant de surcroît une odeur de décomposition. La salle est tapissée du sol au plafond de cette matière infâme, de même qu'une porte dont vous distinguez à peine les contours, sur le mur du fond. Pour sortir par cette porte, il va falloir la dégager de la moisissure phosphorescente. Si vous tentez de le faire à mains nues, rendez-vous au [347](#). Si vous vous servez de votre épée, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez la brûler avec l'Épée Fournaise (si cette arme magique est en votre possession), rendez-vous au [181](#).

141

Vous projetez le Siccator en un large arc de cercle (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Hélas, au même instant, le Golem abat son maillet, vous obli-géant à esquiver, et le liquide se répand sur le sol. Le monstre ne vous laisse pas le temps de vous reprendre et, d'un revers de bras, il vous envoie au sol. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez, titubant. Si vous prenez la fuite, rendez-vous au [13](#). Si vous poursuivez le combat, rendez-vous au [131](#).

142

Le monstre iridescent est un Serpent de Silice. Flottant au ras du sol, il redresse la tête et pousse un cri perçant. Les Elfes reviennent alors et s'agenouillent respectueusement devant lui, puis ils s'avancent d'un pas hésitant. Timidement, ils approchent de sa tête et chacun arrache une écaille scintillante au sommet de son crâne. Cela fait, ils s'en vont en bondissant joyeusement et vous les voyez accrocher leur trophée sur leur chapeau de feutre avec des cris de victoire. D'autres monstres surgissent dans le ciel et fondent vers le filet. Deux d'entre eux le soulèvent de terre et tous reprennent alors leur envol. Vous les regardez s'éloigner avant de partir en direction de la falaise. Rendez-vous au [190](#).

143

Le talisman que vous portez autour du cou commence alors à vibrer et une lueur naît en son centre, aussi vive que celle qui vous broie. Votre douleur s'estompe légèrement, mais la pression ne cesse pas pour autant et vous sentez que vous allez rapidement atteindre les limites de votre résistance. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [212](#). Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [372](#).

144

Vous ouvrez le parapluie sous les yeux étonnés de Grondel, qui vous demande aussitôt de quoi il s'agit. Vous répondez par un sourire laconique et vous lui dites simplement de venir à côté vous. Debout devant l'autel qui vous surplombe, le Grand Prêtre entame une sinistre incantation d'une voix exaltée. Bientôt, la litanie, reprise en chœur par la foule, atteint son paroxysme et un grondement sourd s'élève de la gueule béante de l'idole de pierre. Quelques secondes plus tard, une vague de liquide noirâtre vous submerge. Protégé par l'écran de toile, vous restez au sec, mais quelques gouttes sont tout de même projetées contre vos jambes. La moindre particule de ce liquide suffit à dissoudre les chairs. Lancez un dé et soustrayez le résultat de votre total d'ENDURANCE actuel ainsi que de votre total de départ d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous attendrez que le flot mortel se tarisse avant de refermer le parapluie devant la foule médusée par un tel prodige. Rendez-vous au [245](#).

145

Vous vous matérialisez dans une petite pièce dont les parois sont faites d'un entrelacs de fils et de câbles lumineux, reliés à un dispositif complexe que vous apercevez par les interstices entre les câbles. Cette espèce de cabine donne par une ouverture dans un de ses murs sur une salle pleine de mécanismes, d'instruments, de cartes et de livres. Un personnage étrange avance vers vous, se déplaçant au moyen d'une petite charrette de métal, qui semble faire partie intégrante de son corps. Il est d'une maigreur extrême et ses mains squelettiques portent des gantelets de métal articulés. Des fils jaillissent de son crâne surdimensionné et des boules à facettes recouvrent entièrement ses oreilles.

- Un visiteur, déclare-t-il d'une curieuse voix mécanique. Cela fait bien longtemps que je n'ai pas reçu de visite. Sors vite de la machine, tant que tu le peux encore.

Si vous décidez de sortir de la cabine, rendez-vous au [253](#). Si vous y restez, rendez-vous au [42](#).



145 *Un personnage étrange avance vers vous au moyen d'une petite charrette de métal.*

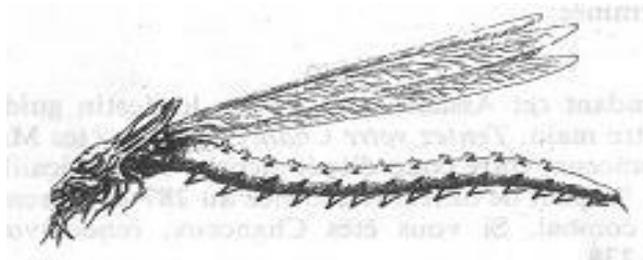
146

Vous reprenez l'ascension et vous parvenez finalement au sommet de la falaise. Devant vous, s'étend un terrain escarpé et désert, à l'horizon duquel se dresse une nouvelle paroi vertigineuse. Vous repartez d'un pas lourd en direction de ce mur de falaises quand, soudain, vous repérez de nouveaux Serpents de Silice dans le ciel turquoise. Vous réprimez un juron en comprenant que cette partie de Ziggurat doit être leur domaine. L'un d'eux vient se poser sur un sentier, dans un goulet encaissé, à quelque distance de vous. Vous vous arrêtez, ne sachant trop que faire. Vous l'observez un instant avant de vous apercevoir qu'il a été blessé et qu'il ne peut reprendre son envol. Si vous vous approchez de lui, rendez-vous au [184](#). Si vous vous dissimulez pour attendre la suite des événements, rendez-vous au [229](#).

147

Vous poussez le battant et vous pénétrez dans la pièce. Au même instant, vous recevez un baquet rempli d'eau sur la tête. Vous êtes trempé jusqu'aux os et votre crâne en a pris un coup. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous voici dans une petite pièce, remplie de machines démontées. Un homme très grand, qui se tient voûté pour ne pas toucher le plafond, vous regarde, appuyé contre une chaise à haut dossier. Il rit à en avoir les larmes aux yeux. - Ah, soupire-t-il entre deux ricanements. Je ne pensais pas que cette blague marcherait encore. Elle me fait toujours autant rire. Je suis Wayland, étranger trempé. Manifestement, tu es un visiteur. D'où viens-tu ainsi ?

Si vous voulez attaquer ce fâcheux plaisantin, rendez-vous au [59](#). Si vous préférez répondre à sa question, rendez-vous au [103](#).



148

Le tunnel est plongé dans l'obscurité mais vous percevez une vague lueur à l'extrémité. Vous débouchez bientôt dans une petite pièce percée de deux portes. Un rai de lumière filtre sous la première, l'autre se distingue à peine dans la pénombre de la pièce. Si vous choisissez la porte avec la lumière, rendez-vous au [324](#). Si vous préférez l'autre, rendez-vous au [202](#).

149

La lumière rasante du soleil matinal n'éclaire le tunnel que sur quelques mètres, mais vous constatez avec satisfaction, que les ténèbres devant vous sont percées de rais de lumière filtrant par des crevasses et des cheminées. Vous vous tournez pour regarder une dernière fois les lointaines montagnes et vous remarquez alors un symbole, un triangle surmonté d'un cercle, gravé sur le linteau à l'entrée du tunnel. Après l'avoir observé quelques instants, vous vous engagez dans le tunnel. Rendez-vous au [15](#).

150

Vous expliquez aux Elfes les raisons de votre brusque irruption, mais vous voyez leurs sourcils se froncer au fur et à mesure de votre récit. Manifestement, ils n'en croient pas un mot. Brandissant leurs glaives, les deux premiers s'avancent d'un pas ferme vers vous. Combattez-les l'un après l'autre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ELFE 8 6

Second ELFE 7 7

Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Si vous les éliminez, leurs compagnons prennent la fuite sans demander leur reste. Vous les regardez s'éloigner avant de reporter votre attention sur la créature emprisonnée dans les mailles du filet. Rendez-vous au [125](#).

151

Vous actionnez une manette au hasard et aussitôt, une sonnerie stridente vous vrille les oreilles. « Utilisation du Téléporteur interdite, reprend la voix. Réglages modifiés. » Vous actionnez plusieurs manettes et vous appuyez sur les boutons lumineux avant de bondir sur la plate-forme. Le plancher s'illumine instantanément et une vive lumière vous enveloppe. Brusquement, une des parois métalliques glisse sur le côté, cédant la place à une créature monstrueuse, faite de verre et de métal. La lumière vous inonde et vous vous sentez transporté. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 Rendez-vous au [105](#)

2 Rendez-vous au [115](#)

3 Rendez-vous au [126](#)

4 Rendez-vous au [135](#)

5 Rendez-vous au [145](#)

6 Rendez-vous au [234](#)

152

Le tunnel vous conduit devant une porte de bois. Vous poussez prudemment le battant et vous découvrez une petite caverne servant d'armurerie. Des lances Ophidiennes sont alignées contre le mur entre des rouleaux de corde, et plusieurs armures sont suspendues à la paroi. Vous décrochez la plus petite et vous l'essayez. Les plaques de verre noir vous gênent dans vos mouvements, mais vous découvrez le secret de l'étonnante capacité des Ophidiens à escalader les parois les plus lisses : les gants et les chaussures sont dotés de crochets rétractiles. Si vous pensez que l'armure peut vous servir, gardez-la sur vous et retranchez 1 point à votre total d'HABiLETÉ en raison de la gêne qu'elle occasionne (de plus, si vous possédez la Harpe de Cérod, vous devrez l'abandonner sur place, l'armure interdisant son transport). Que vous gardiez ou non l'armure, vous pouvez toujours prendre une Flûte

Ophidienne. Notez toutes ces modifications sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous prenez un long rouleau de corde et après en avoir accroché une extrémité à un rocher, vous le déroulez dans le vide pour entamer la descente. Si vous portez une armure, la présence de la corde se révèle inutile mais, dans un cas comme dans l'autre, vous parvenez rapidement au pied de la paroi rocheuse. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Sans plus attendre, vous partez en direction de la falaise qui se dessine au loin. Rendez-vous au [4](#).

153

D'un geste rageur, vous vous extirpez de ce piège, mais trop tard hélas. L'Araignée a eu le temps de vous rejoindre et ses mandibules venimeuses plongent dans votre cuisse, y libérant une bonne dose de poison. Vous fuyez en titubant vers l'issue la plus proche, sentant déjà monter en vous une brusque poussée de fièvre. Lancez un dé et ajoutez 3 au résultat obtenu. Déduisez cette somme de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore de ce monde, vous devez reprendre votre exploration. Lancez un dé. Si vous obtenez :

- 1 Rendez-vous au [15](#)
- 2 Rendez-vous au [367](#)
- 3 Rendez-vous au [317](#)
- 4 Rendez-vous au [285](#).
- 5 ou 6 Relancez le dé.

154

La balle vient se ficher au fond de la gorge du Lithogène et elle y demeure solidement coincée, malgré tous les efforts du monstre pour la déloger. Ses yeux globuleux s'écarquillent au fur et à mesure que les vapeurs toxiques émanant de son estomac lui montent au cerveau. Un grondement sourd fait trembler le sol mais, bientôt, un voile opaque recouvre ses pupilles. Vous attendez quelques instants avant de plonger à nouveau votre lame dans la masse, à présent inerte, de sa langue. Libéré de ce piège, vous filez sans plus attendre. Rendez-vous au [272](#).

155

Le chariot est tiré par deux lourds chevaux de guerre caparaçonnés de bronze. Ils s'élancent, le regard fou, à travers la mêlée, piétinant les blessés sur leur passage. Des Elfes tentent de vous arrêter, mais ils répugnent à s'approcher de votre char, effrayés par la pâle luminescence qui émane des roues. Impuissant à contrôler l'attelage en furie, vous vous laissez entraîner à travers la plaine. Soudain, le chariot heurte une grosse pierre et brise un essieu. Vous êtes projeté violemment sur le sol, tandis que l'attelage poursuit sa course folle. Vous reprenez peu à peu vos esprits et vous allez inspecter la roue arrachée. La lumière émane d'un Pro-tège-Moyeu de bronze gravé de runes. Apparemment ce disque a le pouvoir d'effrayer les Elfes. Inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous désirez le conserver. Vous sortez l'Aleph de votre sac et vous plongez votre regard dans la myriade d'images mouvantes. Déjà, des cercles concentriques se déploient tout autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [51](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [36](#).

156

Vous vous matérialisez sur un étroit chemin dans une gorge vertigineuse. En contrebas coule une rivière aux eaux grondantes. Au-dessus de votre tête, un mince filet de ciel bleu sépare les sommets de la faille. Pas question d'escalader la paroi à pic, il vous faut suivre cette étroite bande de roche qui serpente au-dessus du vide. Vous progressez

pendant plusieurs heures sans rencontrer la moindre trace de vie. Bientôt, le crépuscule descend sur la faille et le fond de la gorge disparaît déjà dans les ténèbres. Soudain, au détour de la paroi, vous apercevez la masse imposante d'une forteresse. Le sentier s'interrompt devant une lourde porte renforcée de ferrures. Vous avancez avec prudence, mais le fortin est à l'abandon et plusieurs tourelles sont en ruine. Brusquement, une lumière s'allume dans la fente d'une meurtrière et une silhouette enfantine apparaît sur le chemin de ronde. Un hurlement sépulcral résonne en écho entre les parois de la gorge. Si vous désirez vous approcher du fortin, rendez-vous au [391](#). Sinon, vous devez employer l'Aleph. Rendez-vous au [61](#).

157

Sans plus attendre, vous fuyez à travers le sous-bois, vous bouchant les oreilles pour ne pas entendre l'appel de la harpe. Les ronces vous fouettent douloureusement le visage, mais vous n'osez vous arrêter que quand l'insidieuse mélodie s'est tue. Vous avez échappé à l'enchantement du Ménestrel, mais vous êtes perdu au cœur de la forêt et vous n'avez d'autre choix que d'utiliser l'Aleph. Rendez-vous au [91](#).

158

Vous faites scintiller le bijou devant le monstre. Aussitôt, il émet une plainte et s'avance lentement, fasciné par l'objet. Vous le jetez sur sa paillasse et sans attendre, il court le chercher. Pendant qu'il admire son nouveau bien, vous vous dirigez lentement vers la porte au fond de la pièce et vous débouchez sur un tunnel. N'oubliez pas de rayer le bijou de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [258](#).

159

Malgré la faim qui vous tenaille, vous préférez ne pas prendre de risques inutiles. Si vous possédez des provisions, vous pouvez prendre 1 Repas et récupérer ainsi 4 points d'ENDURANCE. Plus tard, vous allez vous allonger sur le lit et, bercé par le clapotis de la rivière qui coule sous vos fenêtres, vous finissez par vous endormir. Rendez-vous au [195](#).

160

Vous dégainez votre épée et vous visez le point situé au-dessus des mandibules du Coléopode, entre ses antennes. Le monstre arrive sur vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [374](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [210](#).

161

Suspendu à la sangle de cuir, vous êtes emporté par le monstre lancé à toute allure. Vous vous trouvez à proximité du genou du cavalier. Vous levez les yeux sur lui, attendant le moment où il cherchera à vous déloger, mais son visage de statue demeure fixé sur l'horizon. Une Corne de Chasse rehaussée de filaments d'argent est accrochée à la selle et pend à côté de vous. Les cavaliers se sont déployés dans la plaine et vous pouvez vous laisser choir sans risquer d'être piétiné. Vous empoignez la Corne et vous vous laissez tomber dans l'herbe, vous rétablissant d'une roulade. Aussitôt, vous vous relevez pour examiner votre nouvelle acquisition (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous désirez l'essayer, rendez-vous au [209](#). Sinon, rangez-la dans votre sac à dos et rendez-vous au [358](#).

162

Vous prenez une allée qui mène directement à la Citadelle mais qui est gardée par un Serpent de Silice. Le monstre est maintenu par une chaîne accrochée autour de son cou, mais ses entraves ne l'empêchent pas de bouger et de cracher son venin. Vous allez devoir l'affronter. Si vous possédez une Flûte Ophidienne, rendez-vous au [288](#). Sinon, rendez-vous au [343](#).

163

Le Logichien ne peut être vaincu. Cet animal surnaturel se déplace avec une vivacité stupéfiante et, lorsque vous parvenez à le toucher, il disparaît et se matérialise derrière vous. Très rapidement, vous comprenez que ce combat est sans espoir.

LOGICHIEN HABILITÉ : 10

Si vous êtes encore vivant après 3 Assauts, vous vous résignez à l'issue de ce combat. A cet instant, une voix s'élève dans le jardin. - Assez, Logic ! Couché ! Notre visiteur a compris que le jardin est bien gardé. Je vais aller voir ce qu'il veut. L'animal disparaît dans les airs. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION et rendez-vous au [282](#).

164

Vous marchez pendant des heures entre les rayonnages. Au loin, vous repérez un panneau, suspendu à deux chaînettes qui disparaissent dans les ténèbres du plafond. En vous approchant, vous pouvez lire l'inscription : Objets Trouvés, illustrée d'une main dont l'index pointe vers le sol. Vous apercevez alors un escalier étroit, coincé entre deux rayonnages, qui s'enfonce dans le sol. Si vous désirez emprunter cet escalier, rendez-vous au [127](#). Si vous préférez passer votre chemin sans vous attarder, rendez-vous au [373](#).

165

La balle manque la gorge du Lithogène et heurte la créature entre les deux yeux. Dans un grondement sépulcral, le monstre vomit un nouveau jet de liquide digestif. Vous poussez un hurlement de douleur, les chairs brûlées par l'acide, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous devez absolument tenter de vous dégager à coups d'épée. Rendez-vous au [341](#).

166

Debout devant l'autel placé au-dessus de vous, le Grand Prêtre entame une sinistre incantation d'une voix exaltée. Bientôt, la litanie, reprise en chœur par la foule, atteint son paroxysme et un grondement sourd s'élève de la gueule béante de l'idole de pierre. Quelques secondes plus tard, une vague de liquide noirâtre vous submerge. Le poison s'insinue dans vos vêtements, dissolvant chairs et os. Hurlant d'agonie sous l'effroyable morsure du poison, vous vous débattiez au fond de la cuve jusqu'à n'être plus qu'un petit tas fumant...

167

Des milliers de petites créatures se pressent tout autour de vous, vous mordillant au passage. Serrant les dents, vous tentez de faire taire votre imagination, avant de perdre tout sang-froid. Vous n'osez pas courir dans l'obscurité. Si vous continuez à avancer, dans l'espoir de trouver une issue à l'extrémité de cette salle, rendez-vous au [293](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [244](#).

168

Vos doigts effleurent la surface et rencontrent alors une gravure au centre du mur. Malgré la pénombre, vous réussissez à entrevoir un curieux motif, semblable à un labyrinthe en forme de visage. A l'endroit de la bouche est gravé le mot Bienvenue. Les orbites renferment chacune un bouton. Si vous pressez le bouton de droite, rendez-vous au [290](#). Si vous pressez celui de gauche, rendez-vous au [216](#). Si vous préférez attendre et ne rien faire, rendez-vous au [95](#).

169

D'une brusque volte-face, vous vous tournez vers le prochain adversaire, mais les Félitis s'enfuient soudain en gémissant entre les herbes, en lançant des regards craintifs vers le ciel. Étonné, vous levez les yeux et vous voyez avec horreur une forme gigantesque qui couvre l'étendue du ciel. Des milliers de facettes sondent l'espace et une mer de tentacules grouillants cherchent à capter vos pensées. La panique vous gagne, mais l'apparition se dissipe brusquement, comme un nuage déchiré par le vent. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. VOUS êtes seul dans la plaine, qu'allez-vous faire à présent ? Si vous retournez dans le jardin, rendez-vous au [334](#). Si vous faites route vers la citadelle que vous avez aperçue au loin, rendez-vous au [379](#). Mais vous pouvez bien utiliser l'Aleph pour quitter ce monde étrange. Dans ce cas, rendez-vous au [365](#).

170

Vous percevez bientôt le bruit d'une nouvelle cavalcade dans les hautes herbes. Vous attendez, sur vos gardes, craignant de voir apparaître le reste de la horde, mais d'autres créatures font leur apparition. Ce sont des Mantirs, gardiens du troupeau de Colé-podes. Ils ressemblent eux aussi à des insectes gigantesques. Leur corps est recouvert d'une épaisse carapace, deux longues antennes se dressent au sommet de leur crâne et ils se déplacent sur quatre pattes, les deux premières faisant office de bras. Ils sont armés d'épées et l'extrémité de leur queue forme une longue pointe acérée. Manifestement, ils sont aussi surpris que vous par votre apparence et n'en reviennent pas que vous ayez pu tuer le Colé-pode d'un seul coup d'épée. Leur chef s'adresse à vous d'une étrange voix flûtée. - Tu es un valeureux guerrier, dit-il, et les Mantirs ne te cherchent pas querelle, mais tu viens d'abattre la plus belle bête du troupeau et ce préjudice demande réparation.

Si vous ne pouvez pas payer pour le Colé-pode, la loi de leur tribu exige que vous vous battiez en duel avec leur chef. Si vous acceptez de payer, rendez-vous au [270](#). Si vous optez pour le duel, rendez-vous au [223](#).

171

Vous vous matérialisez sur une plaine, divisée en quarante-neuf cases par des alignements de drapeaux. La majorité des cases est vide mais, sur six d'entre elles, gisent des cadavres de guerriers. Vous tenez une longue pique, terminée par une pointe d'acier, et vous vous rendez rapidement compte qu'il vous est impossible de la lâcher. Vous sentez le poids d'une plaque de métal qui vous recouvre le dos, des talons jusqu'à la nuque. Elle est maintenue par des sangles, mais le reste de votre corps est simplement couvert d'une tunique blanche. Quatre des cadavres portent des tuniques identiques à la vôtre, les deux autres sont vêtus de noir. Excepté vous, il ne reste que deux guerriers blancs sur les cases. Ils sont exténués, contrairement aux cinq guerriers noirs qui arborent tous des rictus de prédateurs. Chaque combattant est armé comme vous d'une pique et protégé dans le dos par une plaque de métal. Une voix grave résonne soudain dans le ciel.

- Tu viens de placer ton dernier pion, Drawenna, et malgré cela mes forces sont supérieures aux tiennes. Ne commences-tu pas à regretter ton choix ? Bientôt, tu m'appartiendras. Tu dois t'y résigner.

- Tu n'as pas encore gagné, Burud ! réplique une voix féminine, dans un accès de rage. J'ai encore mes chances. Laisse-moi apprendre les règles à ma nouvelle recrue et nous verrons bien qui sera le vainqueur !

Un rayon de lumière perce les nuages et tombe sur la case que vous occupez. Une voix féminine vous explique alors les règles de ce jeu sanguinaire. Rendez-vous au [81](#).

172

- Stupide animal ! hurle Globus. Tu n'as aucune chance. Aurais-tu déjà oublié les Spectres Chasseurs ? Ne m'oblige pas à les invoquer. Ils te réduiront en bouillie et me remettront l'Aleph. Est-ce cela que tu veux ? Choisis la vie, guerrier, et remets-moi l'Aleph !

Vous demeurez silencieux et devant votre refus, . Globus n'a d'autre solution que d'invoquer ses créatures. Avec un grognement exaspéré, il dessine un signe dans les airs et les odieuses silhouettes se matérialisent. Si vous voulez tenter de briser le Prisme de Pouvoir avec votre Epée, rendez-vous au [82](#). Si vous projetez l'Aleph contre le Prisme, avec l'espoir que le globe saura contrer les pouvoirs du tyran, rendez-vous au [268](#). Mais vous pouvez aussi décider finalement de remettre l'Aleph à Globus. Dans ce cas, rendez-vous au [396](#).

173

Métron enserme la Corne dans un étau et entame toute une série de mesures. Il consulte des livres et couvre des pages de notes, tout en caressant l'instrument avec d'étranges tubes de lumière. - Inefficace, déclare-t-il finalement. Il est composé d'une matière organique, probablement animale, très lourde et sans grand pouvoir de résonance. Ses dimensions sont stupides. En réduisant la longueur de quelques dronks et en affinant l'épaisseur, on pourrait obtenir un volume sonore dix fois supérieur.

Vous reprenez la Corne, plein d'appréhension. Elle semble intacte mais, comme vous la portez à vos lèvres, il n'en sort qu'un couinement ridicule. La Corne de Chasse des Dieux a perdu tous ses pouvoirs (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). Furieux, vous adressez de vifs reproches à Métron. Rendez-vous au [375](#).

174

Le Coléopode multiplie les ruades pour vous désarçonner. D'un violent coup de reins, il vous envoie voltiger en l'air et poursuit sa course effrénée entre les hautes herbes. Vous retombez lourdement sur le sol caillouteux. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Si vous êtes encore en vie, vous vous redressez péniblement en massant vos membres endoloris. Rendez-vous au [41](#).

175

- Assieds-toi, dit Wayland. Non ! Pas là, c'est un Empaleur automatique ! Ici, si tu veux. Bien, alors, que puis-je pour toi ?

Vous déployez l'étoffe qui recouvre le petit globe. Les paysages mouvants qui l'animent sont obscurcis par une chape de nuages gris, mais Wayland le reconnaît aussitôt. Pendant quelques instants, il reste stupéfait, la mâchoire tombante.

- Par toutes les microparticules du Macrocosmos ! s'exclame-t-il enfin. L'Aleph, le Globe de tous les Globes. Sais-tu, guerrier que tu tiens entre les mains tout ce qui existe, partout dans l'univers? Sauf ici, sur Limbo, mais tout ce qui existe, partout ailleurs. Des milliers de sages ont cherché cet objet, depuis la naissance du monde. Tu dois l'emporter loin d'ici. L'Aleph ne doit pas résider sur Limbo. Mais avant, je te supplie de me dire comment tu te l'es procuré.

Si vous voulez quitter la bibliothèque, Wayland vous laisse retourner dans le couloir, rendez-vous au [27](#). Si vous lui expliquez de quelle manière vous avez reçu l'Aleph, rendez-vous au [267](#).

176

L'énergie que vous dépensez au combat a attiré l'attention des monstrueuses créatures qui vous traquent. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Le Serpent ressent leur présence et esquisse UN mouvement de recul effrayé. Vous en profitez pour lui porter un coup fatal. Mais, tandis que le Serpent agonisant se convulsionne à vos pieds, une ombre inquiétante vous recouvre. Déjà, les tentacules du Spectre Chasseur sondent l'espace. *Testez votre Détection*. Pour cela, lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION rendez-vous au [17](#). Si vous obtenez un résultat inférieur à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [300](#).

177

Vous bondissez au milieu de la foule médusée, qui s'écarte sur votre passage.

- Rattrapez-le ! s'écrie le Conjureur. Sans ce guerrier, je ne peux faire réapparaître la fille du Baron ! Aussitôt, la foule vous prend en chasse avec des hurlements de rage, suivie par le carrosse du Baron. Vous détalez sans demander votre reste par des ruelles étroites. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Vous multipliez les détours, vous faufilez entre les maisons et vous parvenez finalement à distancer vos poursuivants. Au bout d'une allée, vous vous retrouvez sur la grand-place. Le chariot du Conjureur est sur le départ et Félicia fouette l'attelage. Si vous attendez qu'il passe à proximité pour bondir à l'arrière du chariot, rendez-vous au [24](#). Sinon, vous entendez les clameurs de la foule qui se rapproche et vous n'avez d'autre solution que d'utiliser l'Aleph. Rendez-vous au [63](#).

178

Le nombre des adversaires vous interdit tout espoir de victoire, mais la lueur démentielle qui anime le regard de ces créatures vous pousse à défendre chèrement votre vie. Les coups pleuvent et les cadavres s'entassent à vos pieds. Mais il en arrive toujours en renfort et, lacéré par leurs coups de griffes, vous commencez à faiblir. Votre total

d'ENDURANCE tombe à 4 points. Soudain, les Ombres Noires s'éloignent de vous, effrayées, le regard tourné vers le ciel. Un Spectre Chasseur apparaît dans les airs, son hâlo vous nimbant d'une lumière blafarde. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Un flot d'adrénaline vous parcourt les veines, tandis que l'odieuse créature se matérialise peu à peu. *Testez votre Détection* en lançant trois dés. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [7](#). Si vous obtenez un résultat inférieur, rendez-vous au [300](#).

179

Sémeion pose un regard perplexe sur les objets.

- Ces signes ont un sens, dit-il enfin, mais certaines subtilités m'échappent. Je sais que les Spectres Chasseurs sont inféodés à un puissant Sorcier. Méfie-toi des Sorciers, voilà tout ce que je peux t'apprendre.

- Globus est certainement un Sorcier, lui aussi, répondez-vous. Pourrais-tu m'en dire davantage sur lui?

Sémeion accepte de bon cœur. Rendez-vous au [308](#).

180

Des dunes parsemées d'une végétation malingre s'étendent à perte de vue. Vous repérez des huttes de roseaux, montées sur pilotis, près d'un plan d'eau. Vous gagnez ce village et vous traversez un marché désert. Les étals, laissés à l'abandon, sont recouverts de poussière, mais vous remarquez une vieille femme assise derrière une pièce de tissu où s'alignent d'étranges objets. On dirait des chandelles, grossièrement modelées dans de la glaise, et leur extrémité brille d'une vive lueur. La vieille vous supplie de lui en acheter une, pour une Pièce d'Or. Si vous acceptez, n'oubliez pas de noter la Chandelle Lumineuse sur votre *Feuille d'Aventure*. Elle vous dit que ces quelques objets constituent les dernières richesses du village. Merek le Potier, un ermite qui fabriquait ces chandelles, entre autres merveilles, a disparu depuis des mois. Des hommes du village sont partis à sa recherche, mais aucun n'est revenu.

Si vous proposez votre aide aux villageois, rendez-vous au [66](#). Si vous décidez de poursuivre votre route dans la direction opposée au village, rendez-vous au [117](#).

181

Vous sortez l'Épée Fournaise de son fourreau et vous appliquez la lame sur la moisissure. A son contact, la matière devient noirâtre et une épaisse fumée s'en dégage. Vous poursuivez votre besogne et de longs lambeaux roussis tombent à vos pieds. En quelques minutes, le panneau de bois est dégagé, mais une épaisse fumée noire envahit l'atmosphère déjà confinée de la pièce. L'air vient à manquer et vous tombez à genoux en suffoquant. Vous devez vite trouver l'ouverture de la porte, avant que cette fumée ne vous empoisonne. Lancez quatre dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [274](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [90](#).

182

- Une arme ? s'étonne Sémeion. Diable, que ferais-je donc d'une arme... Attends, si mes souvenirs sont justes, un visiteur m'a laissé une épée un jour, mais cela remonte à si longtemps. Où ai-je bien pu la mettre ?

Sémeion s'éloigne en se grattant la tête et vous entendez bientôt du bruit dans les bâtiments au-dessus du jardin. Le vieil homme revient avec une épée dans son fourreau.

- Je l'ai retrouvée ! lance-t-il, satisfait. Elle n'a rien d'extraordinaire, mais prends-la, elle te sera plus utile qu'à moi.

Si vous étiez dépourvu d'arme, vous regagnez 2 points d'HABILETÉ. Il est temps maintenant de prendre congé de ce sympathique vieillard et de continuer votre quête. Vous prenez l'Aleph au creux de votre paume et vous vous laissez emporter dans ses tourbillons multicolores. Rendez-vous au [234](#).

183

Une Corne de Chasse, rehaussée de fils d'argent est sur le sol à vos pieds. Vous l'avez certainement entraînée dans votre chute. C'est un très bel objet et qui a sans doute de la valeur (notez la Corne de Chasse sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous désirez l'essayer, rendez-vous au [209](#). Sinon, rangez-la dans votre sac et rendez-vous au [358](#).

184

En vous approchant, vous constatez que le Serpent de Silice s'est emmêlé les ailes dans un filet métallique tendu entre les parois du goulet. La créature se débat, mais chacun de ses mouvements referme un peu plus le piège sur elle. Vous avancez avec prudence entre les rochers, sans qu'elle vous remarque. Soudain, le Serpent prend conscience de votre présence et s'immobilise. Votre image se reflète un instant dans ses yeux vitreux. Brusquement, la bête plonge, tête en avant, et crache un jet de liquide dans votre direction. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [94](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [240](#).

185

Vous vous retrouvez dans un corridor voûté, terminé par une arche identique à celle sous laquelle vous venez de passer. Un vieux nain somnole sur une chaise. Comme vous arrivez à sa hauteur, il ouvre un œil :

- Bonjour, grommelle-t-il. J'espère que ta visite aura été fructueuse. De toute manière, cela ne m'intéresse pas. Tu es devant le passage qui mène de Nulle part à Quelque Part.

- Où conduit-il exactement ? demandez-vous.

- Où on veut, répond le Nain. Il vous suffit de penser à une destination avant de pénétrer dans le Passage.



186 *Un squelette scintillant, armé d'une lance, bloque le passage.*

Si vous pensez à Khul, votre terre natale, rendez-vous au 51. Si vous essayez d'imaginer ce que peut être le Monde de Ziggurat, rendez-vous au [234](#). Si vous concentrez vos pensées sur l'Aleph pour le laisser choisir votre destination, rendez-vous au [21](#).

186

Au bout de quelques minutes, vous constatez que ce couloir est différent des précédents : il descend en pente douce et l'obscurité est totale, au point que vous devez avancer à tâtons. Soudain, après un tournant, vous manquez défaillir de frayeur. Un Squelette scintillant, armé d'une lance, bloque le passage. Il est revêtu de fragments d'armure et vous ne pouvez vous empêcher de voir là le fantôme d'un guerrier mort dans le labyrinthe. Il reste immobile tandis que vous l'observez. Vous avancez d'un pas et une voix sépulcrale résonne alors dans votre esprit. « N'avance pas, guerrier. Retourne sur tes pas ou ce chemin te conduira à la mort. » Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez avancer vers le Squelette, rendez-vous au [385](#).

187

Vous franchissez le seuil et vous pénétrez dans une petite salle carrée dont chaque mur est percé d'un couloir. Vous repérez le symbole habituel à l'entrée de l'un d'eux, mais le couloir situé à l'opposé est marqué d'une flèche pointée vers le bas et vous apercevez un escalier qui s'enfonce dans le sol. Vous vous placez face au couloir surmonté du triangle et du cercle pour prendre votre décision. Parmi les couloirs que vous n'avez encore jamais explorés, si vous choisissez celui qui est :

En face Rendez-vous au [224](#)

Derrière Rendez-vous au [297](#)

A droite Rendez-vous au [329](#)

A gauche Rendez-vous au [26](#)

188

Vous vous agenouillez au bord du chemin et vous tapez sur la boule à l'aide d'une petite pierre. Rien ne se passe. Vous tapez de plus en plus fort et, finalement, elle se casse en plusieurs morceaux. A l'intérieur, vous ne découvrez rien, sinon une poignée de poudre grise, bientôt dispersée par le vent. Vous avez aussitôt le sentiment d'avoir commis une grossière erreur. Vous perdez 1 point de CHANCE. Votre regard parcourt le paysage de collines et de dunes. Mieux vaut utiliser l'Aleph et quitter cet endroit. Rendez-vous au [211](#).

189

Vous voici enfin à l'intérieur de la Citadelle. Vous restez un instant stupéfait par la multitude de miroirs qui reflètent la pièce à l'infini dans toutes les directions. Certaines fenêtres, disposées en hauteur, s'ouvrent sur le ciel turquoise du monde de Ziggurat. Peut-être qu'en partant dans la direction opposée, vous atteindrez le centre de la Citadelle. Vous vous engagez dans un couloir de marbre et vous traversez plusieurs antichambres, uniquement habitées par des statues de cristal, avant d'arriver dans une salle circulaire. Deux couloirs partent de cette pièce. Le premier est plongé dans l'obscurité mais, au fond du deuxième, vous apercevez un énorme bloc translucide, baigné d'une lumière verdâtre. Si vous vous engagez dans le couloir sombre, rendez-vous au [118](#). Si vous vous approchez de ce gigantesque cube, rendez-vous au [302](#).

190

Vous progressez pendant quelques heures en direction de la falaise, mais elle semble toujours aussi éloignée. Vous avancez parmi des collines boisées ; ayant repéré la plus haute, vous entamez son ascension d'un bon pas. Parvenu au sommet, vous grimpez en haut d'un grand arbre d'où vous avez une vue panoramique sur toute la région. La ligne bleutée de la falaise se dessine derrière vous, encore assez loin. Sur la droite, les collines cèdent brusquement la place à une rangée de dunes, en bordure d'un océan. Devant vous, la forêt que vous venez de traverser s'étend à perte de vue. Sur la gauche enfin, les arbres se terminent à la lisière d'une vaste plaine herbeuse. Vous n'apercevez

aucun sentier qui permette d'escalader la falaise, aussi allez-vous devoir choisir entre la direction de la mer (rendez-vous au [92](#)) et celle de la plaine (rendez-vous au [116](#)). Vous pouvez aussi utiliser l'Aleph pour qu'il vous mène ailleurs ; dans ce cas, rendez-vous au [2](#).

191

Vous vous arc-boutez sur la flèche et vous l'arrachez d'un geste brusque. Sysuk pousse un hurlement de douleur, mais il parvient à se relever. Aussitôt, il vous repousse du pied au fond du char.

- Pauvre fou ! ricane-t-il. Ne crois pas échapper à ton destin !

Il reprend les rênes et repart à la charge en haranguant ses troupes :

- Tuez-les tous ! Je ne veux aucun survivant. Le sacrifice aura lieu au sommet d'un charnier ! Votre unique chance de salut est de l'attaquer maintenant, alors qu'il est affaibli par sa blessure.

SYSUK HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous remportez le combat, un concert de plaintes désespérées s'élève des rangs des guerriers squelettes. Les Elfes reprennent le dessus. Vous éjectez le cadavre du Grand Prêtre hors du chariot et vous tentez de contrôler l'attelage. Rendez-vous au [155](#).

192

Ouvrant la marche, vous guidez les prisonniers à l'intérieur de la tour. L'escalier vous conduit dans une salle déserte où toutes les affaires des captifs sont rassemblées. Les Elfes récupèrent leurs arcs, les Vaskinds leurs épées et les Mantirs leurs lances. Votre petite troupe armée a tôt fait de se débarrasser des rares Ombres Noires que vous rencontrez aux étages inférieurs et vous atteignez la base de la tour. Une porte donne sur l'extérieur et une trappe au niveau du plancher s'ouvre sur un escalier disparaissant dans les ténèbres. Peut-être mène-t-il à des caves ou à un passage souterrain ? Les captifs désirent quitter les lieux sans tarder et rejoindre les leurs. Si vous les accompagnez, rendez-vous au

[333](#). Si vous leur souhaitez bonne chance en descendant par la trappe, rendez-vous au [140](#).

193

Soudain, Barogkaz cesse de combattre et lève des yeux agrandis par la peur vers le ciel. La silhouette hideuse d'un Spectre Chasseur est en train de se former dans les airs, au-dessus de la cour. Barogkaz s'enfuit et vous courez vous réfugier à l'abri d'un porche. Sans plus attendre, vous sortez l'Aleph, espérant que le monstre qui vous traque ne vous a pas encore repéré. Rendez-vous au [91](#).

194

Vos poumons sont en feu et des cloches assourdissantes résonnent dans votre cerveau. Malgré le froid qui vous tétanise, vous parvenez dans un ultime effort à vous couvrir la bouche d'une main pour ne pas avaler d'eau. Alors que vous apercevez de la lumière poindre au-dessus de vous, un spasme violent vous force à ouvrir la bouche. L'eau entre dans vos poumons, brûlante comme une coulée de lave mais, au même instant, votre tête émerge des vagues. Vous vous débattez, ballotté par les flots qui vous déposent enfin sur la grève. Vous demeurez étendu sur le sable pendant de longues minutes, toussant et suffoquant avant de retrouver enfin vos esprits. Épuisé et titubant, vous quittez la plage et vous partez en direction du chemin qui serpente à flanc de falaise. Rendez-vous au [12](#).

195

Vous vous réveillez en sursaut. La chambre est plongée dans l'obscurité et un courant d'air froid, charriant les effluves de la rivière, vous arrache un frisson. Peu à peu, vous vous habituez à la pénombre. Au centre de la pièce, une paire d'yeux luisants vous observe au ras du plancher. Le nom de l'auberge vous revient en mémoire. Serait-ce un de ses Visiteurs Fantômes ? Vous demeurez immobile, mais il va falloir prendre rapidement une décision. Si vous vous précipitez en direction de cet intrus, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez attendre qu'il se manifeste, rendez-vous au [344](#).

196

Vous fuyez dans le couloir mais, à mesure que vous avancez, la pente devient plus abrupte et bientôt, vous ne pouvez vous retenir de glisser. Vous atterrissez au fond d'un charnier tapissé d'ossements. L'odeur de cadavre qui y règne ne vous laisse aucun doute sur le sort qui vous attend...

197

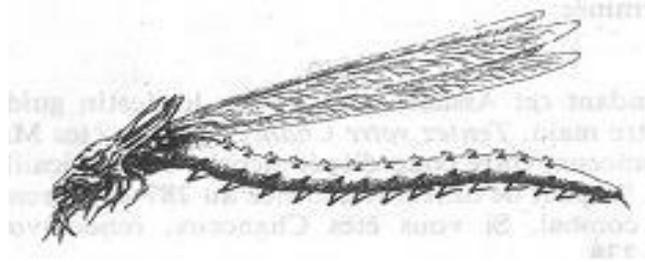
- Tu as tort, lancez-vous à l'animal, avant qu'il ne bondisse. J'ai déclaré que tu allais m'attaquer. Si tu agis ainsi, cela signifie que j'avais raison. Tu as promis de me laisser passer si je donnais la bonne réponse. Donc, puisque tu m'attaques, tu dois me laisser passer.

Les deux têtes de l'animal se tournent l'une vers l'autre et vous pouvez lire de la perplexité dans leur regard. Après quelques secondes d'intense réflexion, l'animal hurle à la mort et s'évanouit dans les airs. Une voix vous interpelle alors depuis les hauteurs.

- Bravo, étranger. Tu as résolu les énigmes de mon labyrinthe et tu as vaincu mon gardien en usant de ses propres armes. Attends-moi, je te rejoins. Rendez-vous au [282](#).

198

Le heurtoir résonne avec force sur le battant de bois. Vous attendez une réponse mais, à la place, le disque de verre s'illumine et la porte vous parle ! - Tu es un guerrier humain et tu possèdes 8 Pièces d'Or. Pour entrer, tu dois insérer 4 Pièces d'Or dans la fente ci-dessous. Si vous suivez ces instructions, rayez 4 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [147](#). Si vous entrez sans tenir compte des consignes, rendez-vous au [286](#). Enfin, si vous préférez poursuivre votre exploration et chercher une sortie, rendez-vous au [27](#).



199

Vous poussez la porte de bois et vous pénétrez dans le petit couloir formé par l'épaisseur de la paroi. Vous débouchez dans une pièce sombre et apparemment vide mais, à peine avez-vous posé le pied dans la salle qu'un raclement sourd résonne dans votre dos. Une lourde grille vient de s'abattre, rendant toute retraite impossible. Aussitôt, dans un bruissement d'ailes, des créatures tombent du plafond. Des yeux écarlates luisent dans la pénombre et vous êtes bientôt pris dans un tourbillon de formes volantes qui vous fouettent le visage. Des crocs venimeux plongent dans vos chairs. Aussitôt, une vague de chaleur vous irradie et vous vous évanouissez. Rendez-vous au [291](#).

200

Vous vous trouvez en dessous d'un large cocon, de la taille d'un homme. Soudain, il s'anime et une voix s'élève.

- Au secours, je suis prisonnier. Libère-moi, je t'en prie ! Cela fait des mois que je suis enfermé ! Si vous ouvrez le cocon, rendez-vous au [339](#). Si vous quittez cette salle, rendez-vous au [45](#).

201

Le cadenas cède et vous ouvrez la porte. Des étagères occupent tout l'espace et il n'y a pas de place pour s'y cacher. Vous fouillez les rayonnages, à la recherche d'une arme, mais tous les objets entreposés vous sont inconnus. Ils sont fabriqués dans une matière incroyablement lisse et certains sont couverts de symboles indéchiffrables. Leur forme ne laisse rien deviner de leur fonction. L'un d'eux, toutefois, ressemble à une arme. Il possède une poignée, une gâchette et se termine par un embout. Son nom « Extincteur » vous semble parfaitement convenir à

une arme. Vous allez l'essayer quand un bruit résonne, se rapprochant de la pièce où vous vous trouvez. Si vous décidez d'attendre, rendez-vous au [96](#). Si vous préférez actionner les manettes de la console et monter sur la plate-forme dans l'espoir de repartir, rendez-vous au [151](#).

202

Vous poussez la porte et vous avancez dans l'obscurité la plus totale. L'écho de vos pas laisse présager que vous vous trouvez dans une salle aux vastes proportions. Vous percevez alors de petits couinements tout autour de vous. Des présences invisibles vous frôlent et une petite morsure au mollet vous fait sursauter. Les ténèbres deviennent oppressantes. Si vous possédez une quelconque source de lumière, une Lanterne de Coléopode, une Chandelle Lumineuse ou un Anneau de Lumière, le moment est venu d'en faire usage. Rendez-vous au [351](#). Sinon, rendez-vous au [167](#).

203

Un voile noir passe devant vos yeux et vous sentez l'ombre de la mort planer sur vous. Mais, au dernier moment, vous reprenez vos esprits. Sémeion, l'air inquiet, est penché sur vous et vous claque le visage. Il a enlevé la Sangsue juste à temps. Vous vous sentez faible et nauséux. Il ne vous reste que 1 petit point d'ENDURANCE et c'est insuffisant pour espérer percer les mystères de la Citadelle. Au lieu de cela, vous acceptez d'une voix faible qu'il utilise le Téléopticom pour traquer les Spectres Chasseurs. Rendez-vous au [380](#).

204

Si le Golem tire sa force et son agilité de l'eau, le Siccator devrait sérieusement ralentir ses mouvements. Mais il va d'abord falloir l'en asperger et vous n'aurez droit qu'à une tentative. Vous débouchez la fiole, tandis que le monstre s'avance en faisant trembler le sol. Il n'est qu'à quelques pas de vous et son maillet se dresse au-dessus de votre tête. Jetez deux dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [337](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [141](#).

205

Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez vous libérer de vos liens et, bientôt, épuisé, vous vous laissez aller à la résignation. Soudain, les cris des autres prisonniers annoncent le retour des Ombres Noires. Les créatures maléfiques s'engouffrent en volant dans la tour, leurs yeux écarlates brillant d'un éclat mauvais. Aussitôt, elles fondent sur vous et plongent leurs crocs venimeux dans vos chairs. Le poison court dans vos veines et agit rapidement : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Avant de vous évanouir, vous avez vaguement conscience d'être détaché et transporté dans les airs. Rendez-vous au [392](#).

206

Vous progressez pendant un temps infini le long d'un tunnel taillé à même la roche, jusqu'à ce que vos jambes refusent de vous porter. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous faudrait du repos, mais il ne serait pas prudent de s'arrêter maintenant. Enfin, le couloir fait un coude et débouche dans une vaste salle pavée dont la voûte se perd dans les hauteurs. La lumière du jour, filtrant au-dessus, vous révèle la présence d'une gigantesque toile d'araignée qui croule sous son propre poids. Certains fils touchent même le sol et, comme vous avancez, ils se collent à vos vêtements. Soudain, une monstrueuse Araignée descend sur vous. Vous vous débattez frénétiquement, cherchant à vous dépêtrer de cette masse gluante. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [69](#). Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [153](#).

207

La tempête redouble d'intensité. Vous vous précipitez à l'abri des arbres. Soudain, une sensation étrange vous pousse à vous retourner. L'air semble se condenser au-dessus du corps inerte de la créature tombée du ciel. Bientôt une silhouette sombre et deux fois plus grande qu'un homme se matérialise dans les airs. Ses contours sont encore indistincts, mais vous voyez qu'elle se tourne dans tous les sens, comme si elle cherchait quelque chose. Si vous attendez qu'elle finisse

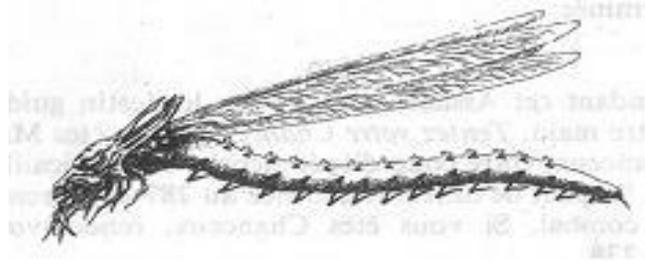
de se matérialiser, rendez-vous au [129](#). Mais il serait peut-être bon de fuir au cœur de la forêt. Rendez-vous au [44](#) si tel est votre choix.

208

Tenant le parapluie comme un bouclier, vous avancez dans le parterre et vous sabrez les fleurs à grands coups d'épée. L'air vibre du tintement des pétales pulvérisés, mais vous ne pouvez les détruire tous et de nombreuses corolles vomissent leur suc acide sur votre passage. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'HABILETÉ, l'acide vous brûle : soustrayez votre total d'HABILETÉ du résultat du lancer de dés et le nombre ainsi obtenu correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous survivez, vous atteignez enfin l'autre extrémité de la plate-bande. Le Parapluie n'est plus qu'un squelette de métal fumant (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Vous l'abandonnez sur le chemin et vous poursuivez votre route vers la Citadelle. Rendez-vous au [336](#).

209

Vous portez la Corne à vos lèvres et vous sonnez l'hallali. Un son grave et profond, semblable à un mugissement, brise le silence. Surpris, vous arrêtez, mais la note se poursuit, assourdissante et vibrant dans l'air. Le vacarme provoque la confusion chez les Monstres de Guerre qui se cabrent, manquant renverser leurs cavaliers. Les géants se tournent vers vous, et la stupeur se lit sur leur visage. Le sol tremble au son de la Corne, si fort que vous devez vous protéger les oreilles. Dans le lointain, les créatures de la forêt dansent de joie devant la déconfiture des cavaliers. Vous craignez, quant à vous, que toute cette perturbation n'attire d'autres chasseurs, plus féroces. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Peu à peu, la silhouette des cavaliers et de leurs montures devient une forme floue qui se dissipe dans les airs. Le mugissement de la corne perd bientôt de son intensité mais, avec le retour du silence, les alentours s'obscurcissent rapidement et vous vous sentez tomber dans un gouffre de ténèbres. Vous touchez à nouveau le sol dans une caverne, au centre d'un cercle de feu. A quelques pas de vous, une sorcière vous observe en silence. Si vous l'attaquez, rendez-vous au [273](#). Si vous choisissez de l'interroger, rendez-vous au [314](#).



210

Votre épée s'enfonce dans la chair tendre entre les omoplates du Coléopode. La bête blessée pousse un hurlement de douleur et se cabre, vous arrachant l'arme des mains. Rendue folle de douleur, elle s'enfuit entre les hautes herbes, votre épée fichée dans ses chairs. Si vous ne possédez pas d'autre arme, vous devez réduire votre HABILITÉ de 2 points, jusqu'à ce que vous vous en soyez procuré une autre. Rendez-vous au [41](#).

211

Vous prenez l'Aleph entre les mains et vous vous abandonnez à la contemplation des mondes qui défilent sous vos yeux. Bientôt, les images se déploient en cercles concentriques et se referment sur vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [105](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [248](#).

212

Seule votre âpre volonté vous maintient en vie, mais vous ne pourrez résister longtemps à cette lumière qui vous broie. Comme vous croyez votre dernier instant arrivé, la lumière diminue d'intensité puis disparaît peu à peu. Vous tombez au sol, haletant, dans la pénombre de la pièce vide. Rendez-vous au [386](#).

213

Vous atteignez les remparts de la ville et vous franchissez les portes de la Citadelle sans être inquiété. Une foule en liesse se presse dans les rues et les façades des maisons sont décorées de drapeaux. Les auberges refusent du monde. Votre apparence déconcerte les Zwiniens

mais quelques notes de Harpe égrenées au passage ont tôt fait de modifier leur attitude. Vous interrogez le Ménéstrel sur les raisons de ces réjouissances.

- Voici maintenant sept années jour pour jour, qu'ils m'ont banni, répond-il. Sans doute Frampa, l'usurpateur, veut-il fêter cet événement. Il va le payer cher.

- Le Ménéstrel vous conduit sur la grand-place où se donne le banquet. Les membres de la cour en costume d'apparat festoient autour d'une grande table présidée par Frampa. Le seigneur de la cité réclame des divertissements.

- Un ménestrel a été aperçu dans les rues, clame le bouffon. Qu'on le fasse venir jusqu'ici.

- Frampa se dresse alors sur son siège.

- Non ! hurle-t-il d'une voix étranglée par l'angoisse. C'est Barogkaz. Mes espions l'ont annoncé ! Ne le laissez pas jouer !

Trop tard, le Ménéstrel a déjà empoigné sa Harpe. Au premier accord, l'assemblée est frappée de stupeur. Il s'avance vers le banquet, variant les mélodies, provoquant le rire, puis les pleurs, obligeant les gardes à adopter des postures humiliantes ou les faisant danser comme des pantins. Le regard froid que le Ménéstrel pose sur ces pauvres créatures ne vous dit rien qui vaille. Si vous le laissez poursuivre, rendez-vous au [119](#). Si vous essayez de l'arrêter, rendez-vous au [8](#).

214

Vous progressez péniblement entre les amas rocheux et les failles, privilégiant les zones d'ombre. Vous vous engagez bientôt dans un étroit goulet entre deux rochers pointus. Mais à peine avez-vous posé les pieds sur le sol graveleux que vous demeurez collé ! Deux yeux couleur de muraille apparaissent alors devant vous. Vous venez de vous jeter dans la gueule d'un Lithogène. Ce gigantesque prédateur devient immobile en atteignant l'âge adulte. Il se fond dans le paysage et attend que des créatures imprudentes tombent dans son piège. L'entrée de sa

gorge est minuscule aussi doit-il dissoudre ses proies avant de les ingurgiter. Un flot de liquide nauséabond vous arrose brusquement, brûlant comme un acide. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Pour vous libérer, il faudra que vous tranchiez la langue du monstre à coups d'épée. Malgré votre panique, vous remarquez qu'une boule suffirait à bloquer la gorge du monstre. L'Aleph a la bonne taille, mais vous ne pouvez prendre le risque de le perdre. Si vous possédez une Mappemonde, rendez-vous au [281](#). Sinon, vous devez tenter de trancher la langue du monstre (rendez-vous au [341](#)).

215

Vous reprenez péniblement conscience, la tête douloureuse, et ballotté dans tous les sens comme un marron dans une poêle. Vous comprenez alors que vous gisez au fond d'un véhicule en marche. Sysuk le Dévastateur, les yeux luisants comme des braises, se dresse devant vous, brandissant une épée en flammes d'une main, et maniant un fouet de l'autre. Vous êtes dans son char de guerre, au cœur d'une bataille sanglante. Les troupes de guerriers squelettes envahissent la plaine tel un raz de marée dévastateur. Par endroits, des groupes d'hommes et d'Elfes, chahutés comme de frêles esquifs au cœur d'une tempête, tentent désespérément de repousser les hordes hurlantes. Un archer Elfe décoche une flèche en direction de Sysuk, avant de tomber, le crâne fracassé par un coup de hache. Sysuk tibube et s'écroule à vos côtés, l'épaule traversée par la flèche. La pointe est empoisonnée et il vous supplie de lui venir en aide. Si vous possédez une fiole de Fluide Correctif et si vous désirez l'aider, rendez-vous au [384](#). Si vous n'avez pas de Fluide Correctif mais si vous souhaitez quand même lui porter secours, rendez-vous au [191](#). Si vous profitez de la situation pour l'achever et le jeter hors du char, ren-dez-vous au [155](#).



216 Un gigantesque chien à deux têtes
garde l'entrée du jardin.



216

Vous appuyez sur le bouton de gauche et la paroi pivote sur le côté, révélant une cour aux proportions gigantesques. Des arbres et des plantes soigneusement entretenus dessinent des parterres et des allées, suivant une configuration aussi compliquée que le labyrinthe que vous venez de traverser. Les parois de la cour s'élèvent à perte de vue et sont recouvertes de balcons, de terrasses et d'escaliers, reliés entre eux selon un système défiant les lois de l'imagination et de la perspective. Un gigantesque chien à deux têtes, les muscles noueux roulant sous son pelage hérissé, garde rentrée du jardin. Vous vous préparez au combat, mais l'animal retrousse ses babines et vous parle.

- Je suis le Logichien, grogne-t-il, et je suis chargé de garder l'entrée du jardin de mon maître, Sémeion. Je pourrais t'attaquer, ou bien te laisser passer. Que vais-je faire, à ton avis ? T'attaquer ou te laisser passer ? Si tu réponds correctement, je te laisserai aller, mais si tu donnes la mauvaise réponse, je t'attaquerai.

Si vous pensez qu'il va attaquer, rendez-vous au [320](#). Si vous pensez qu'il va vous laisser entrer, rendez-vous au [72](#).

217

Vous prenez l'Aleph au creux de votre paume et vous plongez le regard dans la multitude d'univers multicolores qu'il génère. Progressivement, les mondes vous recouvrent et vous vous laissez emporter. Quelles sont donc vos pensées en cet instant précis ? Si vous désirez rencontrer quelqu'un qui puisse vous en apprendre davantage sur les objets que

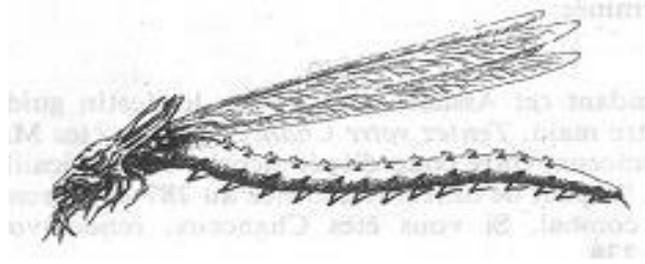
vous avez rassemblés, rendez-vous au [354](#). Si vous voulez en collecter de nouveaux, rendez-vous au [156](#). Enfin, si vous avez hâte de mener cette quête à son terme, rendez-vous au [234](#).

218

A plusieurs reprises, la roche s'effrite sous vos pieds et seule votre vivacité vous empêche de tomber dans le vide. Enfin, vous atteignez l'entrée de la caverne. Les Ophidiens, persuadés que personne ne peut atteindre leur perchoir, ont laissé l'entrée sans surveillance. Vous en profitez pour accorder quelques instants de repos à vos muscles tétanisés par l'effort. Dans la pénombre de la caverne, vous pouvez entrevoir deux tunnels. Des lueurs mouvantes et le cri caractéristique des Serpents de Silice animent celui de gauche. Le couloir de droite est silencieux et il est éclairé par une rangée de torchères. Vous pouvez explorer celui de gauche (rendez-vous au [43](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [152](#)).

219

La meute hurlante des Félitis se resserre tout autour de vous. Les plus intrépides vous mordent aux mollets, vous forçant à courir malgré votre état d'épuisement extrême. Vos jambes refusent de vous porter davantage, mais à chacune de vos chutes, les Félitis se ruent sur vous à coups de griffes. Bientôt, à bout de forces, vous vous laissez choir avec résignation, attendant qu'ils en finissent une fois pour toutes. Heureusement, il n'en est rien et, en relevant la tête, vous voyez la meute s'enfuir en direction du jardin. Le crépuscule descend sur cette contrée sinistre. Dans quelques minutes, il fera nuit. La fatigue et les multiples morsures que vous avez reçues vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous décidez de retourner dans le jardin, rendez-vous au [334](#). Si vous préférez vous diriger vers la citadelle aperçue dans le lointain, rendez-vous au [379](#). Enfin si vous utilisez l'Aleph pour quitter ce monde étrange, rendez-vous au [365](#).



220

Sémeion pose un regard perplexe sur les objets. - Ces signes ont un sens, dit-il enfin, mais certaines subtilités m'échappent. Globus a invoqué les Spectres Chasseurs, mais je ne sais pour quelle raison. Peut-être les a-t-il invoqués par erreur, dans sa hâte de retrouver l'Aleph, ou encore, Globus n'est pas le propriétaire de l'Aleph et il a chargé ces monstres de le récupérer pour lui. En tout cas, méfie-toi de ce personnage. Ces informations n'étant guère satisfaisantes, vous lui demandez s'il possède d'autres renseignements sur Globus. Rendez-vous au [308](#).

221

Vous reprenez l'ascension en retenant votre souffle. Vous atteignez la dix-huitième marche sans encombre et vous enjambez soigneusement la dix-neuvième. Hélas, à peine avez-vous posé le pied sur la vingtième qu'une violente décharge électrique vous foudroie sur place. Voilà ce qui arrive aux guerriers qui ne savent pas calculer...

222

Vous poussez la lourde porte de chêne et vous pénétrez dans l'auberge. Une soudaine rafale de vent referme le battant avec un bruit sourd qui se perd dans le silence des lieux. Vous scrutez l'obscurité et vous distinguez des tables et des chaises. Pas le moindre client. Lentement, vous gravissez les marches qui mènent à l'étage. Le palier est éclairé par une bougie. Vous repérez une rangée de portes, mais elles sont verrouillées, à l'exception d'une seule. Vous l'ouvrez prudemment et vous pénétrez dans une chambre confortable, avec un balcon donnant sur la rivière. Les draps sont frais et il y a une cuvette d'eau claire sur un guéridon. Une table a été dressée et un repas, composé de viande

froide, de pain et de fromage, semble n'attendre que vous. La vision de cette nourriture vous met en appétit. Si vous désirez vous restaurer, rendez-vous au [113](#). Si vous ne voulez pas y toucher, rendez-vous au [159](#).

223

Le duel Mantir n'est pas un combat à mort. Chaque combattant est armé d'une lance mais s'en sert comme d'un gourdin. Un des Mantirs vous remet une lance. Le but de l'affrontement est d'envoyer son adversaire à terre. Le Mantir dispose d'un avantage sur vous, puisqu'il peut aussi vous frapper à l'aide de sa queue. Il attaque donc deux fois par Assaut et vous ne pouvez le toucher que lors de la première attaque. Si votre Force d'Attaque est supérieure à la sienne lors de la deuxième attaque, cela signifie simplement que vous avez esquivé. Le duel prend fin lorsqu'un des deux adversaires a perdu au moins 4 points d'ENDURANCE.

MANTIR HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous survivez au duel, vous constatez que les Mantirs ont perdu tout intérêt pour le combat et qu'ils fixent le ciel en poussant des cris d'alarme. Rendez-vous au [388](#).

224

Vous vous engagez le long d'un couloir qui se perd en multiples circonvolutions. Au bout d'une longue marche, vous entrevoyez un rai de lumière qui éclaire les contours d'une arche. Vous débouchez sur une cour carrée dont le sol est jonché de gravats. De la poussière danse dans les minces rayons de lumière filtrant du plafond. Le puits a été partiellement comblé par un éboulement. Vous avancez jusqu'au centre de la cour, faisant face au couloir marqué du symbole. Soudain, le sol vibre sous vos pieds. Certaines dalles explosent et des fragments de roche fusent à travers la salle comme des projectiles meurtriers. Vous devez rapidement trouver un abri avant que la voûte ne s'effondre sur vous. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILITÉ, calculez la différence entre le premier nombre (résultat

des dés) et le second (votre total d'HABiLETÉ) puis soustrayez-la de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, quel couloir choisissez-vous parmi ceux que vous n'avez pas encore pris ? Si vous prenez celui qui est :

En face Rendez-vous au [26](#)

Derrière Rendez-vous au [329](#)

A droite Rendez-vous au [247](#)

A gauche Rendez-vous au [187](#)

225

- Les armes ne m'intéressent pas, déclare le Robot. J'en possède à ne plus savoir qu'en faire. Il en va de même pour l'argent. Que possèdes-tu d'autre ? Vous lui montrez vos deux portions de nourriture et, après une légère hésitation, vous déballez le globe. Sa surface est à présent grise et terne. Le Robot lui accorde à peine un regard.

- Ainsi, tu es en possession de l'Aleph, dit-il. Des êtres puissants convoitent cet objet, tu l'apprendras assez vite. Ta nourriture m'intéresse, j'en ai besoin pour mes animaux.

Si vous avez perdu votre épée, le Robot vous en échange une contre 1 Repas. Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*. Votre HABiLETÉ retrouve son total de Départ. Il vous montre aussi un disque de verre doté d'un manche, ainsi qu'un curieux assemblage de baguettes et de toile. Il les appelle une Loupe et un Parapluie, et vous montre leur fonctionnement. Il se propose de vous les échanger chacun contre 1 Repas. N'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous acceptez l'échange. Vous lui demandez ensuite comment quitter la bibliothèque et le Robot vous désigne la porte de Sortie. Rendez-vous au [185](#).

226

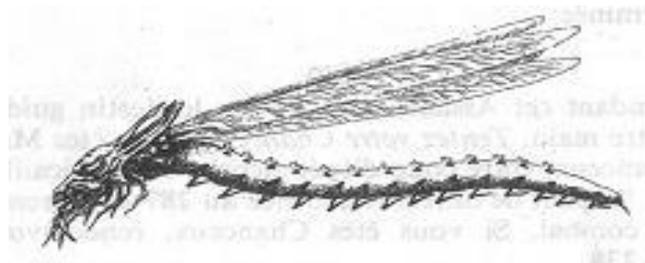
- Faux ! hurle la voix. Stupide étranger, il te suffisait de regarder le décor qui orne mon front. Contemple-le bien, ce sera là ta dernière vision ! Rendez-vous au [31](#).

227

L'écran du Téléopticom fonce à nouveau dans le vide intersidéral et, bientôt, l'image des Spectres Chasseurs emplît tout l'espace. L'aura qui les enveloppe les aiguillonne comme un dard, sans leur laisser un instant de répit. Sémeion s'approche encore pour analyser la nature de ce sortilège. « Cette magie est terriblement puissante, vous transmet-il mentalement en interférant dans vos pensées. Seul celui qui a lancé ce sortilège pourra les en libérer. La torture à laquelle sont soumis les Spectres Chasseurs ne prendra fin que lorsqu'ils auront accompli leur mission, détruire le porteur de l'Aleph et remettre l'objet à celui qui a lancé le sortilège. » Brusquement, la face hideuse d'un monstre se tourne vers l'écran et vous sentez un flot de pensées démoniaques se déverser dans votre esprit. Ajoutez 2 points à votre total de DÉTECTION. Sémeion ôte aussitôt son casque et se tourne vers vous.

- Il est grand temps de partir, dit-il d'une voix grave.

Rendez-vous au [23](#).



228

Le guerrier Noir avance d'une case et votre compagnon en G 6 se retrouve encerclé. Il succombe rapidement sous les coups répétés des trois adversaires qui l'entourent. Burud a remporté la partie. Son rire sardonique explose dans le ciel, couvrant les sanglots de la pauvre Drawenna. La lourde carapace glisse de votre dos et vous pouvez à présent relâcher la pique. Vous quittez le terrain et vous retrouvez votre équipement. Vous avez hâte de repartir. Rendez-vous au [124](#).

229

Vous vous cachez derrière un rocher et vous constatez que le Serpent de Silice s'est emmêlé les ailes dans un filet métallique, tendu entre les parois du goulet. La créature se débat frénétiquement, mais chacun de ses mouvements referme un peu plus le piège sur elle. Quelques instants plus tard, une étrange troupe de soldats fait son apparition. Ce sont de grands humanoïdes très minces, aux membres d'une longueur démesurée. Ils portent des armures de verre et sont armés de lances. Chacun possède une Flûte de Pan accrochée à sa ceinture. Ce sont des Ophidiens et, comme vous le découvrez bientôt, ils savent contrôler les Serpents de Silice. Ils entourent l'animal pris au piège qui se contorsionne et crache des jets de salive acide en les apercevant. Le liquide fait bouillonner la roche, mais glisse sans encombre sur les armures de verre. Sans prendre garde aux attaques dont il est la cible, un Ophidien s'empare de sa Flûte et en tire une étrange mélodie. Le Serpent se calme au son de la musique et, comme hypnotisé, se laisse passer une muselière et un harnais. Rapidement, les Ophidiens le détachent du filet et entravent ses ailes. Bientôt, la troupe repart, entourant la capture. Si vous désirez les suivre, rendez-vous au [369](#). Si vous préférez attendre qu'ils soient hors de vue avant de partir en direction de la falaise dans le lointain, rendez-vous au [4](#).



230

Vous gagnez la plage et vous marchez le long du rivage, laissant les vagues mourantes baigner vos pieds fatigués. Si vous avez besoin de boire de l'eau de mer pour récupérer des points d'ENDURANCE drainés par une Sangsue, vous pouvez le faire maintenant. Vous remarquez de larges empreintes de pieds palmés sur le sable mouillé. Inquiet, vous espérez que les monstres qui les ont laissées sont à présent suffisamment loin. Hélas, un bruit dans votre dos vous informe soudain du contraire. Six créatures viennent d'émerger d'une bulle. Ils sont de taille humaine et ressemblent à de gigantesques batraciens. Une langue épaisse sort de leur bouche sans lèvres, dotée d'une multitude de petits crocs. Ils portent des colliers de corail et brandissent des épées hérissées de dents de requin. La bulle se dissout et les créatures s'avancent, menaçantes. Ce sont des Vaskinds. Si vous déposez les armes, rendez-vous au [261](#). Si vous décidez de vous défendre, rendez-vous au [104](#).

231

Le Conjureur pousse un grognement et recule devant votre lame d'argent. Vous le sentez vulnérable.

CONJUREUR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 13

Si vous remportez ce combat, une Chauve-Souris quitte le corps du Vampire, qui tombe aussitôt en poussière à vos pieds. Vous vous baissez pour ramasser la clef qui scintille au milieu des cendres et vous délivrez la jeune femme. La Femme-Chat conduit encore le chariot,

mais vous préférez ne pas courir de risques inutiles aussi, en dépit de ses protestations, vous empoignez la fille du Baron par la taille pour sauter hors du chariot. Vous roulez tous deux sur le bas-côté herbeux. Sans plus vous préoccuper de la jeune femme, vous vérifiez le contenu de votre sac. Heureusement, rien ne s'est brisé. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Bizarrement, une carte du Conjureur s'est glissée dans votre sac. Elle est de forme circulaire et représente un personnage drapé dans une cape noire et portant un bâton scintillant. Les mots Marvip le Magicien s'enroulent en lettres d'or autour de la figure. Sa dimension est identique à celle de l'Aleph et vous décidez de la conserver. La jeune fille est furieuse.

- Que comptes-tu faire à présent ? s'écrie-t-elle en frottant ses vêtements maculés de terre. Ce magicien allait m'emmener dans son château. Je m'y serais sans doute beaucoup amusée. Alors que maintenant, je n'ai plus qu'à rentrer chez mon vieux rabat-joie de père !

Sur ces mots, elle s'éloigne en direction de la ville tout en pestant. Vous êtes seul sur cette route. Vous sortez l'Aleph, bien décidé à quitter cette contrée. Rendez-vous au [63](#).

232

Vous avancez avec précaution mais, comme vous arrivez à mi-distance, la surface est agitée de tremblements et le pont s'élève dans les airs tout en se balançant dangereusement au-dessus des douves. Vous ne pouvez plus reculer. Le visage de marbre s'anime et à chacun de ses mots, le pont ondule et vibre comme une langue de pierre.

- Tu n'es pas un Ophidien, dit-il d'une voix grave. Tu n'es pas non plus une Ombre Noire. Eux seuls sont autorisés à franchir le porche. Globus ne t'a pas convoqué, sinon tu aurais donné le mot de passe avant de poser le pied sur ma langue. Tu es à ma merci, étranger. Je pourrais te jeter dans les douves, mais je peux aussi t'épargner. J'adore entendre les valeureux guerriers quémander leur grâce. Allez, étranger, implore ma pitié !

Si vous le suppliez de vous épargner, rendez-vous au [362](#). Si vous préférez demeurer silencieux, rendez-vous au [31](#).

233

D'un mouvement d'épaule, le Ménestrel dépose sa harpe sur le sol afin de mieux combattre, mais la mélodie continue de vibrer dans l'air. Le deuxième cavalier est subjugué à son tour. Le Ménestrel s'apprête à porter le coup fatal à la créature qui gît au sol quand le troisième Léopard arrive à la rescousse. Son cavalier est pris de stupeur, mais la monture s'emballe et s'en va piétiner la harpe. Au même moment, le Ménestrel achève son premier assaillant, mais la mélodie s'est tue, et les deux autres recouvrent leurs esprits déjà. Le Ménestrel se débarrasse du deuxième avec une remarquable maîtrise, avant de recevoir un coup mortel. Dans un soudain accès de rage, il élimine son dernier adversaire et s'écroule en râlant sur le sol. Si vous désirez aller à l'endroit du carnage, rendez-vous au [363](#). Si vous préférez utiliser l'Aleph, rendez-vous au [91](#).

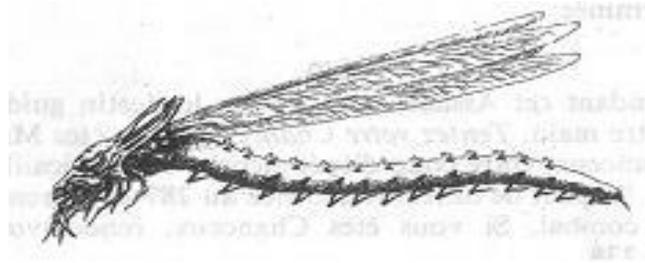
234

Vous vous matérialisez à quelques mètres au-dessus d'une prairie et vous tombez malencontreusement dans les hautes herbes. Vous avez aussitôt le sentiment qu'on vous observe et, en levant les yeux, vous apercevez l'odieuse silhouette d'un Spectre Chasseur qui se forme dans les airs. Il scrute les environs et ses multiples tentacules semblent vouloir capter votre présence. *Testez votre Détection*. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [29](#). Si le résultat est inférieur à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [300](#).

235

Vous sortez tous les objets de votre sac et vous les étalez sur la table. Sèmeion les examine avec soin, les classe par groupes, en élimine certains. Il ne s'intéresse qu'à ceux de forme circulaire, ressemblant à l'Aleph. Possédez-vous l'un ou l'autre des objets suivants : une Enseigne d'Auberge, un Plat orné d'une Scène de Chasse, une Boule de

Terre cuite creuse, un Bouffon dans une Boule de Verre, un Protège-Moyeu gravé de runes, une Lame circulaire du Conjureur ou une Mappemonde ? Si vous possédez les sept objets, rendez-vous au 132. Si vous les avez tous à l'exception de la Mappemonde, rendez-vous au [179](#). Si vous en avez six, y compris la Mappemonde, rendez-vous au [220](#). Si vous n'en avez que cinq ou moins, rendez-vous au [360](#).



236

Devant votre résistance, la Femme-Chat pousse un feulement rauque et de longues griffes acérées jaillissent au bout de ses doigts. Tandis que vous parez les attaques de la créature dans l'étroit passage, vous entendez le Conjureur tenter de calmer la foule qui manifeste bruyamment son impatience et réclame le retour de la fille du Baron. Voyant qu'il ne pourra plus contenir la populace, le Conjureur hurle à Félicia de prendre les rênes de l'attelage, mais elle est occupée à une tout autre tâche.

FÉLICIA HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous êtes encore en vie au bout de 4 Assauts, vous entendez la foule hurlante qui envahit la scène. Rendez-vous au [47](#).

237

Tétanisé par la douleur, vous entendez à peine les paroles de Baratcha.

- Tu es le porteur de l'Aleph, dit-elle. Tu dois survivre pour accomplir ta destinée.

La reine des Vaskinds pénètre à son tour au cœur de la lumière mortelle, vous protégeant de toute sa masse. Libéré, vous roulez au sol et la reine tourne vers vous son visage déformé par la souffrance.

- Je vais mourir, guerrier, mais mon sacrifice n'aura pas été vain si tu parviens à éliminer le tyran...

Quelques minutes plus tard, la lumière perd de son intensité et disparaît, rejetant sur le sol le corps broyé de la reine Baratcha. Rendez-vous au [386](#).

238

Vous abattez votre lame sur la tête du Serpent de Silice et vous lui crevez un œil. Le monstre pousse un hurlement de douleur et un flot de liquide visqueux jaillit de son orbite. La bête meurt rapidement et les Elfes effrayés prennent la fuite. Vous les regardez s'éloigner avant de reporter votre attention sur le captif dans le filet. Rendez-vous au [125](#).

239

Brusquement, les Gobelins reculent, effrayés. Une masse lumineuse vient d'apparaître au-dessus de votre tête, et la forme répugnante d'un Spectre Chasseur se dessine. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Les Gobelins se replient sans attendre et disparaissent dans la trappe. Le monstre est sur le point de se matérialiser. *Testez votre Détection* en lançant trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [89](#). Si le résultat est inférieur à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [307](#).

240

Vous bondissez sur le côté, mais trop tard, hélas, pour éviter l'attaque. Éclaboussé par le liquide, vous sentez immédiatement une brûlure atroce qui vous ronge les chairs. Vous vous débattez en hurlant de douleur. Lancez un dé et soustrayez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous reculez précipitamment pour vous mettre hors d'atteinte du Serpent de Silice et vous vous heurtez alors au chef d'une troupe en armes que vous n'aviez pas entendue approcher. Ces soldats sont des humanoïdes aux membres d'une finesse étonnante, qui vous dépassent de plusieurs têtes. Ils portent des armures de verre noir et sont armés de longues lances. Chacun a une Flûte de Pan accrochée à la ceinture. Coincé entre les soldats et le monstre, vous n'avez d'autre choix que celui de déposer les armes. Rendez-vous au [306](#).

241

Le soleil disparaît à l'horizon, plongeant la chambre dans l'obscurité. Au même instant, la poupée tourne la tête vers vous.

- Nous allons jouer avec toi, dit-elle en sautillant vers le lit.

Les soldats de plomb se mettent en marche à leur tour et le costume de bouffon s'agite sur son crochet. Des bruits étranges émanent des placards et la porte de la chambre s'ouvre avec un grincement sinistre. La panique vous gagne. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Les jouets vous encerclent insidieusement. La fenêtre est l'unique issue. Si vous tentez de fuir par ce chemin, rendez-vous au [322](#). Si vous affrontez cette armée de jouets et de fantômes, rendez-vous au [350](#).

242

Vous bondissez au dernier moment mais, hélas, le Coléopode vous repère et vous percute de plein fouet. Vous êtes projeté dans les airs et vous retombez lourdement sur le sol caillouteux. Lancez un dé et soustrayez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous redressez péniblement en massant vos membres endoloris. Rendez-vous au [41](#).

243

Vous marchez pendant un temps infini entre les étagères chargées de grimoires poussiéreux. Enfin, vous remarquez une porte entre deux rayonnages. Elle est légèrement entrebâillée et elle est surmontée d'un pannonceau où vous pouvez lire : « Bureau des Objets en Tous Genres. Frappez et attendez. » Le battant est doté d'un lourd heurtoir de cuivre. En dessous, scellé dans le bois, vous remarquez un petit disque de verre et un autre de cuivre, fendu en son centre. Si vous poussez la porte pour entrer, rendez-vous au [147](#). Si vous décidez de soulever le heurtoir et de frapper à la porte, rendez-vous au [198](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin et chercher une sortie, rendez-vous au [27](#).

244

Lancez un dé. Le résultat obtenu correspond au nombre de minutes qu'il vous faut pour trouver la sortie. Pendant tout ce temps, des dizaines de petites créatures bondissent sur vous et vous sucent le sang. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE à la minute. Si vous survivez, vous parvenez à atteindre la porte. Aussitôt, vous vous y engouffrez et vous refermez le battant derrière vous. Rendez-vous au [324](#).

245

Le Prêtre devient livide de rage et hurle à la sorcellerie, mais votre intervention a impressionné la foule qui réclame votre grâce. Des soldats défont vos liens et ceux du vieil Elfe, qui se confond en remerciements. Votre regard embrasse les alentours à la recherche d'un endroit tranquille où vous pourrez en toute sécurité sortir l'Aleph de

votre sac. Vous allez partir, mais Grondel vous retient par le bras et vous supplie de lui donner une preuve qu'il existe bien d'autres mondes au-delà de la Caverne. L'Aleph, avec ses visions de mondes infinis suffirait à convaincre les plus incrédules. Si vous acceptez de montrer l'Aleph à Grondel et au Prêtre, rendez-vous au 18. Si vous préférez trouver un coin sombre pour quitter ce monde au plus vite, rendez-vous au [377](#).

246

Vous observez les Elfes en retenant votre souffle tandis qu'ils scrutent le ciel. Soudain, l'un d'eux pousse un cri et vous voyez une forme apparaître dans le ciel turquoise. Les Elfes s'éparpillent dans les bois, abandonnant leur filet. Bientôt, une créature serpentine, aux couleurs irisées, descend en vrille vers la clairière, portée par des ailes translucides de libellule. La bête semble issue du croisement monstrueux d'un Dragon et d'un Mille-Pattes. Elle survole le filet" pendant quelques instants, puis elle entreprend d'en découvrir le contenu. Ses mandibules qui brillent comme du verre tranchent les mailles du filet une à une. Si vous attendez la suite des événements, rendez-vous au [142](#). Si vous profitez de l'absence des Elfes pour attaquer la créature, rendez-vous au [287](#).

247

Après quelques circonvolutions, le passage débouche sur une petite pièce rectangulaire desservie par trois passages. Seul un mur, qui fait face au couloir surmonté du symbole, ne présente aucune ouverture mais il porte une plaque où est inscrit le mot « fin ». Vous explorez la pièce sans rien découvrir de particulier. Vous vous placez face au couloir surmonté du triangle et du cercle et vous prenez votre décision. Parmi les couloirs que vous n'avez pas encore explorés, si vous choisissez celui qui est :

En face Rendez-vous au [329](#) A droite Rendez-vous au [224](#) A gauche Rendez-vous au [78](#)

248

Vous vous matérialisez sur une petite plate-forme lisse et scintillante. Vous êtes dans une salle aux parois de verre opaque et de métal poli. Des rangées de pastilles lumineuses clignotent contre un mur et une vibration sonore emplit l'espace de la pièce. Vous descendez de la plate-forme et une voix se fait entendre.

- Utilisation du Téléporteur interdite. Investigation demandée.

Une deuxième voix s'élève à son tour.

- Est-ce un nouveau spécimen ?

- Données insuffisantes, répond la première voix. Envoyer Intercepteur.

Intrigué, vous reculez d'un pas et vous vous heurtez à une table couverte de boutons lumineux et de petites manettes. Vous vous demandez ce qui pourrait bien se passer si vous actionniez une manette et remontiez aussitôt sur la plate-forme. Si vous agissez ainsi, rendez-vous au [151](#). Si vous préférez chercher un endroit pour vous cacher, rendez-vous au [352](#). Si vous voulez attendre la suite des événements, rendez-vous au [96](#).

249

Obéissant aux instructions de Nécromon, vous avalez le breuvage qu'il vous tend et vous conservez le flacon devant votre bouche après l'avoir vidé. Aussitôt, une intense fatigue s'empare de vous. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, la dernière image que vous captez avant de sombrer est celle de Nécromon, rebouchant le flacon avec précaution et vous enjoignant de prendre du repos. Le breuvage fait alors son effet et votre esprit se dilue dans d'étranges sensations toutes de douceur. Vous tourbillonnez dans des vagues de couleurs et des visions d'une ineffable beauté. Un sourire béat aux lèvres, vous alliez vous laisser emporter quand une petite voix au fond de votre esprit vous somme de reprendre pied dans la réalité de toute urgence. Lancez quatre dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou

égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [73](#). Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [284](#).

250

Dynamisé par le soudain afflux d'énergie, l'écran du Téléopicom s'éclaire à nouveau sur les appartements de Globus. L'image s'ouvre sur une vaste salle plongée dans une semi-pénombre. Au fond de la pièce, un dôme à facettes scintille de mille feux, tel un énorme diamant. La voix de Sémeion résonne alors dans votre tête. « Ce doit être la Salle d'Audience de Globus, dit-il. Cette structure scintillante est un Prisme de Pouvoir, un objet terriblement puissant. Seul celui qui l'a créé peut y pénétrer. Aucune autre créature vivante ne saurait traverser ces parois sans subir d'irréversibles dommages. Toutefois, les êtres surnaturels tels que les Spectres Chasseurs peuvent pénétrer ces barrières. Je sens que tu penses à des armes de jet. Elles ne pourront toucher Globus car seul un objet se déplaçant à petite vitesse peut traverser le Prisme. L'Aleph ? En effet, il n'est pas régi par des lois physiques ou surnaturelles et peut franchir les barrières protectrices comme si elles n'existaient pas. » Soudain, l'image se trouble et récran ne montre plus qu'un tourbillon coloré. Rendez-vous au [380](#).

251

Le chef de la procession interrompt vos salutations. - Vous êtes surpris, Seigneur, dit-il. Je comprends votre déconvenue. Nous sommes les derniers survivants de la race Féлити, les derniers membres de votre peuple. Nous attendions votre retour depuis si longtemps. Maintenant nous pouvons préparer le Joyau du Sommeil qui vous permettra de vaincre le tyran. Le chef étend les bras vers le ciel et entre dans une transe mystique. Il psalmodie une nouvelle incantation, tandis que les autres membres s'affairent dans tout le jardin à cueillir des fleurs pourpres. Bientôt, un amas de fleurs s'étend à ses pieds. Vous êtes persuadé qu'il récite des formules magiques, mais vous n'avez aucune envie d'en connaître le résultat. Si vous prenez l'Aleph pour qu'il vous transporte ailleurs, rendez-vous au [365](#). Si vous préférez attendre la fin du rituel, rendez-vous au [52](#).

252

Vous fuyez en direction de la falaise tandis qu'une nuée d'Ombres Noires s'abat sur les plaines. Vous escaladez la paroi et, depuis les hauteurs, vous voyez les créatures ailées repartir dans le ciel, enserrant les corps inanimés des Colépodes. Un sentier serpente vers les hauteurs et plutôt que de retourner dans la plaine, vous décidez de poursuivre l'ascension. Rendez-vous au [12](#).

253

- Ne sois pas effrayé par mon apparence, dit-il comme vous descendez de la cabine aux parois de câbles. Vous autres barbares, vous ne pouvez comprendre les raffinements de la science, mais sois sans inquiétude, je suis inoffensif. Je suis Métron le cartographe...

Votre regard se pose sur les plans compliqués ornant les murs, mais vous êtes surtout attiré par ces curieux globes sur lesquels des cartes sont dessinées.

- Je vois que mes planètes t'intéressent. Tu penses sûrement encore que les mondes sont plats ou construits en terrasses, comme Ziggurat la légendaire. Il n'en est rien. J'ai étudié toutes les planètes du Macrocosmos et quelles que soient les formes qu'on leur donnait, après les avoir mesurées, j'affirme qu'elles sont toutes rondes. Mais dis-moi, tu dois posséder des objets. J'adore mesurer de nouveaux objets.

Si vous les possédez, vous pouvez présenter à Métron, la Harpe de Cérod (rendez-vous au [346](#)), la Boule de Terre de Merek (rendez-vous au [49](#)) ou la Corne de Chasse des Dieux (rendez-vous au [173](#)). Si vous refusez de vous séparer de vos possessions, rendez-vous au [375](#).

254

L'ascension est éprouvante, car la paroi offre peu de promontoires où se reposer et vous devrez en permanence prendre appui sur de légères saillies pour progresser. Lancez sept dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à la somme de votre HABILITÉ et de votre

ENDURANCE, rendez-vous au [321](#). Si le résultat obtenu est supérieur à cette somme, rendez-vous au [102](#).

255

Vous retrouvez peu à peu votre calme en voyant la forme monstrueuse du Spectre Chasseur disparaître dans les airs. Le Golem s'est complètement immobilisé. Il est réduit à une statue inerte jusqu'au prochain orage. Vous pouvez repartir en direction de la caverne. Rendez-vous au [263](#).

256

La bête furieuse multiplie les ruades pour vous désarçonner, mais vous tenez bon et, bientôt, épuisée, elle arrête sa course. Toute animosité semble avoir quitté le Coléopode qui recommence à brouter paisiblement les hautes herbes. Haletant, vous vous appuyez contre sa carapace luisante pour reprendre souffle. Rendez-vous au [33](#).

257

Après avoir évolué pendant de longues minutes dans la pénombre, vous accueillez avec soulagement le flot de lumière à l'extrémité du couloir. Vous débouchez dans une cour carrée dont le sol est entièrement recouvert de plaques métalliques qui forment des ondulations. Les rayons de lumière qui tombent dans la cour se reflètent sur les plaques et font étinceler quatre statues métalliques représentant des guerriers armés de boucliers de métal poli. Vous observez les passages qui s'ouvrent sur chacun des murs, jusqu'à trouver celui qui est marqué par le triangle surmonté du cercle. Comme vous avancez vers le centre de la cour, les statues pivotent lentement sur leurs bases et ajustent leurs boucliers pour mieux renvoyer la lumière vers vous. Une lueur aveuglante vous entoure soudain et la chaleur dégagée par ces faisceaux conjugués manque vous faire défaillir. Lancez trois dés. Si le résultat obtenu est supérieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, la fournaise a rapidement raison de vous et vous grillez sur place. Si le résultat obtenu est inférieur à votre total d'ENDURANCE, vous parvenez à quitter le centre de la croix lumineuse, mais vous perdez 3 points

d'ENDURANCE. Parmi les couloirs que vous n'avez pas encore explorés, si vous choisissez celui qui est : votre corps. Rassemblant votre courage, vous gravissez la cinquième, puis la sixième marche, sans encombre. La septième, en revanche, libère une décharge qui vous paralyse un instant. Vous posez prudemment le pied sur la huitième marche, puis sur neuvième, la dixième et la onzième sans que rien ne se passe. Confiant, vous gravissez la douzième marche et vous tombez à genoux sous le choc. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous reprenez peu à peu vos esprits. Chaque secousse est plus violente que la précédente. La prochaine risque de vous tuer, mais comment savoir quelles marches éviter? Vous réfléchissez un instant et vous refaites mentalement votre parcours. Logiquement, les prochaines marches doivent être inoffensives, mais laquelle devez-vous éviter à tout prix ? S vous choisissez :

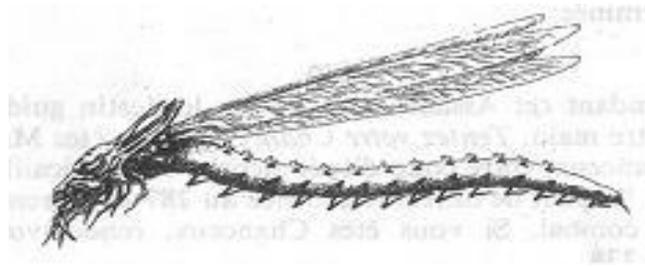
Marqué par le symbole	Rendez-vous au 78
Derrière	Rendez-vous au 122
A gauche	Rendez-vous au 186
A droite	Rendez-vous au 285

258

Après quelques détours, le tunnel s'arrête devant un escalier qui grimpe vers les hauteurs. Vous gravissez la première marche et vous ressentez une légère démangeaison. A la deuxième, l'effet est plus sensible. Vous posez le pied sur la troisième marche sans rien ressentir. Rassuré, vous avancez sur la quatrième et une violente décharge parcourt tout

La dix-septième	Rendez-vous au 98
La dix-neuvième	Rendez-vous au 221
La vingtième	Rendez-vous au 315

Vous posez le grimoire sur le sol et vous commencez à le feuilleter. Tous les Sorciers connus y sont mentionnés par ordre alphabétique. Vous tournez rapidement les pages jusqu'à la lettre G et vous trouvez le descriptif de Globus. Globus. *Rang*: Archimage. *Lieu de résidence* : le monde de Ziggu-rat. *Commentaire* : Globus compte parmi les plus puissants Archimages du Macrocosmos. Toutes ses activités sont concentrées sur la recherche et l'expérimentation. Il est le maître incontesté de l'Invocation et de la Téléportation entre les diverses sphères du Macrocosmos. Il est renommé pour ses travaux théoriques sur l'Aleph, le Globe qui contiendrait, paraît-il, tout ce qui existe. Ces informations vous donnent à réfléchir. L'objet que vous transportez doit être l'Aleph. Peut-être la créature volante a-t-elle succombé aux attaques des Spectres Sorciers, alors qu'elle tentait de contacter Globus ? Qu'allez-vous faire à présent ? Si vous cherchez une sortie, rendez-vous au [27](#). Si vous décidez de partir à la recherche de quelqu'un qui vous en apprendra davantage sur l'Aleph, rendez-vous au [243](#).



Vous passez sous un porche et vous gravissez une volée de marches qui s'élèvent en pente raide. Vous débouchez bientôt sur une terrasse et vous manquez défaillir en apercevant le jardin au-dessus de vous : cela signifie que vous marchez la tête en bas ! Titubant, les yeux rivés sur le sol, vous vous dirigez vers le couloir au bout de la terrasse. Vous le longez sur quelques mètres avant de retrouver un nouvel escalier à ciel ouvert et, cette fois, le jardin s'étend sur votre droite. Vous continuez votre progression, tout en tenant solidement la rampe. L'escalier se

coude à plusieurs reprises et vous vous retrouvez souvent la tête en bas. Mais, comme cette situation ne comporte aucun danger, vous finissez par y prendre plaisir: vous avez un peu l'impression d'être une mouche se promenant sur un lustre. Bientôt, vous arrivez sur un balcon où Sémeion vous attend, assis à une table de pierre.

- L'architecture de ma maison est un peu déroutante, dit-il en esquissant un sourire, mais te voilà. Assieds-toi. Si tu as bravé tant de dangers pour me voir, je me dois de répondre à tes questions. Vous prenez place devant lui. Instinctivement, ce vieillard vous inspire confiance. Vous posez donc votre sac sur la table et vous en sortez l'Aleph. Rendez-vous au [65](#).

261

Immédiatement, les Vaskinds vous encerclent, interdisant toute fuite. Avec ses pattes palmées, le chef ouvre une brèche dans la bulle et les soldats vous y poussent sans ménagement. La bulle s'éloigne de la côte et s'enfonce dans les profondeurs de l'océan, traversant plusieurs bancs de poissons, pour aller se poser sur un gigantesque dôme transparent. Vous entrevoyez un ensemble de bâtiments de corail aux contours irréguliers, traversés par un réseau de canaux et de bassins. La bulle glisse lentement le long de la paroi du dôme puis s'y loge progressivement, tandis que vous atteignez le fond sablonneux. A l'intérieur, l'air est humide et vicié, mais il est respirable. Vous avez à peine le temps d'apprécier l'étrange architecture sous-marine que déjà les soldats Vaskinds vous conduisent au centre de la cité et vous placent sur un piédestal au centre d'un vaste bassin carré. Devant vous s'élève un trône de corail majestueux sur lequel est déposée une couronne d'or. Un Vas-kind revêtu d'une robe richement ornée de motifs multicolores s'adresse à vous depuis les marches menant au trône.

- Nous ne te voulons aucun mal, étranger, dit-il d'une voix rauque, mais c'est la première fois que nous rencontrons quelqu'un de ton espèce. L'Ar-chimage Globus est le maître de ce monde. Es-tu son ami ou son

adversaire ? Si vous déclarez être un ami de Globus, rendez-vous au [138](#). Si vous vous présentez comme son ennemi, rendez-vous au [345](#).



261 *Un Vaskind richement vêtu s'adresse à vous depuis les marches menant au trône.*

262

Les silhouettes fantomatiques s'élancent à votre poursuite. Vous n'osez pas vous retourner, mais vous sentez leur présence silencieuse dans votre dos. Vous courez à perdre haleine le long de couloirs poussiéreux, traversant une terrasse et gravissant un escalier qui monte en spirale vers le sommet d'une tour. Le couple a cessé de vous poursuivre. Au sommet des marches, de la lumière filtre par une porte ouverte. Vous pénétrez dans une chambre baignée par les derniers rayons du crépuscule. Vous refermez aussitôt la porte derrière vous. La pièce ne présente aucune autre issue. Vous vous trouvez dans une chambre d'enfant croulant sous les jouets. Le couple ne se manifeste pas. Si vous demeurez dans cette chambre, maintenant que la nuit approche, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez utiliser l'Aleph une fois encore, rendez-vous au [61](#).

263

Vous faites rouler les énormes blocs de pierre qui ferment l'entrée de la caverne et vous parvenez enfin à ménager un passage. Vous vous faufillez dans une vaste caverne illuminée par des boules scintillantes. Merek le Potier vous accueille avec un sourire las. Il est épuisé et terriblement maigre. Il vous explique que le Golem est une de ses créations, qui devait, au départ, faire office de serviteur. Mais il a rapidement développé une personnalité propre et il a totalement échappé à son contrôle. Merek vous fait visiter sa caverne qui est à la fois son lieu d'habitation et son atelier. En remerciement de votre aide, il vous demande de choisir un objet parmi sa production. Vous promenez un regard admiratif sur l'ensemble de ses créations, quand deux objets retiennent plus particulièrement votre attention. Le premier est une petite Boîte de Porcelaine, qui contient 5 Pièces d'Or. Le second est une Boule de Glaise vernie dont les dimensions sont étrangement similaires à celles de l'Aleph. Allez-vous choisir la Boîte (rendez-vous au [100](#)) ou bien la Boule (rendez-vous au [368](#)) ?

264

Tentez votre Chance. Si vous êtes Malchanceux, votre coup ricoche sur les écailles vitreuses du monstre : retournez au [343](#) et reprenez le combat. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [123](#).

265

Vous bondissez hors de votre cachette en poussant un cri de guerre sauvage et vous contrez l'attaque du deuxième cavalier. Pendant ce temps, le Ménestrel s'est débarrassé de son assaillant. Comme le vôtre cabre sa monture et s'apprête à fuir, un troisième Lézard apparaît à son tour. Le cavalier comprend vite la situation et imite son congénère mais, manifestement, le Ménestrel ne veut pas en rester là. Il s'empare de sa Harpe et plaque un violent accord qui propulse les créatures à terre. D'un geste implacable, il leur tranche la gorge et se tourne vers vous, souriant.

- Un guerrier ! s'exclame-t-il. Et déguisé comme moi. Quelle coïncidence ! Merci, étranger.

Il donne un coup de pied au plus proche cadavre.

- Ces stupides créatures sont des Zwiniens. Ils ont prêté allégeance à Frampa, l'Usurpateur, mais je compte bien réclamer ce qui me revient de droit. Viens donc avec moi. Un combattant de ta qualité ne sera pas inutile.

Ce disant, il frôle les cordes de sa Harpe et vous sentez votre raison vaciller un instant. Si vous ne désirez pas accompagner le Ménestrel, vous pouvez partir en courant à travers bois (rendez-vous au [157](#)) ou bien vous éloigner simplement par la route (rendez-vous au [342](#)). Si vous acceptez de l'accompagner, rendez-vous au [57](#).

266

Le Mantir redresse la tête avec dédain.

- Si tu es un ami de ce tyran, ne compte pas sur l'aide du peuple des plaines. Nous payons notre tribut qui est chaque année plus lourd, mais qu'il n'en attende pas davantage. Nous ne lui offrirons rien d'autre, ni à ses espions. Tu as fait preuve de courage et tu as sauvé une de nos bêtes. Nous te laisserons donc aller, mais quitte notre territoire au plus vite, étranger !

Les Mantirs s'avancent et vous forcent à vous éloigner sous la menace de leurs armes. Vous quittez la plaine et vous partez sans plus tarder en direction du chemin qui serpente à flanc de la falaise. Rendez» vous au [12](#).

267

Wayland écoute attentivement votre récit et demeure silencieux pendant quelques instants.

- Je suis expert en Objets en Tous Genres, dit-il finalement, mais l'Aleph ne peut être considéré comme tel. Tout ce que je peux te dire, c'est de prendre garde aux Spectres Chasseurs. Globus peut encore attendre quelque temps le retour de l'Aleph, mais ces monstres ne feront pas preuve de la même patience. Lorsque tu auras quitté Limbo, utilise l'Aleph pour voyager. Il te conduira où il désire se rendre. Déplace-toi en permanence, ainsi les Spectres ne pourront pas te repérer. Et cherche les Signes, ils seront circulaires, à l'image de l'Aleph. Si tu ne comprends pas leur signification, laisse l'Aleph te guider vers Sémeion Cryptoglyphos, il te l'expliquera. Surtout, n'arrête pas de te déplacer, tu éviteras ainsi le danger. Maintenant, tu dois partir et quitter Limbo.

Wayland vous désigne une voûte qui porte le mot Sortie gravé sur son linteau. Vous quittez la pièce en réfléchissant à ce que vous venez d'apprendre. Rendez-vous au [185](#).

268

Vous projetez l'Aleph contre les parois du Prisme mais, hélas, seuls les objets se déplaçant à petite vitesse peuvent traverser le champ de force. L'Aleph rebondit et tombe sur le sol. Entre-temps, les monstres se sont matérialisés et la terreur vous submerge. Vous raclez frénétiquement les parois du Prisme, mais rien ne peut plus vous sauver. Les monstres vous entourent et leur puissance démoniaque sonde déjà votre cerveau. Votre dernière vision, avant de périr, est le visage narquois du tyran contemplant votre agonie.

269

Vous donnez 2 Pièces d'Or à Métron en échange du Globe de Titan. Le cartographe insiste pour que vous preniez également quelques feuilles de papier ainsi qu'un instrument étrange du nom de crayon, qui sert à écrire et à tracer des dessins : qui sait, dit-il, si vous n'en aurez pas besoin pour établir une carte par vous-même? (Inscrivez ces transactions sur votre *Feuille d'Aventure*). Métron se remet à griffonner des notes et à faire des calculs. Au bout de quelques minutes, il relève la tête et s'étonne de vous voir :

- Tu es toujours là ? Ne vois-tu pas que j'ai à faire ? Pars maintenant ! J'en ai fini avec toi. Si vous désirez retourner dans la petite pièce par laquelle vous aviez pénétré dans le bureau du cartographe, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez recourir à l'Aleph pour quitter ces lieux, rendez-vous au [217](#).

270

Le Mantir réclame 8 Pièces d'Or en compensation de la bête que vous avez tuée. Si vous ne possédez pas une telle somme, ou si vous n'avez aucune envie de vous défaire de votre argent, il acceptera un joyau ou un objet précieux (l'Anneau de Lumière, le Joyau du Sommeil, l'Etoile à Sept Branches ou une Dague d'Argent, si vous possédez l'un ou l'autre de ces objets). Si vous refusez de payer, vous devez vous battre en duel (rendez-vous au [223](#)). Si vous acceptez de payer, rayez l'argent ou l'objet de votre choix de votre *Feuille d'Aventure*. Satisfaits de la

transaction, les Mantirs vont s'éloigner quand, soudain, l'un d'eux pousse un cri d'alarme et désigne le ciel. Rendez-vous au [388](#).

271

Vous gagnez 1 point de CHANCE. VOUS bondissez hors de votre lit et vous comprenez alors que les yeux vous observent depuis une trappe dans le sol. Elle s'ouvre sur un Gobelin armé d'un poignard. Heureusement, vous avez le temps de sauter à pieds joints sur le panneau et de le refermer brutalement sur la tête de son occupant. Debout sur la trappe, vous entendez des murmures énervés, puis des bruits de pas qui s'éloignent bientôt. Dans la confusion, le Gobelin a laissé choir son poignard sur le sol de la chambre. C'est une superbe dague, au manche de bois sculpté et à la lame en argent massif. Vous pouvez la garder si vous le désirez (inscrivez-la en ce cas sur votre *Feuille d'Aventure*). Ne trouvant aucun moyen de bloquer la trappe, vous passez toute la nuit là, debout et sur vos gardes. Rendez-vous au [40](#).

272

Vous reprenez votre progression dans la vallée encaissée et rocailleuse. Les parois sont à présent impossibles à escalader, mais vous préférez malgré tout la relative sécurité que vous procure la semi-obscureté. Si vous avez des provisions, vous pouvez faire halte pour prendre 1 Repas et récupérer ainsi 4 points d'ENDURANCE. Bientôt, l'étroit goulet dans lequel vous vous êtes engagé se trouve barré par un mur de pierre. Vous relevez la tête et vous découvrez une gigantesque tour. Sur la gauche, une rangée de marches taillées dans la roche grimpe vers les hauteurs, menant à un escalier qui s'enroule autour du bâtiment. Vous vous y engagez en silence et vous entamez l'ascension. Au bout de quelques minutes, vous êtes assez haut pour balayer du regard l'immensité désertique du paysage, bien que le sommet de la tour soit encore loin. Vous reprenez votre progression et vous arrivez en vue d'une lourde porte de bois. Si vous continuez à gravir l'escalier, rendez-vous au [70](#). Si vous préférez ouvrir la porte, rendez-vous au [199](#).

273

Vous bondissez arme au poing, mais, au même instant, la Sorcière disparaît et le cercle de flammes se dresse en une muraille infranchissable. Derrière les longs rubans de feu, vous l'apercevez, qui trace avec les mains de sinistres symboles dans l'air en vous fixant d'un regard haineux. Vous tentez le passage, mais la fournaise vous repousse impitoyablement. Votre unique salut est dans l'Aleph, si vous parvenez à l'utiliser avant que la Sorcière ne lance un nouveau sortilège. Rendez-vous au [30](#).

274

L'épaisse fumée vous entoure. Les yeux vous brûlent et vous tâtonnez frénétiquement la surface de bois pour trouver l'ouverture. Vous finissez par y arriver et vous vous engouffrez derrière la porte. Vous la refermez aussitôt derrière vous. Épuisé et suffoquant, vous vous écroulez au sol. Peu à peu, vous reprenez souffle. Vous êtes dans un boyau obscur. Rendez-vous au [148](#).

275

La bibliothèque semble n'avoir pas de limites. Quant aux passages et aux escaliers qui, de temps à autre, viennent interrompre l'alignement des livres, ils débouchent toujours sur de nouveaux couloirs. Parfois, des éclats de voix ou des bruits de pas brisent le silence, mais vous ne rencontrez personne. Et s'il vous arrive de vous arrêter pour regarder les livres, il est rare que vous en trouviez un écrit dans une langue connue de vous. Aussi est-ce en vous confiant à votre seule intuition que vous décidez de descendre un escalier qui débouche à la jonction de quatre couloirs. L'endroit est identique à celui où vous êtes apparu, si ce n'est l'absence de guichet. Choisissez un des couloirs et rendez-vous au [164](#), ou au [243](#), ou au [298](#) ou encore au [373](#).

276

Les herbes s'avèrent plus hautes que vous ne l'aviez prévu et certaines atteignent la taille d'un arbuste. Vous commencez à vous frayer un chemin à coups d'épée quand, soudain, dans un martèlement de sabots frénétiques, la bête surgit devant vous ! C'est un Coléopode, sorte de gigantesque insecte à la carapace luisante et mû par six longues pattes. Mais, à en juger par sa taille, il ressemble plus à un taureau furieux lancé à pleine charge. Si vous tentez de le transpercer de votre lame, rendez-vous au [160](#). Si vous voulez l'empoigner par les mandibules pour le plaquer au sol, rendez-vous au [364](#). Si vous préférez l'esquiver, rendez-vous au [75](#).

277

Vous prenez le liquide au creux de votre paume et vous buvez. C'est de l'eau, de l'eau pure et fraîche. Aussitôt, vous étanchez votre soif avec un soupir de satisfaction, vous aspergeant le visage et les cheveux. Vous vous sentez bientôt totalement ragaillard. Votre ENDURANCE retrouve son total de Départ. Rendez-vous au [20](#).

278

Bien qu'il possède une bonne épée, l'aubergiste n'est pas en condition de soutenir un combat. Vous allez l'affronter sous les dernières lueurs du crépuscule.

AUBERGISTE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5 Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [97](#).

279

La distance serait déjà impossible à franchir, même si le pont était immobile. Pour comble de malchance, à l'instant où vous prenez votre élan, le visage de pierre fait claquer sa « langue » et vous projette dans les airs. Votre dernier cri se perd dans le bouillonnement acide du liquide des douves...

280

L'Intercepteur est chargé de la surveillance des animaux sauvages enfermés dans les soutes du vaisseau. Il doit bien sûr capturer toute créature qui s'échapperait et, manifestement, il vous considère comme tel. Ses membres télescopiques barrent toute la largeur du couloir et il s'avance vers vous. Vous pointez l'Extincteur dans sa direction et vous appuyez sur la gâchette. Vous vous attendiez à une explosion de projectiles ou à un torrent de flammes, mais pas à ce jaillissement de liquide crémeux, totalement inoffensif. L'Intercepteur, dégoulinant, poursuit son avance mais, soudain, des étincelles apparaissent sous le dôme transparent qui lui sert de tête. Elles se propagent rapidement en grésillant. Une fumée noirâtre s'échappe de sa tête et le monstre s'immobilise. Ajoutez 1 point à votre total de CHANCE et rendez-vous au [55](#).

281

Craignant la morsure douloureuse d'un nouveau jet d'acide, vous fouillez précipitamment votre sac à dos et vous sortez la Mappemonde. Les yeux rivés sur la gorge du monstre, vous inspirez profondément et vous visez votre cible. Rayez la Mappemonde de votre *Feuille d'Aventure* et lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [154](#). Si vous obtenez un résultat supérieur, rendez-vous au [165](#).



282

Vous apercevez la silhouette d'un vieil homme qui se penche à un balcon.

- Salut ! dit-il avec un signe de la main. Je suis Sémeion, mais on m'appelle aussi Cryptoglyphos, car je connais le sens caché des signes et des symboles. Si tu veux me rejoindre, prends cet escalier, sous mon balcon. Le chemin est plus long qu'il n'y paraît, mais sois sans inquiétude, je t'attends. Si vous montez le rejoindre, rendez-vous au [260](#). Si vous en avez assez de ce labyrinthe, vous sortez l'Aleph et plongez avec soulagement dans le tourbillon de ses mondes multicolores : rendez-vous au [234](#).

283

Vous sortez l'Aleph de votre sac et vous plongez votre regard dans la myriade d'images mouvantes. Peu à peu, vos pensées se perdent dans la contemplation de ces univers minuscules, mais que vous percevez dans leurs moindres détails. Déjà, des cercles concentriques se déploient tout autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au 180. Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [171](#).

284

Hélas, la petite voix ne peut vous détourner de vos rêves paradisiaques. Des spirales colorées se déroulent devant vos yeux, pour votre plus grand plaisir, tandis que Nécromon vous sangle sur la table de dissection. Vous allez mourir sans douleur, et vos membres robustes seront greffés sur le monstre démentiel que Nécromon assemble dans l'autre pièce.

285

Les multiples détours du couloir dans lequel vous vous êtes engagé vous font perdre tout sens de l'orientation. Cette errance dans la pénombre devient fastidieuse mais, bientôt, un rai de lumière vous redonne espoir. Vous débouchez sur une cour carrée, au centre de laquelle trône un arbre baigné de lumière. Vous le contournez avec

prudence, scrutant les branches à la recherche d'une quelconque créature qui y serait tapie. L'endroit est tranquille. Vous allez vous asseoir sur le banc installé à l'ombre du feuillage et vous découvrez un message gravé sur le tronc :

Des six cours de Sémeion, Deux te seront plaisantes. Rassemble tes pensées sous cet arbre Et profite des eaux de la fontaine. Quand tu seras devant la porte de Sémeion, Rappelle-toi l'arbre et la fontaine, Leur disposition révélera Le secret de la clef.

Vous ne voyez pas de fontaine dans cette cour; vous la trouverez sûrement plus tard. Vous pouvez profiter de cet instant de repos pour prendre 1 Repas et récupérer jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Il faut maintenant reprendre votre route. Vous vous placez face au couloir surmonté du triangle et du cercle pour prendre votre décision. Parmi les couloirs que vous n'avez pas encore explorés, si vous choisissez celui qui est :

En face de vous Rendez-vous au [206](#)

Derrière vous Rendez-vous au [257](#)

A droite Rendez-vous au [317](#)

A gauche Rendez-vous au [78](#)

286

Vous poussez le battant, mais il ne bouge pas d'un pouce. Vous tentez de le repousser d'un coup d'épaule mais, ce faisant, vous recevez le heurtoir sur le crâne ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez en vous massant la tête et le disque de verre s'illumine à nouveau. - Tu es un guerrier humain et tu possèdes 8 Pièces d'Or. Pour entrer, tu dois insérer 4 Pièces d'Or dans la fente ci-dessous, reprend la voix. Si vous suivez ces instructions, rayez 4 Pièces d'Or et rendez-vous au [147](#). Si vous préférez abandonner et reprendre votre exploration pour chercher une sortie, rendez-vous au [27](#).

287

Vous bondissez par-dessus le buisson et vous abattez sauvagement votre épée sur le monstre avant qu'il ne prenne conscience de votre présence. Votre lame entaille plusieurs de ses écailles, sans le blesser pour autant. Il se dresse devant vous. C'est un Serpent de Silice, un adversaire redoutable. Sa mâchoire hérissée de crocs s'ouvre en un hurlement enragé, suivi aussitôt d'un jet de salive acide.

SERPENT de SILICE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 11

A la fin de chaque Assaut, comparez à nouveau vos Forces d'Attaque. Si votre Force d'Attaque est supérieure ou égale à celle de la créature, vous parvenez à esquiver son jet d'acide. Si votre Force d'Attaque est inférieure à celle de la créature, vous êtes aspergé d'acide et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Faites le compte du nombre des Assauts. Chaque fois que vous désirez *Tenter votre Chance*, rendez-vous au [110](#). Si vous êtes encore en vie au bout de 4 Assauts, rendez-vous au [50](#).

288

Vous soufflez dans la Flûte, tâchant d'imiter au mieux les étranges mélodies des Ophidiens. Les notes cristallines s'élèvent dans les airs et l'effet est immédiat sur le Serpent. La créature se calme et penche doucement sa tête de côté. Vous avancez sans cesser de jouer, tandis qu'il se love sur lui-même, hypnotisé par la musique. Parvenu à une distance respectable, vous rangez votre Flûte et vous partez en direction de la Citadelle de Cristal. Rendez-vous au [336](#).

289

Vous empoignez votre sac à dos et vous forcez la porte d'un violent coup d'épaule, puis vous sautez du chariot lancé à vive allure. Vous atterrissez lourdement sur le pavé de la route. Lancez un dé et soustrayez la moitié du chiffre obtenu de votre total d'ENDURANCE (en arrondissant au nombre supérieur si nécessaire). Si vous êtes encore en vie, vous vous traînez jusque sur le bas-côté pour vérifier le contenu de votre sac. Heureusement, rien ne s'est brisé. Vous gagnez 1 point de

CHANCE. Bizarrement, une carte du Conjureur s'est glissée dans votre sac. Elle est de forme circulaire et représente un personnage drapé dans une cape noire et portant un bâton scintillant. Les mots Marvip le Magicien s'enroulent en lettres d'or autour de la figure. Sa dimension est identique à l'Aleph et vous décidez de la conserver. Vous êtes seul sur cette route. Vous sortez donc l'Aleph, bien décidé à quitter cette contrée. Rendez-vous au [63](#).

290

Vous appuyez sur le bouton de droite et vous attendez quelques instants sans que rien ne se passe. Il vous a pourtant semblé sentir une légère vibration sur le sol. Si vous le désirez, vous pouvez attendre avant de presser l'autre bouton : rendez-vous alors au [95](#). Si vous êtes arrivé ici par le paragraphe [95](#) ou si vous préférez rebrousser chemin de toute façon, rendez-vous au [122](#).

291

Vous reprenez conscience, la tête lourde et les poumons en feu. Des cordes vous enserrant les poignets et le torse. Vous ouvrez les yeux avec un grognement de douleur. Vous êtes attaché à un pilier de pierre, au sommet d'une tour circulaire. D'autres captifs sont attachés comme vous aux colonnes qui supportent le toit de l'édifice, mais il semble bien que vous soyez le seul humain. Vous repérez une femme Elfe, un Vaskind aux traits amphibiens et un Mantir à l'allure d'insecte. De nombreuses Ombres Noires sont perchées sur le parapet et deux autres, agenouillées à vos pieds, fouillent dans votre sac à dos. Votre cœur s'arrête de battre un instant lorsque vous les voyez sortir l'Aleph et discuter entre eux, au comble de l'excitation. Mais, comme s'ils craignaient de le conserver avec eux, ils le reposent et, après s'être assurés que tous les prisonniers étaient solidement attachés, ils prennent leur envol et s'éloignent en direction des falaises. Vous vous débattez, mais les liens qui vous entravent sont solides et votre épée est hors d'atteinte. Vous abandonnez bientôt avec un grognement exaspéré et vous fixez d'un air impuissant vos affaires éparpillées sur le sol à vos pieds. Si vous possédez une figurine de Clown dans une Boule de Verre, rendez-vous au [56](#). Sinon, rendez-vous au [205](#).

292

Vous suivez le couloir et vous vous retrouvez bientôt dans un dédale confus de boyaux souterrains. Vous errez quelque temps avant de repérer une lueur. Une porte se découpe devant vous, entourée d'un halo de lumière jaune. Vous pénétrez dans une petite pièce aménagée comme un bureau. Vous contournez prudemment un pentagramme tracé à la craie sur le sol pour vous diriger vers le fond de la pièce, où brûle un feu de cheminée. Votre présence réveille une vieille femme vêtue de voiles rouges qui somnolait près de Pâtre. Elle vous regarde d'un air horrifié avant de bredouiller que vous ne devriez pas vous trouver ici, dans son atelier. Vous tentez de la rassurer et vous lui expliquez que vous fuyez Sysuk le Dévastateur. Elle se calme alors et esquisse un petit sourire.

- Bois ceci, dit-elle en versant un peu de liquide brunâtre dans un petit flacon. Cela va te redonner des forces et te calmer.

- Vous reniflez le liquide d'un air soupçonneux, mais l'odeur de plantes est agréable et vous décidez de le boire. La vieille femme, Grande Prêtresse du dieu Glund, a dit vrai, le liquide vous rend 4 points d'ENDURANCE. Mais quelques instants plus tard, vous êtes incapable de bouger! Elle frappe alors dans les mains. Bientôt, un peloton de guerriers squelettes fait irruption dans la pièce, ils vous assomment et vous emportent. Rendez-vous au [215](#).

293

Lancez un dé. Le résultat obtenu correspond au nombre de minutes que vous consacrez à trouver la sortie. Pendant tout ce temps, des dizaines de petites créatures bondissent sur vous et vous sucent le sang. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE à la minute. Si vous survivez, vous parvenez à entrevoir deux tunnels à l'extrémité de la caverne. Le premier descend en pente douce, tandis que le second entame une montée. Si vous vous engouffrez dans celui qui descend, rendez-vous au 196. Si vous préférez celui qui monte, rendez-vous au [258](#).

294

Les Elfes s'immobilisent, stupéfaits, en vous voyant sortir des buissons. Si vous possédez le Moyeu recouvert de runes du char de guerre, vous savez que les Elfes craignent cet objet. Si vous voulez le leur montrer, rendez-vous au 313. Sinon, vous leur souhaitez le bonjour, avec l'espoir qu'ils se montreront amicaux. Rendez-vous au [150](#).

295

Ce mouvement vous sauve la vie, mais il fait perdre la partie à Drawenna. Le guerrier Noir esquive vos attaques en vous tournant simplement le dos. Pendant ce temps, vos deux compagnons ont éliminé l'adversaire qui se trouvait entre eux. Les Noirs peuvent à présent riposter. Rendez-vous au [228](#).

296

Une femme Elfe est attachée au pilier qui vous fait face.

- Je ne sais pas qui tu es, étranger, dit-elle d'une voix faible, mais je t'en prie, délivre-nous vite. Vous défaites rapidement ses liens et vous lui demandez pourquoi ils sont prisonniers.

- Le sommet des tours sert de garde-manger aux Ombres Noires, dit-elle, tout en vous aidant à libérer les autres captifs. Elles se nourrissent de notre sang, et elles ne vont pas tarder à revenir ! Bientôt, vous vous retrouverez à la tête d'une troupe disparate, cherchant avant tout à fuir la tour. Si vous empruntez l'escalier extérieur, rendez-vous au [14](#). Si vous préférez passer par la trappe sur le plancher, rendez-vous au [192](#).

297

Le couloir est bien réel, mais l'escalier n'est qu'une illusion. Vous le comprenez à l'instant où vos pieds ne rencontrent que le vide : vous tombez dans une profonde crevasse. Votre aventure est terminée.

298

Vous marchez depuis des heures quand, soudain, vous vous arrêtez, stupéfait : enfin une porte ! Légèrement entrebâillée, elle se trouve entre deux rayonnages, et vous percevez des murmures en provenance de la pièce. Un panneau sur le battant indique : « Bureau des Classifications. Entrée interdite. » Si vous outreprenez cet ordre, rendez-vous au [11](#). Si vous rebroussez chemin pour explorer un autre couloir, rendez-vous au [164](#), ou au [373](#), ou au [243](#).

299

La chance est avec vous. Bientôt, une corde tombe à vos côtés. Vous l'agrippez avec soulagement et sentez une force qui vous entraîne vers le haut. Vous arrivez rapidement au niveau du promontoire bordant la caverne et êtes aussitôt empoigné par plusieurs gardes Ophidiens. Ils remontent la corde et l'utilisent pour vous ligoter solidement. Vous êtes traîné sans ménagement dans la caverne. Deux tunnels s'enfoncent dans les ténèbres, mais les soldats empruntent celui de gauche et vous conduisent dans une vaste grotte où plusieurs Serpents de Silice sont enchaînés sous la garde d'une troupe d'Ophidiens. Rendez-vous au [53](#).

300

Le Spectre Chasseur vous a repéré ! Il se tourne vers vous et vous voyez votre visage reflété des milliers de fois dans ses yeux à facettes. Rapidement, deux autres se matérialisent à ses côtés. Vous tentez de vous enfuir mais, d'un bond vertigineux, une créature vous barre le passage. Vous êtes encerclé. Rageusement, vous brandissez votre épée. Hélas, vos coups sont sans effet sur ces créatures surnaturelles. Vous subissez les assauts méthodiques de leurs griffes acérées tandis que leurs tentacules sondent douloureusement votre esprit. Bientôt, vous vous évanouissez en poussant un hurlement de terreur, pensant que votre dernière heure est venue. Si vous possédez une Boule de Glaise qui crépite, rendez-vous au [325](#). Sinon, rendez-vous au [54](#).

301

Vous vous retrouvez bientôt aux côtés du vieil Elfe, les poignets entravés par une corde.

- Je suis désolé, dit-il. Je ne voulais pas t'impliquer dans cette dispute. A présent, nos destins sont scellés.

Vous lui faites remarquer que s'il a su vous faire venir jusqu'ici, il doit posséder le pouvoir de se libérer.

- Hélas, répond-il, j'ai dû employer l'ensemble de mes pouvoirs pour t'invoquer. (Il lance un regard inquiet vers la gueule béante de l'idole.) Bientôt, Vacavon va vomir un torrent de mort et nous périrons, rongés par l'acide. Rien ne peut plus nous sauver.

Si vous possédez un Fiole de Siccorator que vous désirez partager avec Grondel, rendez-vous au [71](#). Si vous possédez un Parapluie, rendez-vous au [144](#). Si vous abandonnez Grondel à son destin et utilisez l'Aleph pour fuir, rendez-vous au [377](#). Si vous voulez simplement attendre la suite des événements, rendez-vous au [166](#).

302

Vous réprimez un frisson en pénétrant dans la pièce. Les parois sont recouvertes de givre et le bloc au centre de la pièce est un gigantesque morceau de glace dans lequel une forme humanoïde est prise. Vous remarquez le panneau au pied du glaçon : « Ici repose un ennemi de Globus. Admirez sa majesté et son sang-froid. » Vous contournez le bloc et vous remarquez que de l'eau s'écoule par endroits. Avec une source de chaleur, il serait facile de le faire fondre. Si vous possédez une Chandelle Lumineuse ou l'Épée Fournaise, vous pouvez tenter de le faire (rendez-vous au [376](#)). Sinon, vous devez rebrousser chemin et pénétrer dans la salle obscure (rendez-vous au [118](#)).

303

Le guerrier Blanc se déplace de E 6 en D 6. Le guerrier Noir en E 5 réalise brusquement qu'il est à présent entre vous et votre compagnon. Il se tourne de tous les côtés, cherchant à se protéger. Comme animée d'une vie propre, votre pique se met à l'horizontale et plonge inlassablement dans le torse de votre adversaire jusqu'à ce qu'il tombe, transpercé de part en part. Aucune autre attaque ne peut être portée par les Blancs et c'est au tour des Noirs de se déplacer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [228](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [32](#).

304

- Nous sommes les sujets de Globus, mais nous haïssons ce tyran. Il réclame des tributs plus pesants chaque année et laisse ses créatures nous terroriser sans intervenir. Il nous est impossible de tenter quoi que ce soit contre lui car nous ne pouvons survivre sur les plateaux supérieurs. Je peux en revanche te donner quelques conseils utiles. Sur le deuxième plateau, évite les tours des Ombres Noires et cherche les cavernes des Ophidiens. Ce sont les Gardiens des Serpents de Silice. Méfie-toi d'eux car ils sont aussi à la solde de Globus, mais beaucoup moins dangereux que les Ombres Noires. Tâche de dérober une de leurs Flûtes. Le son de cet instrument permet de contrôler les Serpents. Sur le troisième plateau, tu pénétreras dans le Jardin de Cristal à la splendeur mortelle, qui est gardé par d'autres Serpents. Tu y trouveras Globus, dans sa Citadelle de Cristal...A l'instant où il termine son discours, un des bergers Mantirs pousse un cri d'alarme en désignant le ciel. Rendez-vous au [388](#).

305

Vous avancez vers la lumière et, passant sous une arche gravée d'un triangle surmonté d'un cercle, vous vous retrouvez à l'entrée du labyrinthe. Vous êtes sur une large saillie rocheuse, au flanc de la falaise, et vous ne voyez aucun sentier qui permette d'aller ailleurs. C'est alors que vous remarquez qu'un labyrinthe est gravé sur le sol, à l'entrée du tunnel. (Le plan ainsi que le texte qui l'accompagne sont

reproduits au début de ce livre. Si vous avez accepté du papier et un crayon de Métron le Cartographe, vous pouvez reproduire le motif. En d'autres termes, vous pourrez vous référer au plan à tout moment au cours de votre exploration.) A côté du plan, vous trouvez un baluchon renfermant de la nourriture. Vous pouvez prendre 1 Repas si vous le désirez et récupérer de cette manière 4 points d'ENDURANCE. Un message est écrit sur le baluchon : « L'antré de Sémeion n'est pas facile à atteindre. Insiste, étranger, si tu cherches des réponses. » Si vous renouvez votre tentative d'exploration, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez prendre l'Aleph et partir pour une nouvelle destination, rendez-vous au [234](#).

306

Les soldats sont des Ophidiens et, comme vous allez pouvoir le constater, ils possèdent le pouvoir de contrôler les Serpents de Silice. Deux d'entre eux vous maintiennent sous bonne garde et le reste de la troupe encercle lentement le monstre. Malgré les liens qui l'emprisonnent, la créature est loin d'être inoffensive. Tournant nerveusement sa tête de tous les côtés, elle crache de longs jets de salive acide sur la troupe qui se rapproche. Les Ophidiens continuent leur avancée, l'acide coulant sans dommages sur leurs épaisses armures de verre. L'un d'eux s'empare de sa Flûte et entame une étrange mélodie. Peu à peu, le Serpent se calme. Il ne montre aucune agressivité quand les soldats recouvrent ses mâchoires d'une solide muselière. D'autres, pendant ce temps, le débarrassent du piège et commencent à lui entraver les ailes. A ce moment, un des gardes qui vous surveillent s'en va prêter main-forte à ses congénères. Si vous désirez frapper le garde restant et tenter de vous échapper, rendez-vous au [327](#). Si vous préférez demeurer captif des Ophidiens, rendez-vous au [133](#).



307

Le Spectre Chasseur vous a repéré ! Il se tourne vers vous et vous voyez votre visage reflété des milliers de fois dans ses yeux à facettes. Rapidement, deux autres se matérialisent à ses côtés. Vous tentez de vous enfuir mais, d'un bond vertigineux, une créature vous barre le passage. Vous êtes encerclé. Rageusement, vous brandissez votre épée. Hélas, vos coups sont sans effet sur ces créatures surnaturelles. Vous subissez les assauts méthodiques de leurs griffes acérées, tandis que leurs tentacules sondent douloureusement votre esprit. Bientôt, vous vous évanouissez avec un hurlement de terreur, pensant que votre dernière heure est arrivée. Lancez trois dés et retronchez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si, par miracle, vous survivez, vous reprenez conscience avec un grognement de douleur. Vous avez survécu aux attaques des Spectres Chasseurs, mais où diable ont-ils bien pu vous emmener ? Rendez-vous au [392](#).

308

Sémeion ouvre la marche et vous conduit dans sa bibliothèque. Curieusement, vous ne voyez aucun livre, mais des cylindres de métal lisse alignés sur des étagères. Le vieil homme en sélectionne un et le pose sur un disque qu'il fait tourner à l'aide d'une pédale, tout en effleurant le cylindre de la main. Quelques minutes plus tard, il se tourne vers vous. - Je n'ai que peu d'informations le concernant, dit-il. Globus est un puissant Archimage. Il réside sur Ziggurat, sur le dernier des trois plateaux qui forment ce monde. Il vit dans une Citadelle, au cœur du Jardin de Cristal. Ce lieu est magnifique, mais il abrite des dangers mortels. Il existe un souterrain qui mène directement à la

Citadelle et dont l'entrée se trouve quelque part, sur le deuxième plateau. Par chance, le monde de Ziggurat fait partie des univers connectés au Téléopticom. Cet appareil permet de voir les lieux lointains sans bouger de place. Veux-tu voir le monde de Globus? Ou encore espionner les Spectres Chasseurs ?

Si vous voulez utiliser le Téléopticom, rendez-vous au [332](#). Si vous avez hâte de reprendre votre quête, rendez-vous au [23](#).

309

Vous vous emparez de la corne de chasse et vous soufflez de toutes vos forces. Une note assourdissante, semblable à un mugissement, s'élève dans les airs, provoquant la panique chez les Ombres Noires. La note se prolonge bien que vous ayez cessé de souffler et elle croît encore, comme animée d'une vie propre. Terrifiées, les créatures s'égaillent et disparaissent à l'horizon. Le vacarme cesse de lui-même et les Mantirs abasourdis reprennent peu à peu leurs esprits. Le chef vous remercie vivement. Il envoie les gardiens rassembler les troupeaux de Colépodes et vous offre une sorte de gâteau au miel pour que vous repreniez des forces. Vous récupérez jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Il prend alors l'épée qui pend à son côté et vous la donne avec déférence. Vous sortez l'arme de son fourreau pour en apprécier le tranchant. Aussitôt, la lame devient écarlate : c'est une Épée Fournaise. Sa lame peut atteindre des températures très élevées, et les blessures qu'elle inflige affaiblissent ses victimes de 3 points d'ENDURANCE. Vous remerciez le Mantir de ce précieux cadeau et vous partez en direction du chemin qui serpente au flanc de la falaise. Rendez-vous au [12](#).

310

Vous passez sous le rideau et vous débouchez dans un couloir étroit et sombre qui fait toute la longueur de la roulotte. De l'autre côté du rideau, vous entendez le Conjureur murmurer à son assistante : - Félicia, conduis ce guerrier dans la loge, avec la fille et mets-toi aux rênes. Je vais occuper ces paysans avec quelques tours et quand je crierai, fouette les chevaux. La Femme-Chat ronronne et vous rejoint derrière le rideau. Elle désigne une porte au fond du couloir et vous

pousse doucement dans sa direction. Si vous vous laissez conduire dans la loge, rendez-vous au [24](#). Si vous refusez de bouger pour attaquer la Femme-Chat, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez regagner la scène et tenter de vous échapper dans la foule, rendez-vous au [361](#).

311

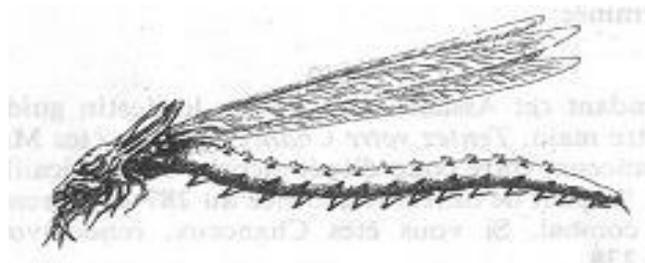
Vous prenez votre élan et vous plongez en hurlant en direction du porche. Au même instant, le pont de pierre se soulève et le visage de marbre noir avale sa « langue ». Ce brusque mouvement, destiné à précipiter votre chute, vous projette dans les airs et vous atterrissez d'une roulade sous le porche. Vous avez réussi à pénétrer dans la Citadelle. Rendez-vous au [189](#).

312

Remerciant le hasard, vous éteignez votre soif et vous videz le pichet de bière. Bientôt, la tête vous tourne et une étrange torpeur vous oblige à vous allonger. Vous sombrez dans un profond sommeil. Vous ne vous réveillerez pas quand les Gobelins feront irruption dans votre chambre. Les rumeurs concernant l'auberge étaient bel et bien fondées : l'infâme tenancier vend ses clients à une bande de Gobelins cannibales. Votre aventure est terminée.

313

Vous sortez le Protège-Moyeu de votre sac à dos et . vous le brandissez en direction des Elfes. Ils s'éparpillent aussitôt dans les bois environnants en poussant des hurlements terrifiés. Vous reportez votre attention sur la créature emprisonnée dans les mailles du filet. Rendez-vous au [125](#).



314

- Je suis l'Oracle, déclare la vieille femme d'une voix chevrotante. Tu es un guerrier, plongé dans une quête périlleuse. Le trésor que tu portes est aussi un fardeau car des créatures implacables le convoitent, mais, tu ne le sais que trop. Si tu n'as pas compris quelque chose, demande-le moi.

Pris de court, vous ne pouvez que raconter les événements survenus dans le parc, et vous lui montrez la Corne de Chasse.

- Je peux expliquer ceci, mais d'abord, il me faut de l'or. Deux pièces pour les paroles de l'Oracle. Cette brusque demande vous surprend. Si vous acceptez néanmoins, rayez 2 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [111](#). Si vous ne pouvez ou ne voulez pas payer, rendez-vous au [273](#).

315

Vous reprenez l'ascension en retenant votre souffle. Vous atteignez la dix-neuvième marche sans encombre et vous enjambez soigneusement la vingtième. Vous posez le pied sur la suivante et vous arrivez au sommet de l'escalier. Vous poussez alors une trappe qui débouche dans une cave. De la lumière filtre par une grille au plafond, et vous repérez tout de suite une volée de marches qui mènent à une porte. Des dizaines de jarres sont entreposées dans cette cave et toutes sont de la taille d'un homme. Si vous décidez de gravir les marches et de franchir la porte, rendez-vous au [189](#). Si vous préférez inspecter d'abord le contenu des jarres, rendez-vous au [355](#).

316

Vous posez le paquet sur vos genoux et vous dénouez le tissu, découvrant une Sphère scintillante, grosse comme le poing. Au premier abord, vous pensez qu'elle est en verre, ou d'une matière transparente, mais vous comprenez bientôt qu'elle n'a pas de réelle substance, ou plutôt qu'elle est constituée d'un nombre infini de choses : des océans, des déserts, des cités, des soleils, des lunes, des animaux, des humains,

ainsi que bien d'autres créatures totalement inconnues sont contenus à l'intérieur de cette Sphère. Ce spectacle exerce sur vous une fascination telle que vous ne parvenez pas à détourner les yeux de la Sphère qui croît peu à peu... Jusqu'à vous engloutir ! Lorsqu'elle reprend sa taille initiale, vous n'êtes plus à Neuburg. Vous vous trouvez dans un bâtiment immense. Des couloirs s'étendent à perte de vue dans toutes les directions. Les murs sont recouverts par des milliers de livres. Quelques pas vous séparent d'un guichet, surmonté d'un panneau où est inscrit : « Recherches Silencieuses ». Bien sûr, pas un bruit ne trouble le silence de ces lieux. Il y a une petite cloche de cuivre sur le guichet. Vous emballez à nouveau le globe et vous le placez dans votre sac. Si vous explorez cette étrange bâtisse, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez agiter la clochette, rendez-vous au [6](#).

317

Vous pénétrez dans un couloir sinueux qui débouche bientôt sur une intersection. Vous vous trouvez dans une petite salle dont la voûte est supportée par quatre piliers d'angle. Trois des murs sont percés d'un tunnel, mais le quatrième, qui ne présente aucune ouverture, porte l'inscription suivante : « Si près de Sémeion, mais que de route à parcourir encore. » Vous vous placez face au couloir surmonté du triangle et du cercle et vous prenez votre décision. Parmi les couloirs que vous n'avez pas encore explorés, si vous choisissez celui qui est :

En face Rendez-vous au [101](#)

Derrière vous Rendez-vous au [285](#)

A gauche Rendez-vous au [206](#)

318

Vous arrivez enfin au sommet de la tour. Sur la terrasse, des alignements de piliers supportent un toit de pierre. De nombreuses créatures sont enchaînées aux colonnes, et aucun de ces prisonniers n'est humain. Vous identifiez parmi eux une vieille Elfe, un Vaskind aux traits de batracien et un Mantir aux longs membres d'insecte.

Comme vous vous avancez avec prudence, ils lèvent vers vous des yeux étonnés. Rendez-vous au [296](#).

319

L'homme vous gratifie d'un large sourire, sans lâcher pour autant la garde de son épée. - Bienvenue, étranger ! lance-t-il d'une voix forte.

Bienvenue à l'Auberge des Visiteurs Fantômes. Ne t'alarme pas de ce nom, c'est juste une plaisanterie. Si tu connais la région, tu as dû entendre de nombreuses histoires. Les paysans prétendent que cet endroit est hanté, que les voyageurs disparaissent mystérieusement. Ce ne sont que des affabulations de vieilles femmes. N'en crois pas un mot. De toute manière, tu n'as guère le choix, c'est la seule auberge à des lieues à la ronde. Demain matin, tu pourras prendre le bac pour traverser la rivière. Allez, entre, j'ai une chambre qui t'attend à l'étage. L'aubergiste pointe son épée vers vous. La nuit ne va pas tarder à tomber, mais l'étrange attitude de l'aubergiste a le don de vous agacer. Si vous décidez de le combattre, rendez-vous au [278](#). Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [222](#).

320

- Tu penses donc que je vais attaquer, grogne le Logichien. Tu as raison. Je devrais donc te laisser passer, mais si j'agis ainsi, ta supposition de départ est fautive et, dans ce cas, je n'ai pas d'autre choix que d'attaquer.

L'animal se prépare au combat. Si vous n'êtes pas d'accord avec sa logique, et si vous désirez argumenter, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez l'affronter, rendez-vous au [163](#).

321

Vous atteignez enfin le sommet et vous posez le pied sur le dernier plateau du monde de Ziggurat. Un mur de pierre s'étend à perte de vue, bordant le précipice. Vous l'escaladez et vous sautez vivement de l'autre côté. Le paysage qui s'étend devant vous offre un saisissant contraste avec la contrée aride et désolée du plateau inférieur. Vous

êtes dans le Jardin de Cristal. Des allées pavées de jade entourent des fontaines d'où jaillissent en pluie des milliers de cristaux étincelants. Des arbres d'albâtre translucide ombragent des parterres de fleurs de verre aux couleurs vibrantes. Au centre de cette beauté froide, se dressent les dômes scintillants et les tours de la Citadelle de Cristal. Des Serpents de Silice attachés par de longues chaînes gardent les allées. Pour atteindre la Citadelle par ce chemin, il vous faudra en affronter un (rendez-vous au [162](#)). Sinon, vous coupez à travers les parterres de fleurs : rendez-vous au [77](#).

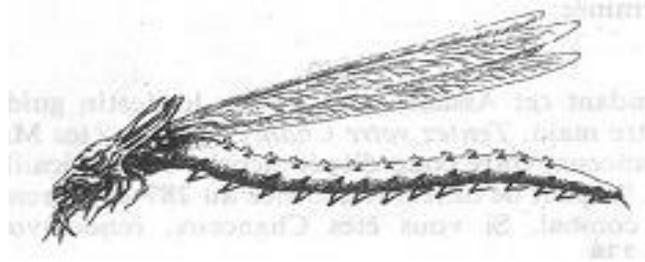
322

Vous enjambez le parapet de la fenêtre, prêt à descendre et vous comprenez aussitôt la grossière erreur que vous venez de commettre. La tour domine le précipice et vous êtes suspendu au-dessus du vide ! Vous tentez de vous hisser à nouveau, mais le cheval à bascule vous mord la main. Vous plongez au cœur des ténèbres et votre dernier cri se perd sur les parois de la gorge. La Tour de l'Enfant vient de faire une nouvelle victime.

323

Vous bondissez de la table et vous filez à toute allure en direction des grilles. - Arrêtez-le ! hurle le chef. Frères et sœurs Féлитis, il faut ramener notre héros ! Tous après lui ! Il y a un village près du jardin. Les masures sont dans un état de délabrement total mais, de toute évidence, il est habité. Vous faites un grand détour et vous partez dans une contrée rocailleuse parsemée de buissons d'épineux. Sans cesser de courir, vous regardez par-dessus votre épaule et vous voyez le peuple Féлитi sortir du jardin pour vous poursuivre. Mais ils se transforment en dépassant les grilles. L'un après l'autre, ils tombent à quatre pattes et deviennent de longs animaux prédateurs, semblables à des fouines aux mâchoires menaçantes et à la fourrure verte. Vous accélérez l'allure et vous atteignez une région herbeuse qui offre un camouflage parfait à vos poursuivants. L'astre ovoïde disparaît peu à peu à l'horizon. Vous êtes exténué et vous devez vous arrêter pour reprendre votre souffle. Vous vous retrouvez aussitôt encerclé par les Féлитis. Toute fuite est

impossible. Si vous décidez de combattre, rendez-vous au [68](#). Si vous préférez déposer les armes, rendez-vous au [219](#).



324

Vous pénétrez dans une salle voûtée, éclairée par de nombreuses torchères fixées aux parois. D'entrée, une odeur fétide vous agresse les narines. Vous en comprenez l'origine en apercevant la table de dissection maculée de sang qui trône au centre de la pièce, et les lourds bocaux de verre où divers organes baignent dans les liquides colorés. Des planches anatomiques sont épinglées sur les parois. Comme vous refermez la porte derrière vous, un petit homme portant un tablier taché de sang sort d'une pièce annexe. Il marque un temps d'arrêt en vous apercevant.

- Un guerrier ! s'exclame-t-il. Et vivant de surcroît ! Les rares créatures qu'il m'arrive de soustraire aux Ombres Noires sont toujours mortes. Enfin, elles sont quand même utiles à mes recherches. Je m'appelle Nécromon. Peut-être as-tu entendu parler de moi ? Non ? Il est vrai que je me terre dans cet antre depuis de nombreuses années. J'étais le disciple de Globus, mais nous avons eu un petit différend. Depuis, je vis ici comme un misérable, travaillant sans relâche à construire la créature qui me permettra d'assouvir ma vengeance. Aimerais-tu m'aider, guerrier ? Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [383](#).

325

Vous reprenez conscience, étendu sur les dalles froides d'un sol de marbre. Vous devriez être mort mais, par quelque mystérieux prodige, vous êtes vivant et sans aucune blessure. Votre première pensée est pour l'Aleph et vous fouillez frénétiquement votre sac à dos. Le globe

lumineux s'y trouve encore, mais la boule de terre s'est pulvérisée. Vous louez aussitôt votre bonne fortune et les incroyables talents de Merek le Potier. Vous avez survécu aux attaques des Spectres Chasseurs, mais où diable ont-ils bien pu vous emmener? Rendez-vous au [392](#).

326

Vous avez le choix entre deux options. Allez-vous vous déplacer vers la gauche, en F 3 ? Rendez-vous dans ce cas au [295](#). Vous pouvez aussi avancer en E 4 : rendez-vous au [10](#).

327

D'un bond audacieux, vous vous élancez sur le garde Ophidien. Le soldat pare votre première attaque et lance un regard vers ses compagnons qui s'affairent autour du Serpent de Silice. Vous ne lui laissez pas le temps de crier et vous roulez au sol avec lui.

OPHIDIEN HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Si vous êtes encore vivant après trois Assauts, les Ophidiens prennent conscience du combat qui se déroule. Si vous avez éliminé le garde, rendez-vous au [35](#). S'il est encore vivant, rendez-vous au [359](#).

328

Les Ranganathans ont des mains de huit doigts et leurs ongles sont tranchants comme des rasoirs. Vous reculez dans un angle de la pièce afin de les combattre l'un après l'autre.

	HABILITÉ	ENDURANCE
Premier RANGANATHAN	5	6
Deuxième RANGANATHAN	5	5
Troisième RANGANATHAN	7	7

Si vous remportez ce combat, vous consacrez quelque temps à fouiller la pièce. Les documents que vous trouvez sont incompréhensibles. En revanche, l'étiquette du petit flacon que vous découvrez sur le bureau est lisible. Elle indique : Fluide Correctif. Si vous désirez prendre cet objet, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous retournez maintenant à la croisée des couloirs. Rendez-vous au [164](#) ou au [243](#) ou encore au [373](#).

329

Le couloir vous mène dans une autre pièce rectangulaire donnant accès à trois nouveaux couloirs. Un baluchon est suspendu au plafond. Vous passez dessous sans y prêter attention, mais il se met alors à bouger et à gémir. Si vous regardez de quoi il s'agit, rendez-vous au [200](#). Si vous préférez quitter la pièce, rendez-vous au [45](#).

330

Une force invisible vous comprime inexorablement. La douleur devient insupportable et vous êtes à la limite de l'évanouissement. Lancez six dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [212](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [372](#).

331

Le Cercle gravé que vous brandissez au-dessus de votre tête provoque la panique dans les rangs des Elfes. Vous vous tournez aussitôt vers Grondel, le prisonnier, qui manque défaillir, jusqu'à ce que vous remettiez le terrifiant objet dans votre sac. La place est vide à présent et seules quelques torches abandonnées sur le sol éclairent le sinistre lieu de culte. Vous défaites les chaînes du vieil Elfe qui se confond en remerciements. Votre regard embrasse les alentours, à la recherche d'un endroit tranquille où vous pourrez sortir l'Aleph de votre sac à dos en toute sécurité. Vous allez partir, mais Grondel vous retient par le bras et vous supplie de lui donner une preuve qu'il existe bien d'autres mondes au-delà de la Caverne. L'Aleph, avec ses visions de mondes infinis, suffirait à convaincre les plus incrédules. Si vous acceptez de montrer

l'Aleph à Grondel et au Prêtre, rendez-vous au [18](#). Si vous préférez trouver un coin sombre pour quitter ce monde au plus vite, rendez-vous au [377](#).

332

Sémeion vous conduit au cœur de son étrange maison, dans une petite pièce où se trouve le Téléopti-com. L'appareil est composé d'un cercle métallique, au centre duquel se mêlent des tourbillons de couleurs. Deux casques sont reliés au cercle par des tuyaux noueux, semblables à des branchages. Sémeion pose un casque sur sa tête et vous enjoint de l'imiter. Les couleurs du cercle se dissipent alors et cèdent la place à l'image d'une planète flottant dans l'espace. La vision se rapproche, vous pouvez maintenant observer le monde de Ziggurat. Il est composé de trois plateaux superposés, compris dans une sphère à moitié plongée dans l'obscurité. La vision se resserre encore et vous découvrez la Citadelle qui scintille au centre du Jardin de Cristal. Comme vous vous approchez visuellement du bâtiment, l'image se dissipe. La voix de Sémeion résonne alors dans votre esprit. « Globus a protégé sa demeure avec de multiples sortilèges. Nous pouvons franchir ses barrages mais l'effort va absorber certains de nos sels vitaux. Acceptes-tu de courir le risque, guerrier ? » Si vous tenez à voir l'intérieur de la Citadelle, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez utiliser le Téléopticom pour voir les Spectres Chasseurs, rendez-vous au [380](#). Enfin, si vous avez hâte de reprendre votre quête, rendez-vous au [23](#).

333

Vous guidez le petit groupe à travers les ravins, jusqu'à la faille par laquelle vous aviez pénétré dans ce niveau. Vous entamez alors avec les Elfes, les Mantirs et les Vaskinds la longue descente de la paroi qui les ramènera chez eux. A mi-distance, le sentier bifurque et vous prenez congé de vos compagnons de route. Vous les regardez s'éloigner, s'aidant les uns les autres. Peut-être cette mésaventure permet-tra-t-elle aux divers peuples de Ziggurat de tisser de nouveaux liens d'amitié ? Vous savez, quant à vous, qu'il vous faut encore explorer ce monde étrange. Sans plus tarder, vous vous engagez sur le chemin de gauche. Rendez-vous au [146](#).

334

Vous retournez dans le jardin silencieux, plongé dans l'obscurité. L'ambiance est étrange, oppressante : les statues semblent vous suivre de leur regard de pierre et le parfum des fleurs est entêtant. Perturbé, vous allez repartir quand le prêtre Féлити apparaît entre les grilles.

- Nous étions autrefois un peuple nombreux et fier. Notre civilisation avait érigé des palais et des cités somptueuses. Maintenant, tout tombe en décrépitude et ce jardin est le seul souvenir de notre gloire passée. Mais ces siècles d'attente n'auront pas été vains, puisque tu es venu à notre secours. Pars à présent, la malédiction qui transforme mon peuple en animaux n'a d'effet que le jour. Tu es à l'abri jusqu'à l'aube. Va au château et tue le Tyran. Va, libère les Féлитis de la malédiction. Si vous faites route vers la citadelle du Tyran, rendez-vous au [379](#). Si vous préférez utiliser l'Aleph pour quitter ce monde étrange, rendez-vous au [365](#).

335

Le tunnel est plongé dans l'obscurité et vous devez avancer en tâtonnant. Soudain, vous manquez rentrer dans un mur : un cul-de-sac ! Un raclement sourd résonne alors dans le tunnel et vous sentez le sol bouger légèrement sous vos pieds. S'il existe un passage, il doit être secret. A moins que ce couloir ne soit un piège ? Si vous voulez sonder les parois, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au [122](#).

336

La Citadelle de Cristal se dresse devant vous, scintillant de mille feux. Ses tours d'ambre s'élancent dans le ciel turquoise et se reflètent à l'infini sur les facettes des dômes translucides, semblables à de gigantesques perles. L'édifice est entouré de douves remplies d'un liquide bleu et fumant. Vous faites le tour du bâtiment mais vous ne découvrez qu'un seul accès : un pont de pierre qui enjambe la surface liquide et mène à un gigantesque porche de marbre noir en forme de visage stylisé. Pour pénétrer dans la Citadelle, vous pouvez emprunter

ce pont (rendez-vous au [232](#)) ou tenter de traverser les douves à gué (rendez-vous au [378](#)).

337

Vous débouchez la fiole et vous projetez le Siccator en un large arc de cercle (rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*). Le liquide jaillit dans les airs et vient asperger le torse du Golem. Les effets sont immédiats : la glaise passe du marron à l'orange tandis qu'un nuage de vapeur s'élève au-dessus du monstre. Le Golem tente de riposter, mais son geste provoque l'apparition de multiples craquelures tout le long de son corps. Son bras se détache et tombe à terre ; petit à petit, le Golem s'effrite à vos pieds. Vous piétinez le tas de terre avec un sourire satisfait et vous repartez en direction de la caverne. Rendez-vous au [263](#).

338

Vous avancez vers le Prisme du Pouvoir, vous protégeant les yeux de sa lumineuse clarté. Vous déposez l'Aleph contre la paroi, qu'il traverse lentement. Globus s'en empare et le contemple d'un air émerveillé. Brusquement, un rictus sauvage déforme ses traits ; il éclate alors d'un rire démoniaque.

- Enfin, je le possède ! L'Aleph est à moi. Stupide mortel, tu as enduré mille périls pour me remettre cet inestimable présent. Mes pouvoirs conjugués à ceux de l'Aleph feront de moi l'Empereur du Macrocosmos. Les mondes vont trembler sous ma coupe et l'écho de mon nom résonnera dans toutes les galaxies !

- Vous comprenez votre erreur, mais trop tard, hélas. Votre quête se termine sur un échec lamentable et tragique.

339

A peine avez-vous touché le cocon qu'il se déploie et vous recouvre ! Vous venez de tomber dans le piège d'un Karanth, sorte de plante Carnivore douée d'intelligence. Ses pétales se referment sur vous, interdisant le moindre mouvement et vous sentez un liquide tiède, visqueux et corrosif couler sur votre tête: du suc digestif! La peau vous brûle et vos membres sont déjà ankylosés par l'étreinte de la terrible plante. Lancez 4 dés. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, vous mourez asphyxié puis broyé par le monstre. Si le résultat est inférieur à votre total d'ENDURANCE, vous avez la présence d'esprit de simuler la mort. La créature relâche alors sa pression et vous parvenez à vous dégager et à rouler hors de sa portée. Avec soulagement, vous constatez que vos blessures sont .superficielles. Le Karanth reprend lentement sa position initiale, tandis que vous choisissez votre prochaine destination. Rendez-vous au [45](#).

340

Vous dégainez votre épée et vous avancez vers le Dragon.

- Je m'en doutais, grogne-t-il. C'est là le comportement typique des voyous de ton espèce. Aucun respect pour l'érudition ni pour les livres. Les armes sont interdites au sein de la bibliothèque. Je vais devoir te la confisquer.

Vous vous élancez à l'attaque mais, au moment où vous abattez votre épée, le Dragon l'empoigne dans ses griffes et disparaît dans un nuage de fumée. Vous êtes à nouveau seul. Vous perdez 2 points d'HABILETÉ que vous récupérerez lorsque vous vous procurerez une nouvelle arme (n'oubliez pas, alors, de rétablir votre total d'HABILETÉ !). Il ne vous reste plus maintenant qu'à explorer la bibliothèque par vos propres moyens. Rendez-vous au [275](#).

341

Vous empoignez votre épée à deux mains et vous l'abattez de toutes vos forces à quelques centimètres de vos pieds. La lame sectionne une matière spongieuse, mais le monstre ne tarde pas à réagir. Vous êtes soulevé dans les airs et projeté violemment contre les parois de pierre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Bientôt, la douleur apaisée, le monstre se calme, mais vous êtes toujours collé à sa langue. Si vous êtes encore en vie, vous recommencerez votre tentative mais, chaque fois, la langue, agitée de spasmes nerveux, va tenter de vous écraser contre les parois. Lancez un dé. Le résultat obtenu correspond au nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez avant de parvenir à vous libérer. Si vous survivez à cette tentative, vous vous extirpez sans plus attendre de la gueule du monstre inerte. Hélas, une lueur familière apparaît dans votre dos. Ajoutez 1 point à votre total de DÉTECTION. Un flot d'adrénaline vous parcourt les veines quand la silhouette odieuse d'un Spectre Chasseur se matérialise peu à peu. Le monstre a senti votre présence. *Testez votre Détection*. Pour cela, lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat inférieur à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au 300. Si vous obtenez un résultat supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, le Spectre ne vous remarque pas et sa forme se dissout dans les airs. Rendez-vous au [272](#).

342

Vous déclinez poliment l'offre du Ménestrel et vous lui souhaitez bonne chance avant de vous éloigner sur le chemin. Soudain, les notes plaintives d'une étrange mélodie résonnent dans votre dos. Vous vous arrêtez, subjugué par la musique, et une force irrésistible vous pousse à vous retourner. Le Ménestrel se tient devant vous, épée en main. - Si tu n'es pas avec moi, tu es mon ennemi, dit-il d'un air lourd de menaces. Prépare-toi à mourir. Une petite voix résonne aussitôt dans votre esprit, vous enjoignant de rompre le charme et de fuir dans la forêt. Lancez 4 dés. Si le résultat est inférieur à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [157](#). Si le résultat est supérieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, rendez-vous au [393](#).

343

Le Serpent de Silice est un adversaire redoutable. De larges écailles de verre le recouvrent entièrement. Il se déplace avec la vivacité de l'éclair et ses mâchoires sont hérissées de crocs. Qui plus est, chacune des ses attaques s'accompagne d'un jet d'acide terriblement corrosif. Mais si vous voulez atteindre la Citadelle, vous devez le tuer pour passer.

SERPENT de SILICE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 11

A la fin de chaque Assaut, comparez à nouveau vos Forces d'Attaque. Si votre Force d'Attaque est supérieure ou égale à celle du Serpent, vous évitez le jet d'acide, mais si elle est inférieure, la brûlure de l'acide vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Tenez un compte précis du nombre d'Assauts engagés. Si vous désirez *tenter votre Chance* au cours de ce combat, rendez-vous au [264](#). Si vous êtes encore en vie après 4 Assauts, rendez-vous au [176](#).

344

Une seconde paire d'yeux apparaît au niveau du sol. Vous vous habituez peu à peu à la pénombre de la pièce et vous comprenez que les yeux vous observent depuis une trappe dans le sol ! Vous bondissez hors de votre lit mais, au même instant, la trappe s'ouvre en grand et deux Gobelins font irruption dans la pièce.

- Je croyais qu'il serait drogué ! grogne l'un d'eux. Brandissant des lames aiguisées, ils s'avancent. Vous reculez vivement dans un angle afin de les combattre l'un après l'autre. L'obscurité qui règne dans la pièce vous pénalise : déduisez 1 point de votre HABILITÉ pour la durée de ce combat.

HABILITÉ ENDURANCE

Premier GOBELIN : 5 4

Second GOBELIN : 6 5

Si vous êtes encore en vie au bout de 3 Assauts, rendez-vous au [239](#).

345

- Je n'ai aucune raison de te croire, grommelle le prêtre Vaskind. Mais tu n'appartiens manifestement pas à notre monde. Peut-être es-tu le Guerrier de la Prophétie, celui qui nous aidera à nous débarrasser de l'oppresseur. Nous ne pouvons nous soulever contre Globus le Tyran car il séquestre notre Reine. Autrefois, nous vivions en bordure de la mer. Mais il nous en a chassés en lançant ses Serpents de Silice et ses Ombres Noires contre nous. Globus vit sur le plateau supérieur de notre monde, dans la Citadelle de Cristal qui se trouve elle-même au centre du Jardin de Cristal. Méfie-toi des merveilles de ce jardin, certaines sont mortelles. Les Serpents de Silice et les Ombres Noires vivent sur le plateau intermédiaire. Ces dernières sont les plus dangereuses, mais c'est sous leur Grande Tour que tu trouveras le passage qui te conduira dans la Citadelle de Cristal. Si tu es réellement un ennemi de Globus, cette information te sera utile...

Vous remerciez le prêtre Vaskind. Vous gagnez 1 point de CHANCE, et l'on vous remet des provisions pour 2 Repas. Des soldats vous conduisent à nouveau dans une bulle et vous regagnez la surface. Après avoir nagé jusqu'au rivage, vous partez sans plus tarder vers le chemin qui serpente à flanc de la falaise. Rendez-vous au [12](#).

346

Malgré les protestations du visage de bois, Métron enserre la Harpe dans un étau et entame toute une série de mesures. Il consulte des livres, caresse l'instrument avec d'étranges tubes de lumière et couvre des pages de notes.

- Bel objet, déclare-t-il finalement. La facture en est intéressante et démontre de bonnes connaissances mathématiques. J'ai enlevé certains motifs décoratifs, totalement inutiles et qui ne faisaient qu'alourdir l'ensemble.

Vous reprenez la Harpe et vous pincez un accord. Elle résonne comme un instrument ordinaire et le visage de Cérod reste silencieux : Métron a détruit tous ses pouvoirs magiques (rayez la Harpe de votre *Feuille*

d'Aventure). Constatant les dégâts, vous adressez de vifs reproches à Métron. Rendez-vous au [375](#).

347

Tout en grimaçant de dégoût, vous commencez à ôter la matière qui recouvre la porte. Elle s'enlève en longs rubans et vous constatez que la moisissure forme une sorte de croûte et renferme une chair blanche à l'odeur appétissante. Vous en arrachez un petit morceau que vous portez à votre bouche. Le goût en est agréable. Vous en avalez plusieurs morceaux, tout en continuant à dégager la surface de la porte. Ce repas impromptu vous permet de récupérer 4 points d'ENDURANCE. Bientôt, vous trouvez la poignée de la porte et vous pénétrez dans un nouveau couloir. Rendez-vous au [148](#).

348

Vous vous enfuyez entre les crocs de pierre du gigantesque Crâne et vous pénétrez dans la sombre cavité de sa bouche. En regardant par-dessus votre épaule, vous voyez que les guerriers squelettes hésitent à l'entrée de la caverne, comme s'ils avaient peur de vous suivre dans la bouche de leur Dieu. Cela va vous laisser quelques instants de répit, mais vous n'êtes pas pour autant tiré d'affaire. Peu à peu, vos yeux s'habituent à la pénombre. La pente par laquelle vous êtes tombé est à présent hors d'atteinte. Au fond de la caverne, vous distinguez les masses sombres et peu engageantes de deux couloirs qui se perdent dans les ténèbres. Dans votre dos, quelques soldats avancent timidement dans la grotte, soutenus par la voix impérieuse de leur Grand Prêtre. Vous devez vous en remettre à votre bonne fortune et choisir un des tunnels. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [292](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [121](#).

349

Vous bondissez sur le côté, évitant au dernier moment le Coléopde lancé à pleine charge. La bête énervée poursuit sa course frénétique, laissant derrière elle un sillon d'herbes écrasées. Vous vous relevez sain et sauf. Rendez-vous au [41](#).

350

Debout sur le lit, vous attendez de pied ferme cette troupe de jouets animés. Devant votre résolution, ils restent à distance et se contentent de vous fixer d'un air mauvais. Vous comprenez rapidement que les jouets ne tenteront rien si vous êtes sur vos gardes. Vous pouvez prendre 1 Repas si vous le désirez et récupérer de cette manière 4 points d'ENDURANCE. Peu avant l'aube, vous vous accordez quelques instants de sommeil. Bientôt, le soleil se lève et vous vous réveillez, l'esprit encore embrumé par cette nuit de veille. Vous vous préparez à partir, quand votre regard se pose sur le petit Clown dans sa Boule de Verre. Les dimensions de l'objet sont identiques à celles de l'Aleph. Vous pouvez le prendre si vous voulez. Le temps est venu de quitter ce fortin hanté. Pour cela, vous allez recourir à l'Aleph. Rendez-vous au [61](#).

351

Le brusque afflux de lumière déchire les ténèbres, vous aveuglant momentanément. Vous vous trouvez dans une vaste caverne où grouillent des milliers de petites créatures. Pendant un instant, vous pensez avoir affaire à des rats. Mais non, ce sont des bébés d'Ombres Noires, encore plus répugnants que leurs parents. Leurs ailes sont atrophiées et leur corps encore informe ne laisse voir qu'une mâchoire démesurée. Heureusement, la lumière les effraie et ils s'éparpillent en couinant vers les coins d'ombre. Vous avancez à grands pas vers le fond de la caverne et vous découvrez un tunnel qui grimpe en pente douce. Rendez-vous au [258](#).

352

Vous ne remarquez aucune poignée sur les murs lisses et les consoles lumineuses sont scellées dans le sol. Le seul endroit où vous pourriez vous dissimuler est un placard mais, hélas, il est fermé par un cadenas qu'il va falloir briser. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [201](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, vous ne pouvez l'ouvrir. Vous devez donc attendre dans cette curieuse pièce métallique (rendez-vous

au [96](#)) ou manipuler les manettes et retourner sur la plate-forme, dans l'espoir qu'elle vous transporte ailleurs (rendez-vous au [151](#)).

353

La tour est petite, comparée aux autres, mais elle est quand même de la taille d'un donjon. Tandis que vous progressez entre les amas rocheux, des ombres portées sur le sol vous poussent à relever la tête : une troupe de créatures vient de vous survoler. Ce sont des Ombres Noires et elles habitent les tours. Comme elles repassent au-dessus de vous, vous observez qu'elles sont de forme humanoïde, mais dotées de membres incroyablement longs reliés entre eux par une épaisse membrane noire qui leur sert d'ailes. Mais surtout, vous repérez leurs yeux écarlates à l'éclat mauvais et leurs longues griffes acérées. Vous vous hâtez de rejoindre la base de la tour. Hélas, elle ne possède pas d'entrée, et les rares ouvertures sont de la taille de meurtrières. Vous vous plaquez contre la muraille, prêt à défendre votre vie. Si vous possédez une Corne de Chasse, rendez-vous au [80](#). Si vous voulez utiliser l'Aleph pour tenter de quitter ce monde, rendez-vous au [112](#). Si vous décidez d'affronter les Ombres Noires, rendez-vous au [178](#).

354

Vous vous retrouvez au pied d'une paroi abrupte. Le soleil se lève sur une chaîne de montagnes, éclairant les contours d'une arche creusée dans la paroi. Si vous désirez pénétrer dans le sombre passage qui s'ouvre sous l'arche, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez explorer les alentours, rendez-vous au [397](#). Si vous décidez d'employer l'Aleph pour repartir, rendez-vous au [234](#).

355

Vous remarquez rapidement que les jarres sont séparées en deux groupes distincts. Les premières sont marquées d'une gravure représentant grossièrement une silhouette humaine, les secondes portent la marque d'un visage inscrit dans un carré. Toutes les jarres sont hermétiquement scellées avec de la cire. Vous brisez certains bouchons et vous découvrez que les jarres sont remplies d'un liquide

incolore et inodore. Si vous voulez goûter le contenu d'une jarre désignée par un personnage, rendez-vous au [128](#). Si vous préférez goûter à une jarre marquée d'un visage, rendez-vous au [58](#). Mais, si vous avez hâte de quitter cette cave, gravissez les marches et rendez-vous au [189](#).

356

Vous portez la bouteille à vos lèvres et vous prenez une gorgée d'un liquide amer. Vous êtes sur le point de le recracher quand Wayland vous frappe entre les omoplates, vous forçant à l'avaler.

- Merveilleux breuvage ! s'exclame-t-il. Regarde, tu es à nouveau sec !

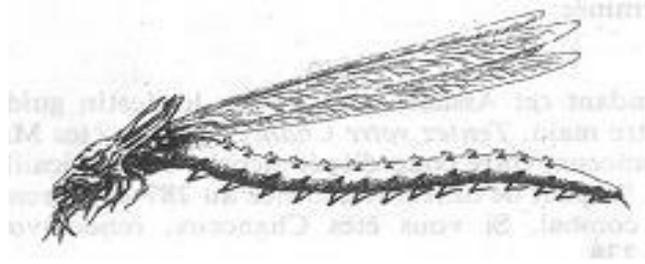
Il a raison, l'eau s'est totalement évaporée.

- Garde cette bouteille, je peux facilement m'en procurer d'autres. C'est du Siccator : une seule gorgée ôte tout liquide de ta personne. Cela peut s'avérer utile si tu recontres à nouveau un farceur dans mon genre.

Si vous voulez garder la bouteille, n'oubliez pas de la noter sur votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [175](#).

357

Le sang vous bat les tempes et la pression de l'eau vous écrase. Tout en luttant pour ne pas perdre conscience, vous fouillez dans votre sac et vous empoignez la Fiole de Siccator. Vous avalez le liquide amer, relâchant quelques précieuses bouffées d'air (rayez la Fiole de Siccator de votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, tout votre corps est agité de soubresauts et une vague de chaleur vous parcourt les veines. Vous foncez vers la surface à une vitesse incroyable. L'océan réagit au Siccator comme votre estomac le ferait à un vomitif. Expulsé dans un tourbillon d'écume, vous êtes éjecté sur la grève. Haletant, vous demeurez étendu sur le sable pendant quelques minutes avant de retrouver vos esprits. Vous reprenez votre errance le long de la plage sans rencontrer âme qui vive et vous décidez finalement de prendre le sentier qui serpente le long de la falaise. Rendez-vous au [12](#).



358

Vous vous écartez vivement du chemin des cavaliers qui ne vous accordent pas un regard et talonnent les monstres qui leur servent de montures, les poussant à la poursuite des créatures de la forêt. Vous les voyez bientôt disparaître entre les arbres. Pas le moindre son n'a filtré pendant le temps qu'a duré leur apparition. La plaine est silencieuse sous le ciel immobile. Vous errez quelque temps entre les bosquets sans repérer la moindre trace de vie. Fatigué de cet endroit, vous sortez l'Aleph de votre sac. Rendez-vous au [30](#).

359

Vous tentez de fuir, mais l'Ophidien vous plaque au sol. Quelques secondes plus tard, les autres soldats vous encerclent et pointent leurs lances sur vous. Aucun doute, ils vont vous tuer. Mais, soudain, une ombre inquiétante se forme au-dessus et les Ophidiens s'écartent avec frayeur : un Spectre Chasseur essaie de vous localiser. *Testez votre Détection* en lançant trois dés. Si le résultat est supérieur ou égal à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [114](#). Si le résultat est inférieur à votre total de DÉTECTION, rendez-vous au [300](#).

360

Sémeion se concentre sur les objets, les tournant sans cesse entre ses doigts. Vous pouvez lire la tension sur son visage mais, finalement, il secoue la tête, dépité.

- Je suis désolé, dit-il. Je ne peux rien lire. Il me faudrait d'autres objets.

Hélas, vous ne pouvez pas lui en fournir, mais il possède peut-être des renseignements sur Globus ? Rendez-vous au [308](#).

361

Voyant que vous tentez de vous échapper, Félicia la Femme-Chat arque l'échiné et sort ses griffes, fines et acérées. Tandis que vous luttez avec l'épais rideau, cherchant l'ouverture, elle vous assène un violent coup de patte. Lancez un dé et divisez le résultat par deux (en arrondissant au chiffre supérieur) afin de connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous survivez à cette attaque, vous parvenez à vous extirper du rideau et à fuir par la scène. Rendez-vous au [177](#).

362

Tout en luttant pour demeurer en équilibre, vous cherchez les mots qui vous sauveront la vie.

- Épargne-moi, je t'en supplie, criez-vous. Tu en as le pouvoir, toi, le seul, l'unique, le plus grand porche de la Citadelle !

Le pont continue de bouger dangereusement mais, bientôt, la voix s'élève à nouveau. - Bien. Je vais me montrer magnanime et te laisser une chance. Réponds à cette énigme et tu pourras entrer : Je suis Duc de la Porte, Roi du Pont, Empereur des Douves. Quel est le nombre de mes couronnes ?

Si vous répondez :

Une Rendez-vous au [136](#)

Deux Rendez-vous au [67](#)

Trois Rendez-vous au [226](#)



363

Vous avancez lentement vers la scène du carnage. Le Ménéstrel et les trois créatures à tête de sanglier sont morts. La Harpe est brisée et une note plaintive s'en échappe, tandis que le visage de bois appelle à l'aide. Vous ramassez l'épée du Ménéstrel et une vague d'énergie se propage aussitôt dans votre bras. C'est une arme enchantée. Si vous décidez de la conserver, vous pourrez ajouter 1 point à votre total d'HABILETÉ lorsque vous la manierez en combat. Vous alliez vous éloigner quand brusquement, la harpe vous invective. - Couard ! Misérable lâche ! Tu pouvais me venir en aide. Plus jamais je ne retrouverai ma forme initiale, plus jamais je ne reverrai mes vertes collines. Sois mille fois maudit ! Moi, Cérod le Ménéstrel, je jette la malédiction sur toi ! La Harpe se tait enfin et un intense sentiment de culpabilité s'empare de vous. Vous perdez 2 points de CHANCE. Maussade, vous errez quelque temps dans la forêt avant de sortir l'Aleph. Rendez-vous au [91](#).

364

Vous avez déjà affronté des taureaux sauvages lors des fêtes estivales de Neuburg, et vous avez remporté de nombreux concours, mais le Colépoде est un animal farouche et l'entreprise est risquée. Vous devez faire appel à toutes vos capacités. Vous esquivez l'animal à l'instant où il charge et, l'empoignant par le cou, vous vous laissez entraîner par le Colépoде en furie. Lancez sept dés (ou sept fois 1 dé) et additionnez les chiffres obtenus. Si le résultat est inférieur ou égal à la somme de vos totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE, rendez-vous au [256](#). Si le résultat est supérieur à cette somme, rendez-vous au [174](#).

365

Vous plongez le regard dans les contours mystérieux de l'Aleph et le petit globe que vous tenez dans la paume prend aussitôt des proportions infinies. Vous survolez d'étranges planètes, des continents et des villes, emporté dans un tourbillon d'images et de sensations. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [51](#). Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au [180](#).

366

A peine avez-vous refermé la porte que vous vous retrouvez face à un être de cauchemar ! Le monstre se dresse au centre de la pièce, assemblage délirant de membres et de torsos provenant de multiples créatures. Mais le plus effrayant est la lueur démente qui anime son regard. Il s'avance en déployant ses multiples bras. Votre regard embrasse la salle, à la recherche d'une issue. Vous remarquez alors un assortiment de colifichets et de babioles clinquantes soigneusement alignées près de la paillasse du monstre. Aurait-il un faible pour les parures ? Il est vrai qu'il en a bien besoin. Si vous possédez un Anneau de Lumière, la Bague Bleue de Drawenna, un Anneau de Sommeil, ou le Talisman à Sept Branches, rendez-vous au [158](#). Sinon, il va falloir forcer le passage : rendez-vous au [39](#).

367

Vous progressez pendant un temps infini le long d'un tunnel taillé à même la roche, jusqu'à ce que vos jambes refusent de vous porter. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Il vous faudrait du repos, mais il ne serait pas prudent de s'arrêter maintenant. Enfin, le couloir fait un coude et débouche dans une vaste salle pavée dont la voûte se perd dans les hauteurs. Vous avancez avec soulagement dans le rai de lumière filtrant du plafond et vous êtes aussitôt assailli par une nuée de Chauves-Souris. Des dizaines d'ailes membraneuses vous fouettent le visage et de petits crocs acérés cherchent vos chairs. Vous vous débattez à grands gestes, tout en cherchant une issue. Lancez trois dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, soustrayez votre total d'HABILETÉ du résultat des dés et enlevez ce résultat de votre

total d'ENDURANCE. Si vous survivez à l'agression des Chauve-Souris, vous parvenez à voir une issue dans chacune des parois de la pièce. Une seule est surmontée d'un triangle et d'un cercle et vous lui faites face. Si vous décidez de prendre le tunnel :

En face de vous Rendez-vous au [26](#)

Derrière vous Rendez-vous au [206](#)

De droite Rendez-vous au [101](#)

De gauche Rendez-vous au [15](#)

368

- Le destin a guidé ta main, déclare Merek. Cette Boule de Glaise est l'une de mes plus belles créations. Elle renferme un concentré d'énergie vitale, et peut-être un jour te sauvera-t-elle la vie. Elle ne te protégera pas contre les blessures, mais si un de tes adversaires utilise la magie pour tenter de t'ôter la vie, cette Boule te redonnera des forces si tu la portes avec toi. Garde-la et sois remercié de ton aide.

Vous prenez congé de Merek mais, parvenu sur le chemin bordé de statues, vous ne pouvez vous empêcher d'examiner cette curieuse Boule de Glaise. Elle est très légère et semble extrêmement fragile. Vous la secouez et elle crépite. Vous vous demandez à quoi peut bien ressembler l'énergie vitale. Si vous voulez la briser pour en inspecter le contenu, rendez-vous au [188](#). Si vous préférez la conserver soigneusement dans votre sac à dos, inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure* puis recourez à l'Aleph pour quitter ce monde. Rendez-vous au [211](#).

369

Vous n'avez aucune difficulté à suivre les Ophidiens et leur Serpent captif qui scintille sous le soleil. Ils vous entraînent à travers le paysage escarpé et s'arrêtent finalement au pied d'une falaise. Quelques soldats escaladent aussitôt la paroi avec une facilité qui vous stupéfie, en direction d'une caverne située à mi-distance. Le chef de la troupe s'empare de sa Flûte et entame une mélodie discordante, tandis que les autres défont les liens qui entravent le Serpent de Silice. Le monstre semble avoir perdu toute agressivité, et il s'élève dans les airs, suivant les soldats, avec la docilité d'un animal de compagnie. Bientôt, vous les voyez disparaître dans l'entrée de la caverne. Si vous tentez de les suivre, rendez-vous au [22](#). Si vous préférez reprendre votre route en direction de la falaise qui barre l'horizon, rendez-vous au [4](#).

370

Vous vous glissez à l'abri d'un buisson et vous voyez quatre Elfes sortir d'un bosquet, au comble de l'excitation. Ils traînent un filet dans lequel se débat une créature que vous ne pouvez identifier. Ils s'arrêtent non loin de vous et attachent le filet à un gros rocher. L'un d'eux place alors les mains en porte-voix et lance une longue plainte aiguë. Pendant ce temps, ses compagnons scrutent le ciel, comme s'ils attendaient une apparition. Si vous voulez aller à leur rencontre, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez rester caché et attendre la suite des événements, rendez-vous au [246](#).

371

Immobilisé par les tentacules de l'Intercepteur et maintenu par ses pinces, vous êtes soulevé dans les airs. Le monstre entreprend de vous déshabiller et, quelques instants plus tard, il vous jette, totalement nu, dans une cage vide. Peut-être, lorsque ce vaisseau sera parvenu à destination, arriverez-vous à convaincre ses propriétaires que vous êtes une créature douée d'intelligence. Quoi qu'il en soit, votre quête trouve ici son terme.

372

Inexorablement, la lumière aveuglante vous broie. L'air vient à vous manquer et un voile sombre tombe devant vos yeux. Peu à peu, la lumière diminue d'intensité et disparaît, relâchant sur le sol votre cadavre inerte.

373

Vous marchez pendant des heures entre les interminables rangées de livres. Machinalement, votre regard suit les rayonnages quand, soudain, un livre attire plus particulièrement votre attention. C'est un lourd grimoire recouvert de cuir noir. Sur la tranche, un mot connu s'inscrit en lettres d'or dans votre langue : « Sorciers ». Si vous désirez feuilleter le grimoire, rendez-vous au [259](#). Si votre seule préoccupation est de trouver la sortie, rendez-vous au [27](#).

374

Votre épée s'enfonce dans la chair tendre, entre les antennes du Coléopode et lui transperce la cervelle. La bête, blessée à mort, s'écroule lourdement à vos pieds. Vous remarquez alors une petite lanterne accrochée à son cou. Vous enlevez l'objet de sa chaîne et, après l'avoir manipulé pendant quelques instants, vous découvrez qu'il génère de la lumière si l'on tourne un bouton à son extrémité. Si vous désirez conserver la Lanterne de Coléopode, notez-la sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [170](#).

375

Métron s'amuse de votre réaction.

- Vous autres barbares êtes si soucieux de vos petits objets. Tu croyais peut-être qu'il possédait des pouvoirs magiques, des charmes... Superstition que tout cela. De toute ma carrière, je n'ai jamais rencontré un seul objet magique. Mais je te sens contrarié. Tu es originaire de Titan, si je ne m'abuse. Regarde ce globe, il représente ton monde. Je te le cède pour 2 Pièces d'Or.

Vous êtes furieux contre Métron mais, malgré tout, vous ne pouvez détacher votre regard de cette Mappemonde colorée, dont les dimensions sont celles de l'Aleph. Si, contenant votre colère, vous achetez la Mappemonde, rendez-vous au [269](#). Si vous attaquez le Cartographe, rendez-vous au [107](#).

376

La glace fond à une vitesse surprenante et l'eau ruisselle bientôt à flots dans toute la pièce. Soudain, des fissures courent sur toute la longueur du bloc et, dans une explosion de glace, une terrifiante créature jaillit. Sa peau verdâtre semble couverte de pustules et sa face est celle d'un crapaud. Elle lève ses membres palmés en signe de victoire et laisse éclater sa joie.

- Enfin libre, exulte-t-elle. Moi Baratcha, reine des Vaskinds ! Je vais enfin assouvir ma vengeance ! dit-elle en vous apercevant. Merci de m'avoir libérée, étranger. Mais pourquoi as-tu agi ainsi ? Vous lui racontez vos mésaventures jusqu'à votre arrivée au domaine de Globus.

- Le tyran trouve dans la salle qui jouxte celle-ci, dit-elle. Si tu veux le combattre, je me ferai une joie de te prêter main-forte.

Vous acceptez son aide de bonne grâce et ensemble, vous franchissez les portes de la salle obscure. Rendez-vous au [118](#).

377

Vous sortez l'Aleph de votre sac à dos et la myriade d'images mouvantes capte aussitôt votre attention. Fasciné par les paysages se déroulant sous vos yeux, vous vous laissez emporter dans le tourbillon qui se déploie tout autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [145](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [126](#).

378

Vous mettez un pied à l'intérieur des douves et vous glissez jusqu'au cou dans le liquide bleu tant la surface de marbre est lisse. La morsure de l'acide surpuissant est de courte durée : bientôt, il ne reste plus de vous qu'un mince filet de fumée s'élevant dans les airs.

379

La citadelle est silencieuse, mais une lumière brille au sommet de la plus haute tour. Vous vous approchez en silence du profond ravin qui vous sépare de l'aiguille rocheuse où l'édifice est perché mais, comme vous atteignez le bord, un pont-levis s'abat devant vous et une rampe de lumière apparaît pour guider vos pas. Une voix douce vous enjoint de la suivre dans la citadelle vide. Vous traversez de nombreuses pièces richement décorées, mais recouvertes d'un voile de poussière grisâtre. Parvenu au sommet de la tour, vous pénétrez dans une pièce circulaire et vous découvrez le tyran. Ce n'est plus qu'un vieillard à la peau ravinée, qui tient un sceptre brisé dans ses mains déformées.

- Approche, Héros, dit-il d'une voix chevrotante. Mes pouvoirs se sont enfuis depuis longtemps. Voici des siècles que j'attends celui qui pourra enfin m'arracher à cet ennui. J'accueillerai avec joie le coup mortel qui mettra un terme à mes souffrances mais, avant cela, je te supplie de me montrer ce qui t'a permis de venir jusqu'ici.

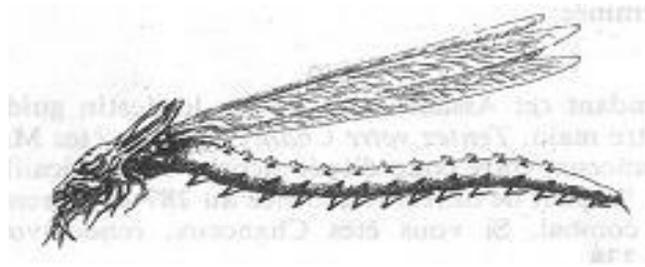
Le vieillard met péniblement un genou à terre et baisse la tête en signe de soumission. Ému, vous sortez l'Aleph de votre sac et vous le lui présentez. Son regard argenté s'illumine soudain.

- Enfin ! exulte-t-il en bondissant vers l'Aleph. Je vais enfin quitter ce sinistre endroit !

Lancez trois dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [134](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [16](#).

L'écran du Téléopicom est en train de balayer le vide constellé de l'espace sidéral. La vision se promène un instant entre les galaxies puis elle se focalise sur une gigantesque nébuleuse. Des formes mouvantes apparaissent peu à peu, encore indistinctes, mais reconnaissantes. Trois Spectres Chasseurs flottent dans l'espace, toute leur énergie concentrée sur un unique but, trouver le porteur de l'Aleph.

- Observe bien, dit Sémeion, parlant dans votre esprit. Tu remarqueras le halo blanchâtre qui les entoure. Il n'est visible que dans le vide sidéral. C'est le signe du sortilège qui les pousse à agir. Je peux tenter de l'analyser, mais ils risquent de nous repérer. Es-tu prêt à courir le risque, guerrier ? Si vous acceptez, rendez-vous au [227](#). Si vous n'avez aucune envie d'attirer leur attention et si vous souhaitez reprendre votre quête, rendez-vous au [23](#).



La Corne semble avoir perdu en intensité et, cette fois-ci, elle ne provoque pas la panique dans les rangs des Ombres Noires. Les créatures se déploient en cercle autour de vous, vous interdisant toute fuite. Bientôt, le bruit cesse et, après quelques instants, les Ombres Noires resserrent le cercle. Vous allez devoir les affronter. Rendez-vous au [178](#).

382

Vous comprenez rapidement votre erreur: le Conjureur est insensible aux armes ordinaires. Il se laisse embrocher sans rien dire et, voyant votre déconvenue, il éclate d'un rire sonore. D'un revers de bras, il vous désarme et vous soulève de terre sans le moindre effort. Il plonge son regard dans le vôtre et vous sentez toute volonté quitter votre esprit. Régulièrement, tout au long du voyage, il viendra se nourrir de votre sang. Votre quête s'achève ainsi !

383

- C'est dommage, murmure Nécromon. Tu aurais pu m'être d'un grand secours. Quoi qu'il en soit, j'insiste pour que tu visites mes appartements. Au fond de l'autre pièce se trouve un chemin qui mène directement aux caves de la Citadelle de Globus. Tu pourras admirer au passage l'arme que je suis en train de construire pour l'éliminer.

Il désigne la porte et s'efface pour vous laisser passer. Rendez-vous au [366](#).

384

Vous débouchez la fiole de Fluide Correctif et, après quelques vaines tentatives, vous parvenez à en faire avaler une gorgée à Sysuk. Le Grand Prêtre grimace et son corps décharné est agité de violents soubresauts. Brusquement, il se redresse, l'air étonné. Son regard a perdu la lueur destructrice qui l'animait. Il vous observe gravement pendant un instant et vous remercie de lui avoir sauvé la vie. Il arrache la flèche de son épaule aussi facilement que s'il ôtait une écharde puis il bondit sur ses pieds pour invectiver ses troupes.

- Guerriers ! hurle-t-il. Arrêtez le combat ! Cessons cette folie ! Retournons chez nous. Regagnons nos maisons, le temps est venu de reconstruire.

Les Guerriers Squelettes abandonnent aussitôt le combat et quittent le champ de bataille !

- Je ne sais pas ce que tu m'as donné à boire, dit-il en se tournant vers vous. Mais je me sens maintenant une tout autre personne. La destruction, le carnage, tout cela est fini. Je te remercie, étranger. Désires-tu que je te conduise quelque part ? Vous déclinez son offre et vous descendez du char. Tous les guerriers ont déserté le champ de bataille et des nuées de charognards s'emploient déjà à le nettoyer de ses cadavres. Vous sortez l'Aleph de votre sac et vous plongez le regard dans la myriade d'images mouvantes. Déjà, des cercles concentriques se déploient autour de vous. Lancez un dé. Si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [51](#). Si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [36](#).

385

Vous avancez une main tremblante vers le Squelette, mais l'apparition se volatilise, plongeant à nouveau le couloir dans l'obscurité. Vous reprenez votre progression à tâtons, riant rétrospectivement de votre frayeur quand, brusquement, le sol cède sous vos pieds. Vous tombez dans une faille, ricochant contre les parois, telle une balle. Votre aventure est terminée.

386

Vous avancez dans la pénombre quand, brusquement, un voile de lumière illumine le fond de la salle, révélant un gigantesque cristal qui vibre d'une énergie pure. Un homme vêtu d'une robe blanche se tient à l'intérieur de la gemme de lumière. Son regard plonge dans le vôtre et, sans même vous en apercevoir, vous avancez vers lui, sortant l'Aleph de votre sac.

- Je suis Globus dit-il d'une voix grave, aux accents apaisants. Je règne sur ce monde. Je suis désolé de devoir t'accueillir ainsi mais, depuis que je cherche à reprendre mon bien, des êtres malfaisants ont juré ma perte et je dois me protéger à l'intérieur de ce cristal. Sois remercié pour m'avoir rapporté ce petit globe. Tu seras récompensé au-delà de tes espérances. Je sais que ton chemin fut difficile, mais tes tourments vont prendre fin.

Approche mon ami, sois sans crainte. Donne-moi l'Aleph, il traversera les parois de ma gemme et tu trouveras enfin le repos.

Si vous remettez l'Aleph à Globus, rendez-vous au [338](#). Si vous refusez de vous en séparer, rendez-vous au [25](#).

387

Vous vous accrochez au harnais du monstre qui ouvre la marche et vous restez un instant suspendu à la sangle de cuir. Mais, à force d'être ballotté dans tous les sens, vous lâchez prise et vous tombez sous les sabots des autres montures. Lancez un dé et soustrayez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous vous redressez aussitôt. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [183](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [358](#).

388

Une nuée de formes obscures apparaît à l'horizon, assombrissant le ciel.

- Les Ombres Noires ! s'écrie le chef Mantir. Ils arrivent et les troupeaux sont sans surveillance. Maudit soit Globus ! Ses créatures vont dévorer nos Colépodes, et nous-mêmes si nous ne nous défendons pas !

Les Ombres Noires s'approchent rapidement et vous pouvez à présent distinguer leur forme. Ce sont des humanoïdes, aux membres démesurés, reliés entre eux par une membrane de peau qui leur permet de voler. Ils sont armés de griffes acérées et leurs yeux rouges brillent d'un éclat démentiel. Les Mantirs se regroupent, pointant leurs lances vers le ciel. Dans quelques instants, les Ombres Noires seront sur vous. Si vous décidez de fuir, rendez-vous au [252](#). Si vous les affrontez, rendez-vous au [120](#). Si vous possédez la Corne de Chasse, vous pouvez en faire usage : rendez-vous au [309](#).

389

L'Intercepteur est chargé de la surveillance des animaux sauvages enfermés dans les soutes du vaisseau. Il doit bien sûr capturer toute créature qui s'échapperait et, manifestement, il vous considère comme tel. Ses membres télescopiques barrent le couloir sur toute la largeur et il s'avance vers vous. L'Intercepteur possède 10 points d'HABILETÉ. Il combat suivant la procédure habituelle si ce n'est que, lorsqu'il vous touche, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE, mais un de ses membres s'enroule autour de vous. Vous perdez alors 2 points d'HABILETÉ. En revanche, si vous parvenez à le toucher, lancez un dé. Avec un résultat de 5 ou 6, vous détruisez une partie de ses circuits vitaux et il perd 3 points d'HABILETÉ. Si vous réduisez son total d'HABILETÉ à 3, rendez-vous au [55](#). Si l'Intercepteur réduit votre total d'HABILETÉ à zéro, rendez-vous au [371](#).

390

Maniant votre épée comme une faux, vous avancez dans le parterre de fleurs. L'air vibre du tintement des pétales pulvérisés, mais vous ne pouvez les détruire tous et de nombreuses corolles vomissent leur suc acide sur votre passage. Lancez trois dés. Si vous obtenez un résultat supérieur à votre total d'HABILETÉ, l'acide vous brûle et vous perdez un nombre de points d'ENDURANCE équivalant à la différence entre le résultat du lancer de dés et votre total d'HABILETÉ. Si vous survivez, vous atteignez enfin l'autre extrémité du parterre et vous poursuivez votre route vers la Citadelle. Rendez-vous au [336](#).

391

Le corps de garde est désert et les lourdes portes de bois pendent sur leurs gonds. Vous traversez la cour intérieure jonchée de gravats et vous pénétrez dans le bâtiment principal. Les pièces sont dans un état de délabrement complet. Le mobilier est vermoulu et les tapisseries tombent en lambeaux. Soudain, des voix s'élèvent, vous figeant sur place. Elles semblent provenir de la tour. Un autre cri retentit, suivi par un bruit sourd. Le silence retombe, plus oppressant encore. Vous tournez les talons, bien décidé à quitter ces lieux sinistres, mais un

couple vous bloque le passage. Bras écartés, l'homme et la femme s'avancent vers vous. Impossible de regagner la cour. Si vous fuyez vers l'intérieur du château, rendez-vous au [262](#). Si vous préférez le couple, rendez-vous au [34](#).

392

Vous êtes dans la pièce centrale de la Citadelle de Cristal. Ce vaste espace était à la fois la salle du trône et l'atelier de l'Archimage Globus mais, comme des lueurs commencent à naître le long des murs, vous voyez qu'elle est vide. La salle est si longue que le faible éclairage ne permet pas d'en voir le fond. Vous vous dirigez vers une porte derrière vous, mais, hélas, elle est solidement verrouillée. Vous ne voyez aucune autre issue. Le silence absolu qui règne dans la pièce devient peu à peu oppressant et vous avez le pressentiment que c'est ici que va se dérouler l'ultime combat de votre aventure. Vous vous préparez mentalement à rencontrer Globus lorsque, brusquement, un rayon lumineux jaillit du fond de la pièce. Il fuse vers vous à la vitesse de l'éclair et s'enroule autour de vous ! Une force surnaturelle vous empêche de bouger. Vous tentez de vous débattre, mais les liens invisibles se resserrent inexorablement autour de vous. Vous ne pouvez plus respirer, et la pression de Pair ne cesse de croître. Si Baratcha est avec vous, rendez-vous au [237](#). Si vous êtes seul, mais si vous possédez le Talisman à Sept Branches, rendez-vous au [143](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

393

Vous ne pouvez résister à l'envoûtante mélodie de la harpe. Vous vous tenez immobile devant le Ménestrel et votre dernière vision est celle de son regard froid, avant que sa lame ne vous décapite...

394

Vous fendez l'air de votre épée, mais la créature prend son envol au même instant et riposte d'un violent coup de griffe. Déséquilibré, vous vous débattrez un instant au bord du gouffre avant de dégringoler dans le vide. Votre aventure est terminée.

395

Vous déballez le Globe et vous le soulevez à hauteur de votre visage. Il ne scintille plus et les paysages mouvants que l'on peut y voir sont obscurcis par d'épais nuages gris. Le Dragon l'observe un instant et grimace.

- Cet objet ne devrait pas se trouver ici. Il ne provient pas du monde de Limbo. Je te conseille d'aller voir notre Spécialiste des Objets en Tous Genres. Lui seul pourra savoir de quoi il s'agit. Il se nomme

Wayland. Fais attention, c'est un blagueur invétéré. Si j'étais toi, je ne toucherais pas le heurtoir de sa porte. Va-t-en maintenant.

Si vous décidez de suivre le couloir que le Dragon vous indique, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez partir dans une autre direction pour explorer la bibliothèque, rendez-vous au [275](#).

396

Vous avancez vers le Prisme du Pouvoir, vous protégeant les yeux de sa lumineuse clarté. Vous posez l'Aleph contre la paroi et la sphère la traverse lentement. Globus s'en empare et la contemple d'un air émerveillé. Mais un rictus sauvage déforme ses traits et il éclate d'un rire dément. - Tu as enfin recouvré tes esprits, ricane-t-il. Mais je crains qu'il ne soit trop tard. Les Spectres Chasseurs sont là, et ils vont détruire le porteur de l'Aleph...

La terreur s'empare de lui à l'instant où il comprend sa bétise : il est à présent le porteur de l'Aleph, et il est trop tard pour rompre le sortilège. Les monstres s'avancent vers la Sphère, passant à côté de vous sans même vous remarquer. Vous reculez, horrifié, devant la scène qui se déroule sous vos yeux. Les Spectres attaquent le Prisme et fondent sur FArchimage ! Le tyran hurle et se débat, mais rien ne peut arrêter ces créatures démoniaques. Les monstres se disputent leur proie et, en quelques secondes, Globus n'est plus qu'une bouillie infâme de chair et d'ossements. Vous détournez le regard, à la limite de la nausée. Bientôt, un silence funèbre tombe sur la salle. Leur mission accomplie,

les Spectres se sont volatilisés et l'Aleph repose à côté de ce qui fut Globus l'Archimage. Rendez-vous au [400](#).

Vous vous éloignez de la paroi pour découvrir que vous vous trouvez en fait sur un promontoire qui domine le vide, et non au pied d'une falaise. Une vallée verdoyante s'étend en bas. Vous remarquez un gros rocher à côté de l'entrée du tunnel, et vous vous y asseyez pour admirer le lever du soleil. Si vous avez des provisions, vous pouvez prendre 1 Repas et récupérer de cette manière jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Bientôt, le soleil illumine le rocher : vous apercevez alors, gravé dans la pierre, le plan d'un labyrinthe. Il ne possède qu'une seule entrée marquée par un symbole, un triangle surmonté d'un cercle. Au-dessus du plan, vous pouvez lire l'inscription : « Les Sept Cours de Sémeion Cryptoglyphos », ainsi qu'un texte d'avertissement. Le tunnel en contrebas correspond certainement à l'entrée du labyrinthe. (Le plan ainsi que le texte sont reproduits au début de ce livre. Si vous avez accepté du papier et un crayon de Métron le Cartographe, vous pouvez reproduire le motif. En d'autres termes, vous pourrez vous référer au plan à tout moment au cours de votre exploration. Sinon, vous pouvez l'étudier maintenant, mais vous n'aurez pas le droit de vous y référer à nouveau.) Si vous décidez de pénétrer dans le tunnel, rendez-vous au [149](#). Si vous préférez utiliser l'Aleph pour repartir, rendez-vous au [234](#).

398

Le guerrier blanc en G 6 se déplace aussitôt en G 5 avec un soupir de soulagement. Hélas, aucun guerrier Noir ne se trouve entre deux cases blanches, il vous est donc impossible d'en éliminer un seul. C'est maintenant au tour de Burud d'agir. Les guerriers Noirs ne prennent pas la peine de se consulter. Vous sentez un mouvement dans votre dos. Le guerrier Noir en E 3 bouge en F 3. Vous êtes encerclé et, quelle que soit la position que vous adoptiez, il vous est impossible de vous protéger. Les piques vous embrochent. Burud a remporté la partie et votre aventure se termine ici.

Vous criez à l'aide à en perdre la voix, mais, hélas, personne ne vous entend. Vos jambes sont agitées de tremblements incontrôlables et vos doigts tétanisés refusent de vous obéir. C'est presque avec soulagement que vous vous laissez choir dans le vide.



Encore sous le choc, vous demeurez abasourdi pendant de longues minutes, avant de songer à reprendre l'Aleph. Vous quittez alors la Citadelle. Le Jardin de Cristal a perdu tout son éclat et, quand vous vous retournez, vous voyez de longues fissures qui courent le long des parois du château. Vous redescendez sur le plateau inférieur pour constater que toutes les créatures de Globus ont péri en même temps que leur maître. Sur le premier plateau de Ziggurat, les Elfes, les Mantirs et les Vaskinds vous accueillent en héros. Il s'ensuit plusieurs jours de festivités, au cours desquelles chaque tribu vient vous remettre des présents et des pierres précieuses. Mais il est temps de songer à repartir. Vous prenez l'Aleph au creux de votre main et vous concentrez toutes vos pensées sur votre pays, Kuhl. Vous reprenez conscience au sommet d'une colline qui surplombe une petite ville : vous reconnaissez les toits familiers de Neuburg. Votre sac à dos est rempli d'or et de bijoux, mais l'Aleph a disparu. Peut-être est-ce mieux ainsi, car personne n'a le droit de le posséder. Vous levez les yeux vers le ciel. L'Aleph est là, vous le savez, quelque part, dans l'immensité du Macrocosmos.