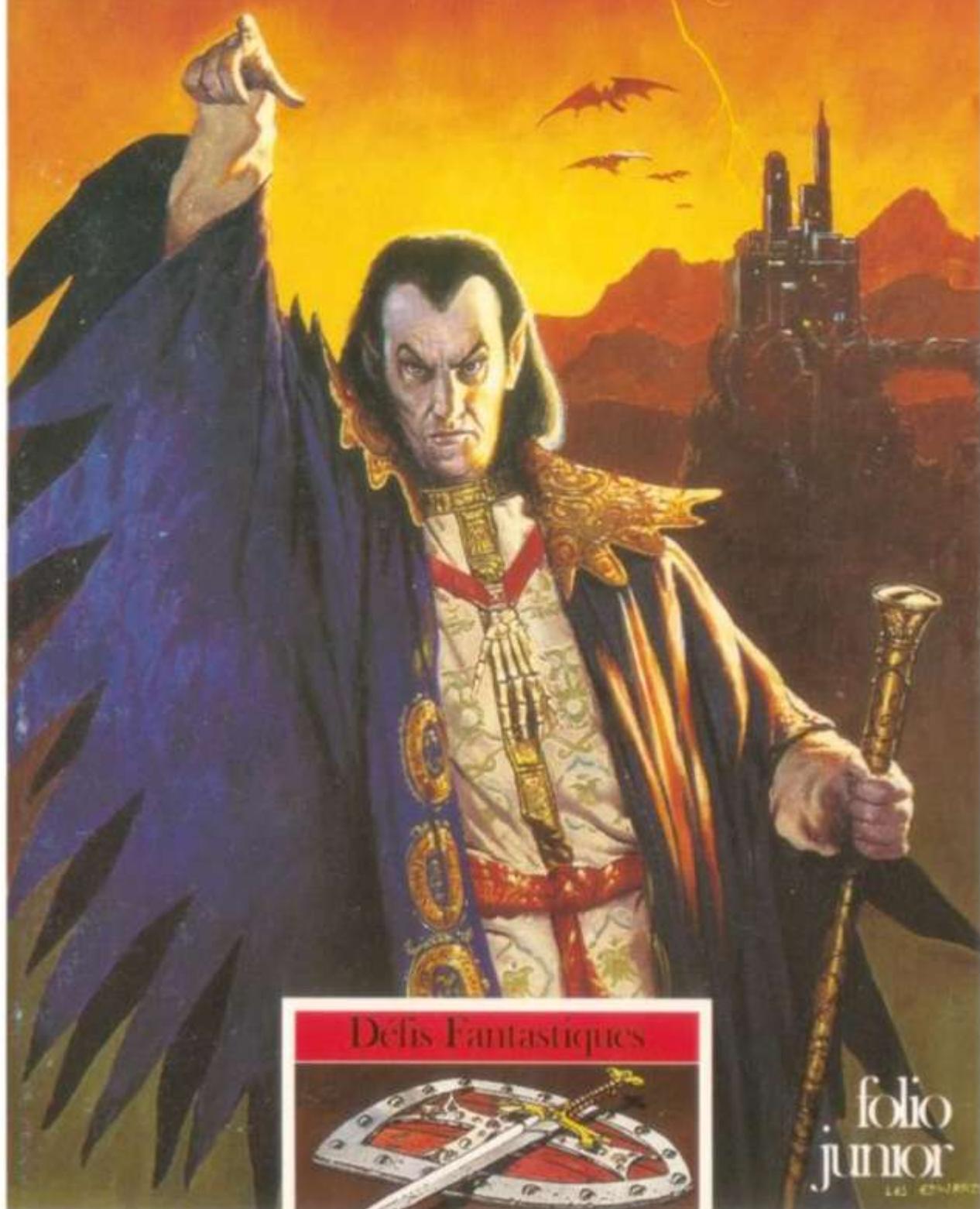


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Le Siège de Sardath



Défis Fantastiques



folio
junior

LES ÉDITIONS

Titre original : *Siege of Sardath*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques ©
Keith P. Phillips, 1992, pour le texte © Pete Knifton, 1992, pour les illustrations ©
Éditions Gallimard, 1993, pour la traduction française

Keith P. Phillips

Le Siège de Sardath

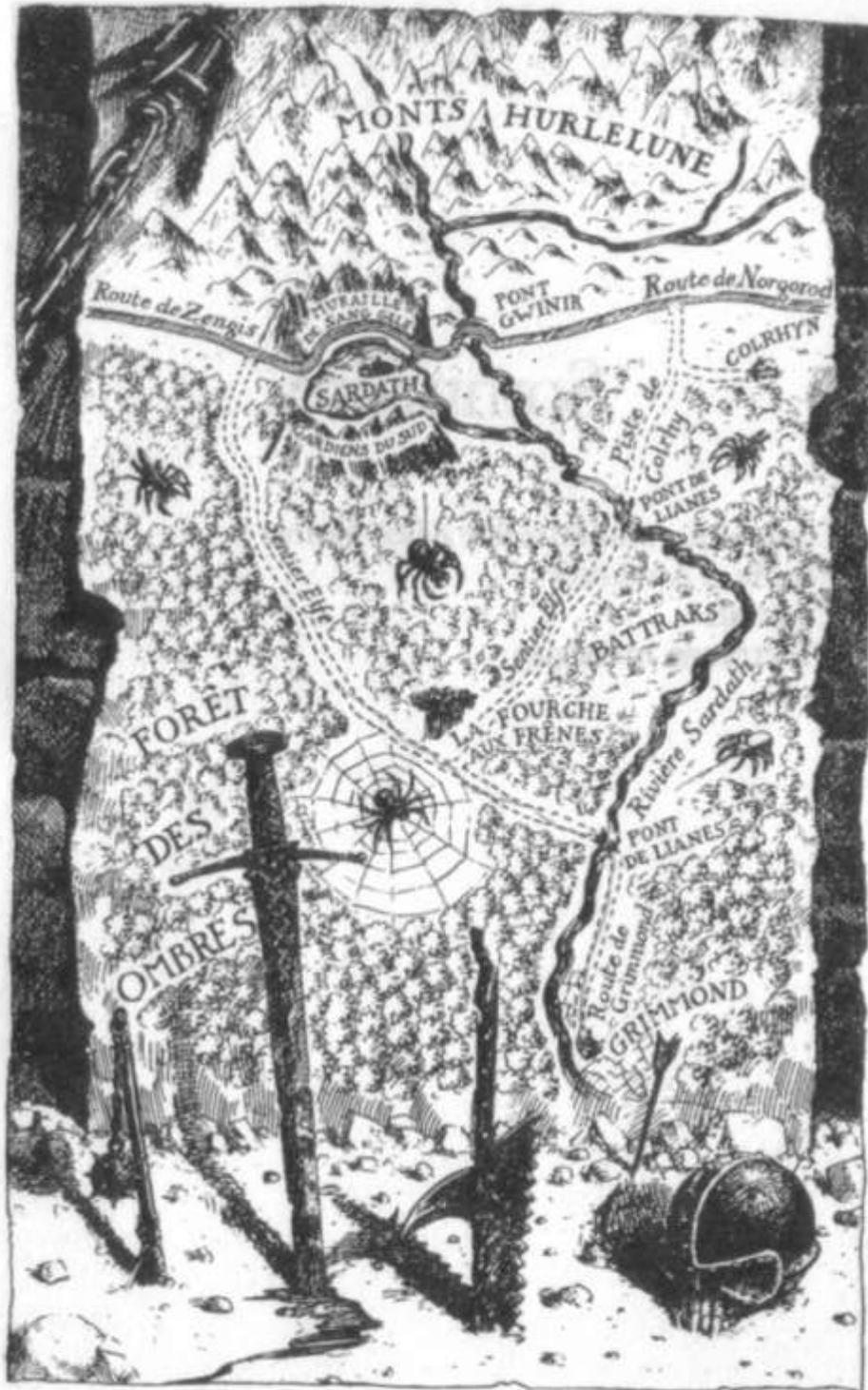
Défis Fantastiques/49

Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

Illustrations de Pete Knifton



Gallimard



Comment combattre les Ailes Noires

Avant de vous lancer dans cette aventure, vous devez mesurer vos forces et vos faiblesses. Vous utiliserez pour cela une paire de dés grâce auxquels vous établirez votre total d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. Vous trouverez une *Feuille d'Aventure* qui vous servira à noter tous les éléments nécessaires au bon déroulement de votre mission. Ce document comporte notamment des cases d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** dans lesquelles vous inscrirez les chiffres obtenus avec les dés. Il est conseillé d'écrire au crayon afin de pouvoir effacer les indications devenues caduques ou inutiles, de faire des photocopies de la *Feuille d'Aventure*, ce qui vous permet, le cas échéant, de prendre un nouveau départ.

Habilité, Endurance et Chance

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez 2 dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*.

Lancez 1 dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et notez le résultat dans la case **CHANCE** de votre *Feuille d'Aventure*.

Pour des raisons qui vous seront expliquées un peu plus loin, ces résultats subiront de nombreuses modifications au cours de votre aventure. Munissez-vous donc d'une gomme pour effacer les chiffres qui auront changé. N'effacez jamais, cependant, les *totaux de départ* de votre mission. En effet, quel que soit le nombre de points d'**HABILETÉ**, d'**EN-DURANCE** ou de **CHANCE** que vous aurez la possibilité de gagner au cours de vos tribulations, votre nouveau total ne pourra jamais dépasser le *total de départ*, sauf en de très rares occasions. Si le cas venait à se présenter, des indications vous seraient alors fournies.

La Feuille d'Aventure

HABILITÉ <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	CHANCE <i>Total de départ =</i>
--------------------------------------	---------------------------------------	------------------------------------

FLÈCHES (max. 6)	OR
---------------------	----

EQUIPEMENT	CALENDRIER
	Tonnerdi
	Lunedi
	Flanmedi

PLANTES	Terradi
	Eoledi
	Maredi
	Haltadi

CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>	<i>Habilitéte =</i> <i>Endurance =</i>
---	---	---

Votre total d'HABILETÉ traduit votre dextérité dans le maniement des armes et vos aptitudes à vivre seul en pleine forêt. Plus ce total est élevé, plus vos chances de succès seront grandes. Votre total d'EN-DURANCE en dit long sur votre robustesse, votre volonté de survivre, votre détermination, votre forme physique et votre capacité à supporter les coups et les blessures que vous ne manquerez pas de recevoir en affrontant vos ennemis. Plus ce total est élevé, plus vous survivrez longtemps. Votre total de CHANCE reflète votre degré d'harmonie avec le monde qui vous entoure. Un total élevé indique que les forces de la nature sont de votre côté et qu'elles sauront, le cas échéant, forcer le destin à votre avantage.

Les combats

Vous serez souvent amené à affronter toutes sortes de créatures. Vous aurez parfois la possibilité de fuir, mais si tel n'est pas le cas, il vous faudra combattre selon le système suivant : Inscrivez dans une case vide des *Rencontres avec des créatures*, sur votre *Feuille d'Aventure*, les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire. Ces points sont indiqués chaque fois qu'un combat se présente. Il se peut que certaines créatures soient dotées de capacités ou de pouvoirs spéciaux. N'oubliez pas non plus de les noter : il arrive parfois qu'un même affrontement se prolonge sur plusieurs paragraphes. Vous disposez, pour combattre, d'un arc et d'une épée.

Le tir à l'arc

Vous avez appris le maniement de l'arc auprès de votre ami Sorrel, l'Elfe des Bois du village de la Fourche. Votre arc porte d'ailleurs son emblème : un hibou stylisé, symbole de vigilance. Le texte vous dira quand vous pourrez employer votre arc. Vous serez aussi averti du nombre de flèches que vous pourrez décocher avant que votre adversaire n'arrive sur vous. Dans bien des cas, il faudra alors ranger votre arc et poursuivre le combat à l'épée (ou à mains nues). Que vous ayez ou non atteint la cible visée, la flèche que vous avez décochée est perdue et vous devez

la rayer. Votre carquois contient six flèches. Les étapes du tir à l'arc sont les suivantes :

1. Lancez deux dés et comparez le résultat à votre total d'HABILETÉ du moment.
2. Si votre résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, votre flèche atteint sa cible et votre adversaire perd 2 points d'ENDURANCE. Passez à l'étape n° 4.
3. Si votre résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous manquez votre cible. Vous pouvez dans ce cas faire appel à la CHANCE pour tenter de modifier le sort en votre faveur (voir plus loin).
4. Modifiez en conséquence le total d'ENDURANCE de votre adversaire. S'il est réduit à zéro, vous avez remporté le combat. Sinon passez à l'étape n° 5.
5. Si vous avez la permission de décocher une autre flèche et si votre carquois n'est pas vide, reprenez les étapes de 1 à 4. Dans le cas contraire, poursuivez votre aventure et suivez les instructions que vous trouverez.

Le combat rapproché

Dans la majorité des cas, vous affronterez votre adversaire en duel à l'épée. Si, par malheur, vous avez perdu votre arme, vous n'aurez que vos poings pour vous battre, mais dans l'un ou l'autre cas, vous devrez procéder de la manière suivante :

1. Lancez deux dés pour le compte de votre adversaire et ajoutez ses points d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa *Force d'Attaque*.
2. Lancez à nouveau 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 votre adversaire, vous l'avez blessé : passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de la créature est supérieure à la vôtre, elle vous a infligé une blessure : passez dans ce cas à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, vous avez réussi tous deux à esquiver les coups échangés. Livrez aussitôt un nouvel Assaut en revenant à l'étape n°1.

4. Vous avez blessé votre adversaire, ce qui vous permet de réduire de 2 points son total d'**ENDURANCE**. Si vous le désirez, vous pouvez faire appel à votre **CHANCE** pour tenter d'aggraver sa blessure (la manière de procéder est expliquée plus loin). Passez ensuite à l'étape n° 6.

5. Votre adversaire vous a blessé et vous devez retirer 2 points à votre total d'**ENDURANCE**. Vous pouvez recourir à votre **CHANCE** pour tenter de minimiser les effets de cette blessure (la manière de procéder est expliquée plus loin).

6. Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de votre adversaire, selon le cas. Faites de même pour votre total de **CHANCE** si vous en avez fait usage (voir plus loin).

7. Livrez un nouvel Assaut en répétant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce que le total d'**ENDURANCE** de la créature que vous combattez, ou le vôtre, soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort.

Comment combattre plusieurs adversaires

Si, lors d'un combat, vous devez affronter plus d'un adversaire, des indications vous seront alors données sur la façon de procéder. Selon les cas, il faudra combattre les créatures une à une ou toutes en même temps. Il se peut que vous trouviez, au cours de votre aventure, un allié qui combattra à vos côtés. Là encore, des indications vous seront données sur la façon de procéder.

Chance

Parfois le succès d'un combat ou d'une stratégie mise en œuvre dépendra entièrement de votre **CHANCE**. On vous demandera de *tenter votre Chance*. Comme vous allez le comprendre, recourir à la **CHANCE** est une entreprise risquée. Pour solliciter votre **CHANCE**, lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de **CHANCE** du moment, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux. Dans tous les cas, que le sort vous ait été ou non favorable, vous devrez réduire de **1** point votre total de **CHANCE**. Vous ne tarderez pas à comprendre que plus on sollicite Dame Chance, plus elle se lasse. En effet, si votre total de **CHANCE** est réduit à **1** ou **0**, vous serez systématiquement Malchanceux, avec toutes les conséquences fâcheuses qu'entraîne le mauvais sort ! Aussi soyez prudent.

Utilisation de la Chance dans les combats

Tenter votre Chance est une obligation qui vous sera imposée en certaines occasions et à laquelle vous ne pourrez vous soustraire. Les conséquences qui en découleront, selon que vous aurez été Chanceux ou Malchanceux, seront indiquées en chaque circonstance. Lors des combats, en revanche, vous déciderez de recourir ou non à la **CHANCE** en toute liberté, soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, soit pour atténuer les effets de celle que vous avez reçue, soit encore pour augmenter la précision de votre tir. Si vous venez de blesser votre adversaire, vous pouvez *tenter votre Chance* de la manière décrite plus haut. Si vous êtes Chanceux, la blessure coûtera **2** points d'**ENDURANCE** supplémentaires (votre coup aura donc réduit son total d'**ENDURANCE** de **4** points au lieu de **2**). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, sa blessure ne sera plus qu'une simple égratignure et vous devrez rendre **1** point d'**ENDURANCE** à la créature (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre **2** points, elle n'en perd que **1**). Si la créature vient de vous blesser, vous pouvez également *tenter votre Chance* pour essayer de réduire la gravité de votre blessure. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à limiter l'impact du coup et vous regagnez **1** point d'**ENDURANCE**

(c'est-à-dire que la blessure infligée par votre adversaire vous aura coûté 1 seul point d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels). Si vous êtes Malchanceux, en revanche, le coup que vous avez reçu se révèle plus grave qu'il n'y paraissait et vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, c'est-à-dire 3 points en tout au lieu de 2.

Vous pouvez aussi recourir à la CHANCE lorsque vous décochez une flèche. Lorsque vous manquez votre cible, il vous est permis de *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, la flèche dévie au dernier moment et fait mouche. Mais, si vous êtes Malchanceux, non seulement vous manquez votre cible mais la corde de votre arc se casse et vous ne pourrez réparer les dégâts qu'après avoir défait votre adversaire... Si vous tenez jusque-là.

Comment rétablir votre Habilité, votre Endurance et votre Chance

Habilité

Votre total CI'HABILETÉ ne changera guère au cours de votre aventure, mais il se peut qu'à l'occasion il subisse de légères modifications. Vous pourrez être temporairement handicapé, par exemple par la perte de votre épée, mais des indications particulières vous seront alors données. En revanche, si vous perdez des points d'HABiLETÉ de manière définitive, seules des Potions d'HABiLETÉ vous permettront de retrouver votre *total de départ*. Souvenez-vous que vos points d'HABiLETÉ ne peuvent jamais dépasser votre *total de départ*, sauf instructions contraires.

Endurance et Plantes

Votre total d'ENDURANCE, en revanche, sera mis à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez reprendre des forces et vous soigner, grâce à votre parfaite connaissance des herbes, mousses et autres plantes bénéfiques qui poussent dans la forêt.

Lorsque vous approcherez du terme de votre quête, il se peut que votre total d'ENDURANCE soit dangereusement bas. Les combats se révéleront alors fort périlleux et vous devrez redoubler de prudence. Vous aurez l'occasion de trouver des plantes cura-tives lors de votre incursion dans la Forêt des Ombres. Vous pourrez les employer quand bon vous semblera, sauf pendant les combats. Des indications vous seront données sur le nombre et la nature des plantes que vous découvrirez. Chaque plante utilisée vous permettra de reprendre 4 points d'ENDURANCE. Une Potion de Force, si vous parvenez à vous la procurer, vous fera de retrouver votre *total de départ* d'ENDURANCE. Une case spéciale de votre *Feuille d'Aventure* est réservée à vos plantes. Tenez-la à jour avec soin. Chaque fois que vous employez une plante, vous augmentez votre total d'ENDURANCE de 4 points et vous diminuez d'une unité le nombre de plantes disponibles. N'oubliez pas que votre total «**J'ENDURANCE** ne peut dépasser celui dont vous disposiez au départ de votre mission, sauf instructions contraires.

Chance

Vous êtes un aventurier accompli qui sait écouter et respecter le monde qui vous environne. Les esprits de la forêt vous tiennent en haute estime et votre total de CHANCE est à la mesure de leur bienveillance à votre égard. Plus d'une fois, la CHANCE VOUS a permis de sortir vainqueur de situations délicates ou de modifier à votre avantage la trajectoire d'une flèche. Votre total de CHANCE diminuera au fur et à mesure que vous la tenterez, mais la fortune, parfois, vous sourira et vous aurez alors l'occasion de regagner des points (les détails vous seront alors donnés lorsque le cas se présentera). Le plus sûr moyen de récupérer des points de CHANCE est de se procurer une Potion de Chance. Ce breuvage permet de retrouver votre *total de départ* de CHANCE et même d'y ajouter 1 point. Mis à part cette circonstance, votre total de CHANCE ne pourra jamais excéder votre *total de départ*.

Équipement

Vous êtes un homme des bois, capable d'assurer sa subsistance sur le terrain en glanant ici et là herbes, racines ou baies, aussi n'avez-vous pas à vous encombrer de vivres. Vous portez la tunique de cuir souple des Elfes des Bois et l'arc que votre ami Sor-rel vous a aidé à fabriquer. Votre carquois contient six flèches et c'est le maximum. Votre épée a été forgée dans le meilleur acier par les Forgerons Nains de Sardath ; si par malheur vous veniez à la perdre, votre *Force d'Attaque* serait amputée de 2 points jusqu'à ce que vous vous procuriez une nouvelle arme. Vous possédez aussi un sac à dos qui contient 15 Pièces d'Or, 5 Potions et dans lequel vous transporterez tous les objets que vous jugerez utile de conserver. Non content d'être un aventurier aguerri, vous êtes aussi une personnalité influente de votre communauté et membre du Conseil des Sages de Grimmond. Vous portez d'ailleurs à l'index de la main gauche l'Anneau Sigillaire des Conseillers dont le sceau infalsifiable permet de ratifier toutes les décisions qui sont prises.

Le temps

La semaine allansienne compte sept jours dont les noms sont notés sur le calendrier qui se trouve sur votre *Feuille d'Aventure*. Pour des raisons que vous ne tarderez pas à comprendre, le temps revêt une importance cruciale dans la mission que vous devez mener. Au cours de votre aventure, on vous demandera régulièrement de cocher un nouveau jour sur votre calendrier. Votre aventure commence dans la nuit de Haitadi. Le premier jour que vous allez cocher sera donc Tonnerdi... si vous survivez jusque-là.

Quelques conseils pour finir. Votre voyage sera semé d'embûches, n'en doutez pas, et il se peut que votre mission échoue dès sa première tentative. Votre incursion dans la Forêt des Ombres, pour dangereuse qu'elle soit, sera facilitée par votre bonne connaissance des bois et de ses périls. La carte qui se trouve au début de ce livre représente ce savoir. Consultez-la

aussi souvent que nécessaire et n'hésitez pas à prendre des notes sur les plantes ou les créatures que vous croiserez. Ces renseignements seront précieux si vous décidez de jouer à nouveau. Cependant, si vous vous aventurez au cœur des monts Hurlélune, vous serez alors en territoire inconnu. Vous ne savez rien de la montagne ni de ses dangers. Dessinez une carte à mesure que vous progresserez, elle vous permettra de vous rendre plus tard dans des régions encore inexplorées. Afin de mettre toutes les chances de votre côté, notez soigneusement toutes les informations qui se rapportent aux créatures que vous rencontrerez et aux objets que vous pourrez trouver. Il serait trop bête d'échouer pour avoir négligé de noter un détail crucial. Enfin, sachez que l'ennemi que vous devez affronter est particulièrement retors. N'hésitez pas à user de ses armes, sans oublier toutefois pour quel camp vous combattez. Maintenant, à vous de jouer. Puissent les esprits de la forêt vous accompagner tout le long de la périlleuse mission qui vous attend.

Un étrange messager

Vous respirez avec peine. L'air glacial vous mord les poumons et chaque pas sur ce sentier qui s'étire à l'infini devient plus pesant. Les arbres malveillants vous fouettent de leurs branches ; la Forêt des Ombres cherche à vous engloutir. Vous accélérez l'allure, malgré l'épuisement qui vous gagne. Soudain, les arbres laissent place à une montagne désolée qui se dresse, menaçante. Une brèche s'ouvre sur son flanc et vomit une cascade d'un noir d'encre qui souille la neige immaculée. Lentement, le flot ténébreux se métamorphose en une légion hurlante de guerriers noirs qui fond sur vous et vous submerge dans un grondement assourdissant... Vous vous redressez sur votre couche, haletant, encore sous le choc de cet horrible cauchemar. Un garde municipal se tient à quelques pas de vous. - Désolé de vous réveiller en pleine nuit, s'excuse-t-il. Mais un voyageur s'est présenté aux portes de la ville et dame Grissa demande que le Conseil des Sages soit réuni sur-le-champ. Quelque temps plus tard, vous pénétrez dans la grande salle de la Maison Commune. Dame Grissa préside à la table de réunion et, à ses côtés, se trouve un étranger encore couvert de la poussière des chemins. Elle se lève, tandis que les derniers arrivants s'installent à la hâte.

- Voici Morlon Prill, déclare-t-elle. Il nous vient de Zengis. Ce qu'il m'a raconté confirme nos soupçons : la forêt nous interdit l'accès à Sardath. Toutes les tentatives pour la traverser se sont soldées par des échecs et ceux qui se sont obstinés ont disparu corps et biens.

Dame Grissa cède la parole à Morlon.

- Les Elfes des Bois ont dû abandonner l'entretien des sentiers, envahis par les arbres et les Araignées Géantes. Des créatures monstrueuses sont apparues sur les rives de la Sardath et les tribus Batrakks sont entrées en guerre. Leurs troupes massacrent sans le moindre discernement et bloquent les transports fluviaux.

Dame Grissa intervient à nouveau :

- Cette situation devient intolérable. Il en va de notre sécurité. Il faut affronter ce péril par tous les moyens, même si nous devons pour cela incendier une partie de la forêt.

- Vous ne pouvez faire une chose pareille ! intervenez-vous d'une voix outrée.

Stupéfait, l'ensemble du Conseil se tourne vers vous.

- Je connais bien la forêt et je l'explore depuis mon plus jeune âge. Elle est dangereuse et farouche ; seuls des efforts acharnés ont pu conserver les sentiers qui la traversent mais, malgré tout, l'équilibre est maintenu. Lui déclarer la guerre serait une folie. N'oubliez pas qu'elle nous fournit notre subsistance. Nous devons la traiter en amie.

A ces mots, Berend, le doyen du Conseil, vous lance un regard sombre et offre à votre vue le spectacle de son visage tordu par la paralysie, séquelle d'une mauvaise morsure d'Araignée. Imperturbable, vous poursuivez votre plaidoyer :

- Les Araignées Géantes et les tribus Batrakks font partie intégrante de cet équilibre. Croyez-vous un seul instant que les Batrakks songeraient à bloquer la rivière quand nos navires marchands sont leur principale source d'armement et de richesse dans cette partie du territoire ?

- Peux-tu nous dire, alors, d'où vient ce mal ? grogne Tharborn.

- Une force terrible et maléfique nous menace. Je n'en connais pas encore la nature, mais je suis persuadé qu'elle ne vient ni de la forêt, ni de ses habitants. Notre installation dans la Forêt des Ombres remonte à plusieurs siècles et nous en sommes devenus un élément indissociable. Les Elfes des Bois, Colrhyn et moi-même en sommes persuadés... Non, seule une force inconnue et étrangère à cette partie de l'Allansie peut être à l'origine des troubles que nous connaissons.

- Je crois que tu te leures, intervient dame Grissa. Nous connaissons tous ici ton amour de la forêt et je crains que tes sentiments n'aient fini par obscurcir ton jugement. Tu penserais autrement si tu avais, comme moi, écouté dans son entier le récit de Morlon.

Morlon Prill se penche alors vers dame Grissa.

- Peut-être serait-il bon que je raconte mes mésaventures à cet honorable Conseiller? Lui-même aventurier, je pense qu'il pourra comprendre tout ce que j'ai vu.

Dame Grissa marque un temps d'hésitation et Morlon s'empresse d'ajouter :

- Pour ne pas accaparer le Conseil plus longtemps, je suggère que cet entretien ait lieu en privé..,

- Excellente idée ! conclut dame Grissa.

D'un geste autoritaire, elle désigne la porte de sortie. Tout en maugréant dans votre for intérieur, vous quittez la table du Conseil et vous dites à Morlon de vous suivre. Il s'incline respectueusement devant l'assemblée et ramasse son sac avant de vous emboîter le pas. Vous le guidez le long des couloirs déserts jusqu'à une salle de repos, deux étages plus haut. Une fenêtre occupe le fond de la pièce. L'extérieur est encore plongé dans l'obscurité et, comme Morlon arrive à hauteur de la vitre, vous le voyez esquisser un mouvement de recul en apercevant son reflet. Haussant les épaules, vous vous dirigez vers un fauteuil confortable. Vous ôtez votre arc et votre carquois et vous les posez à côté de votre siège.

- Bien, Morlon, je t'écoute...

- Mon histoire est fort simple, dit-il tout en se glissant près de votre siège. Alors que je traversais la forêt, j'ai fait la rencontre d'un être très puissant qui m'a tué. Il a ensuite pris mon apparence et s'est rendu jusqu'ici afin d'éliminer la seule

personne capable de contrecarrer les plans de son peuple !
Rendez-vous au [1](#).



1 *Morlon déploie aussitôt deux gigantesques ailes noires de chauve-souris.*

1

Stupéfait par cette brusque révélation, vous laissez Morlon s'approcher. D'un geste vif, il vous agrippe le poignet et arrache votre Anneau Sigillaire ! Vous bondissez de votre chaise mais Morlon se montre plus rapide et, en quelques pas, il se place hors d'atteinte.

- Maintenant, je vais prendre ton apparence, lâche-t-il d'une voix froide. Le Conseil n'attend que ton accord pour envoyer ton peuple à l'assaut de la forêt. Cet Anneau scellera la mort des tiens ! Vous avancez lentement, sur vos gardes. L'assurance dont il fait preuve doit cacher quelques pouvoirs magiques. De fait, une sinistre transformation s'opère devant vous. Les pans de sa tunique de cuir sont animés de mouvements désordonnés et cèdent sous la pression de deux gigantesques ailes noires de chauve-souris ! Morlon les déploie aussitôt et lève les bras vers le ciel en un geste victorieux. Peu à peu, sa peau se teinte d'un noir d'encre tandis que ses doigts deviennent des serres acérées.

- Tu étais le seul à pouvoir traverser la forêt sans encombre, grâce à ton savoir. Il est trop tard à présent. Prépare-toi à mourir...

Sur ces mots, il se précipite sur vous. Si vous dégainez votre épée et l'affrontez, rendez-vous au [381](#). Si vous foncez vers la sortie pour prendre la fuite, rendez-vous au [398](#).

2

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [225](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [248](#).

3

Cette passerelle s'arrête devant un gigantesque escalier. Son ascension se révèle moins éprouvante que prévu mais c'est avec soulagement que vous pénétrez ensuite dans un tunnel. Les parois sont décorées de fresques horribles représentant des

scènes de massacre et vous êtes à la limite de la nausée quand vous atteignez l'extrémité de ce couloir. Ne sachant trop quelles horreurs vous attendent encore, vous jetez un rapide coup d'oeil à l'extérieur avant d'oser quitter le tunnel. Vous vous trouvez dans une vaste caverne, sur une large voie en surplomb. D'étranges bâtisses s'alignent sur votre droite et, à gauche, une rangée de colonnes d'une finesse incroyable longe la paroi pour disparaître dans les hauteurs. Vous vous engagez sur la voie et vous arrivez bientôt à proximité d'un escalier montant vers le plafond de la caverne, soutenu par la rangée de colonnes. L'escalier conduit à un balcon qui surplombe l'entrée par où vous êtes venu. Si vous continuez le long de la voie, rendez-vous au [369](#). Si vous gravissez l'escalier, vous arrivez rapidement sur le balcon et vous vous penchez sur la balustrade pour avoir une vue d'ensemble, rendez-vous au [135](#).

4

Votre tour de garde s'achève et Roxsir vient aux nouvelles. Vos compagnons d'armes lui relatent l'incident de l'imposteur, ce qui vous vaut les plus vives félicitations (vous regagnez 1 point de **CHANCE**).

- Lokimur dort encore, dit-il à la ronde, mais soyez assuré qu'il sera averti de cet acte d'héroïsme... Viens, je vais t'escorter jusqu'à la sortie. Bientôt, vous retrouvez l'air libre, au sommet du col.

- Adieu donc, jeunot, dit Roxsir avec une pointe d'émotion dans la voix. Nous n'oublierons pas ce que tu as fait pour notre peuple.

Le vieux Nain se retourne une dernière fois avant de rejoindre les siens. Si vous allez vers le nord-ouest, rendez-vous au [51](#). Si vous redescendez vers le sud-est, vous retrouvez le sentier. Vous pouvez le suivre jusqu'au pic montagneux, au nord-est, rendez-vous au [323](#) ou bien vers le sud-ouest, vers la rivière, rendez-vous au [101](#).

5

La piste serpente au fond d'une vallée en pente douce, surplombée à droite par le versant nord de la cordillère et à gauche par de hautes montagnes. Au bout de quelque temps, la piste rejoint un sentier venant du nord-ouest à travers un défilé rocheux. Ce sentier est abrupt, mais son escalade n'est pas au-dessus de vos capacités. Dans le lointain, au nord-est, se dresse un pic incroyablement effilé dont le sommet se perd dans les nuages. Des grondements sourds résonnent dans les hauteurs et, par instants, la masse sombre des nuages est zébrée par de violents éclairs. Si vous continuez votre route vers le nord-ouest, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez le nord-est, rendez-vous au [323](#).

6

Ses griffes solidement plantées dans vos chairs, l'Entité Démoniaque vous entraîne inexorablement vers la surface polie du bouclier. Vous hurlez de terreur en comprenant ses intentions, mais vos cris se perdent dans le vide sidéral d'une autre dimension. Vos tourments commencent là où votre aventure s'achève.

7

Vous restez assis à vous torturer les neurones pour trouver comment sortir de ce guêpier. Soudain, une étrange sensation vous parcourt le corps : les effets de la potion se dissipent ! L'instant est vraiment mal choisi. Voyant ce qui se passe, un garde hurle : - Un Humain !

Vous vous défendez avec l'énergie du désespoir, mais que faire contre une meute surentraînée ? Votre aventure est terminée.

8

Vous reprenez sans tarder votre route le long du sentier. Au-dessus de vous, les branchages torturés s'enchevêtrent en une voûte compacte sillonnée de filaments blanchâtres. Les Araignées Géantes ont abandonné leurs territoires de prédilection pour se rapprocher des passages et certaines ont même tissé leur toile en travers du chemin. Heureusement, l'espèce qui sévit dans ces contrées chasse à l'affût et vous ne courez aucun risque à condition de contourner les toiles. Vous cheminez ainsi pendant plusieurs heures, usant par endroits de votre épée pour écarter les ronces envahissantes. En dépit de cette marche forcée, l'air glacial vous arrache des frissons. Pourquoi les Elfes ont-ils abandonné l'entretien des sentiers ? Vous l'apprendrez avant peu car, tandis que le crépuscule descend sur les bois, vous arrivez en vue de la Fourche aux Frênes, où se niche le village elfe, à la jonction des chemins. Rendez-vous au [332](#).

9

La forêt s'est refermée comme un étau sur la piste de Colrhyn, la plongeant dans une pénombre oppressante. En l'absence de toute lumière, le froid glacial qui vous étreint met votre moral à rude épreuve. Un malheur a dû arriver à votre ami ; jamais il n'aurait laissé son sentier dans un tel état.

Soudain, de sinistres craquements résonnent dans votre dos. Vous faites volte-face pour apercevoir une Mégaraïne-Louve qui émerge du sous-bois. Ce prédateur féroce fonce sur vous à une allure effrayante, entrechoquant ses mandibules comme un boucher affûtant ses couteaux. Si vous le voulez, vous avez le temps de lui décocher une flèche.

MÉGARAÏNE- LOUVE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous abandonnez le cadavre du monstre et vous poursuivez votre route. Plus tard dans l'après-midi, vous arrivez en vue d'une bifurcation. Sur la droite, un petit sentier, à

peine discernable entre les herbes, s'enfonce dans la forêt, au sud-est. Si vous suivez cette route, rendez-vous au [192](#). Si vous préférez suivre le sentier principal qui se prolonge au nord-est, rendez-vous au [394](#).

10

Vous agrippez Morlon par le cou et vous pesez de tout votre poids pour l'immobiliser, mais l'animal ne l'entend pas de cette oreille et se débat comme un diable. Lancez 2 dés et calculez votre *Force d'Attaque* de la manière habituelle. Agissez de même pour Morlon. Si vos *Forces d'Attaque* sont identiques, aucun de vous n'a le dessus ; lancez à nouveau les dés. Si vous remportez l'Assaut, rendez-vous au [69](#). Si Morlon remporte l'Assaut, il parvient à se dégager et tout est à refaire... Retournez au [212](#) et poursuivez la lutte.

11

- Va-t-en maintenant, dit-il avec dédain. Les classes inférieures n'ont rien à faire ici. « Et au royaume des aveugles, les borgnes sont sourds », songez-vous devant cet étalage de stupidité. Vous n'avez pour l'instant aucune envie de partir : cet endroit est une mine d'informations sur les mœurs édifiantes de ces créatures, mais un des convives vous apostrophe avec hargne en se tordant les mains.

- As-tu compris, vermine ? Ou dois-je user de ma force ?

L'assemblée vous fixe à présent d'un regard haineux quoique fortement embrumé. Aurai-ils des pouvoirs, à part leur extraordinaire propension à s'empiffrer comme des porcs ? Inutile de chercher à le savoir : rien n'est plus dangereux que la bêtise, surtout quand elle baigne dans l'alcool. Drapé dans votre dignité, vous tournez les talons et vous quittez les lieux. Rendez-vous au [29](#).

12

Vous bondissez vers la sortie et vous frappez avec frénésie les trois coups sur la dalle de pierre. A votre grand soulagement, la porte du sanctuaire s'ouvre à nouveau et vous émergez dans l'air glacé. Dans votre dos, la dalle se referme en silence. Rendez-vous au [349](#).

13

Vous arrivez bientôt devant une ouverture ogivale ménagée dans la paroi. Mais cette arche de pierre est étrange : plus vous la contemplez et plus elle s'éloigne. Bientôt, une distance infinie vous en sépare et le temps s'étire à mesure, telle une pâte molle... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes pris de vertiges et, incapable de vous contrôler, vous titubez et vous tombez dans le vide. Votre aventure est terminée. Si vous êtes Chanceux, vous reprenez conscience au bord de la passerelle au moment de franchir le pas. Si vous venez de contempler pour la première fois le repaire des Elfes Noirs, vous allez garder pendant plusieurs jours des séquelles de cette expérience éprouvante (vous perdez alors 1 point d'HABiLETÉ). Si vous avez déjà subi les effets pervers de cette architecture, les symptômes ne sont pas aggravés. Finalement, vous recouvrez totalement vos esprits mais cette crise vous a fait perdre tout sens de l'orientation. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [177](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [324](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [370](#)

14

Un soldat fait irruption dans la pièce un pli à la main.

- Archiduc Awlenion ? demande-t-il à la ronde. Un des Elfes Noirs s'avance et s'empare du message, qu'il consulte d'un air agacé.

- Une armée d'Elfes des Bois est dans nos murs, dit-il avec un petit sourire. Une cohorte devrait suffire. Qui veut s'amuser un peu ?

Certains guerriers se préparent en plaisantant et quittent la pièce, mais un bon nombre d'entre eux restent sur place. De toute évidence, cette attaque ne les inquiète pas outre mesure. Soudain, une étrange sensation vous parcourt le corps : les effets de la potion se dissipent ! L'instant est vraiment mal choisi. Voyant ce qui se passe, un garde hurle :

- Un Humain !

Vous vous défendez avec l'énergie du désespoir, mais que faire contre cette meute surentraînée ? Votre aventure se termine ici.

15

Vous suivez l'étroit chemin plongé dans les ténèbres pendant près d'une heure, pour rejoindre le sentier principal. Pendant un instant, l'envie vous prend de repartir vers le sud-ouest, mais le rêve de l'armée noire dévalant une montagne vous revient brusquement en mémoire et vous vous dirigez aussitôt au nord-est. Rendez-vous au [394](#).



16

Vous quittez à nouveau la route et vous foncez vers le versant ouest de la Muraille de Sangelé, les yeux rivés sur la nuée d'Ailes Noires. Bientôt, elles se rassemblent en formation serrée et obliquent vers le nord-ouest. Elles s'éloignent à l'horizon à une vitesse incroyable et vous les perdez de vue. Vous vous asseyez un instant, cédant au désespoir, mais les premiers rayons du soleil vous redonnent courage. Si vous rebroussez chemin pour rejoindre Sar-dath, rendez-vous au [293](#). Si vous poursuivez votre périple dans les montagnes, vous pouvez prendre la direction du nord, rendez-vous au [175](#), ou bien du nord-ouest, rendez-vous au [104](#).

17

Vous bandez votre arc et vous visez soigneusement l'Aigle Géant. Votre attitude ne l'effraie en aucune manière et, que vous le touchiez ou non, il continue à piquer sur vous. Il se rapproche à une allure vertigineuse. Rangez votre arc au plus vite et dégainez votre épée ! Rendez-vous au [89](#) pour le combattre, sans oublier de réduire son total d'ENDURANCE de 2 points si votre flèche l'a atteint.

18

Une main plaquée sur la bouche, vous fuyez dans le couloir jusqu'à ce que vous ayez dépassé la zone infestée de champignons. Hélas, quelques mètres plus loin, le sol se dérobe brusquement sous vos pieds et vous tombez dans un puits vertigineux. La mort vous attend au fond de ce gouffre où s'entassent de vieux ossements d'Elfes Noirs.

19

Durant la nuit, un craquement sec vous arrache au sommeil. Sur vos gardes, vous tournez lentement la tête en direction du bruit. Une Araignée Géante vient de pénétrer dans la clairière. Malgré la pénombre, vous distinguez sans peine les contours velus de

son corps circulaire, entouré de longues pattes écarlates. Ses yeux luisants en forme de croissants louchent de convoitise et le monstre salive déjà, tant il vous trouve appétissant. Si vous devancez sa charge pour bondir à l'attaque, rendez-vous au [156](#). Si vous armez votre arc pour décocher une flèche, rendez-vous au [219](#).

20

Tout en longeant la rive, vous prenez pleinement conscience de la puissance démoniaque de votre ennemi. Le tamis de branchages est devenu si dense qu'il masque toute lumière et la rivière étouffe sous un épais manteau d'algues visqueuses. Ça et là, des poissons aux chairs grises et boursoufflées se débattent dans des eaux grouillantes, se livrant une lutte sans merci. C'est avec soulagement que vous atteignez enfin la lisière des bois, pas mécontent de quitter cet enfer et de voir à nouveau le soleil éclairer le sommet des monts Hurlelune. Mais, comme vous arrivez à hauteur du pont de Gwinir, vous comprenez que le cauchemar ne fait que commencer: une chappe de ténèbres obstrue le ciel au-dessus de Sardath. La gorge nouée par l'angoisse, vous pressez le pas en direction de la ville. Rendez-vous au [293](#).



21

Vous progressez à l'ombre des grands arbres, prêt à bondir à la moindre menace, bien que vous n'ayez repéré aucune toile depuis longtemps. Le territoire que vous traversez est le domaine des Tarentules-Pirates et ces cruelles créatures peuvent fondre à la vitesse de l'éclair sur leurs proies pour les étreindre dans un baiser mortel. La seule évocation de ces monstres décuple votre vigilance, mais la journée s'écoule sans encombre et en fin d'après-midi, vous apercevez la silhouette sombre des Gardiens du Sud, qui se profile sur votre droite. Vous n'êtes pas un montagnard expérimenté, aussi préférez-vous les contourner pour rejoindre la route de Zengis. Comme vous avancez vers le nord, vous prenez alors la pleine mesure du péril qui vous guette. L'horizon est bouché et de lourds nuages noirs s'amoncellent au-dessus du lac Sardmere. Si vous vous enfoncez plus au nord encore, vers les montagnes, rendez-vous au [104](#). Si vous prenez la route qui mène à Sardath, rendez-vous au [293](#).

22

La forme lumineuse du fantôme se dissipe brusquement. L'espace d'un instant, deux ailes diaphanes prennent leur envol et s'évanouissent dans un murmure lancinant. Un silence pesant retombe sur la crypte, mais c'est d'un pas assuré que vous avancez vers le sarcophage pour l'inspecter. Le tracé régulier d'une porte secrète se détache sur le panneau du fond. Vous le poussez... et il s'ouvre. Vous pénétrez avec un sourire satisfait dans un petit réduit mais au même instant, un grondement sourd fait vibrer les murs. L'édifice immémorial qui entourait l'entrée vient de s'écrouler comme un château de cartes. Vous regardez tout autour de vous pour constater avec une légère angoisse qu'il n'existe pas d'autre issue ! Vous êtes emmuré vivant et le tombeau de Vardanès pourrait bien être aussi le vôtre... Si le fantôme vous a touché, rendez-vous au [44](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [92](#).

23

Cette randonnée nocturne à proximité des montagnes est une grande première et leurs silhouettes imposantes dans le lointain ont le don de vous rendre nerveux. Vous progressez pendant quelques heures, environné par le silence, sous l'éclairage blafard de la lune. Soudain, vous repérez une forme volumineuse se déplaçant lentement dans votre direction. Vous scrutez la pénombre, sur vos gardes. La bête est un Mammouth, d'une espèce encore inconnue. Sa trompe est hérissée de piquants et ses défenses noires dessinent d'étranges circonvolutions. Allez-vous lui décocher une flèche (rendez-vous au [319](#)), courir à l'abri (rendez-vous au [379](#)) ou bien l'attendre de pied ferme, l'épée au poing (rendez-vous au [253](#)) ?

24

Tentez votre Chance deux fois de suite. Si vous êtes Chanceux à chaque fois, rendez-vous au [124](#). Si vous êtes Malchanceux, ne serait-ce qu'une fois, rendez-vous au [395](#).

25

En dépit de tous vos efforts, Morlon glisse son avant-bras autour de votre cou et vous immobilise d'une solide clé d'étranglement.

- A présent, relève-toi doucement si tu tiens à la vie, grogne-t-il à votre oreille.

A demi étouffé, vous n'avez d'autre choix que d'obtempérer. Une fois debout, Morlon assure sa prise et de son bras libre vous emprisonne la taille.

- Nous allons courir vers la fenêtre, reprend-il. Là encore, je te conseille de filer doux.

Tout en maugréant, vous le laissez vous entraîner. D'un coup d'épaule, il pulvérise la baie vitrée et s'élance dans le vide. Aussitôt, le vent vous fouette le visage et, quelques instants plus

tard, vous survolez la ville endormie, en direction de la rivière Sardath. Si vous préférez ne rien tenter dans l'immédiat, rendez-vous au [373](#). Dans le cas contraire, vous vous débattez pour lui faire lâcher prise. Lancez deux dés et calculez votre *Force d'Attaque*. Agissez de même pour Morlon, mais ôtez 2 points à sa *Force d'Attaque*, puisqu'il doit lutter tout en volant. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à celle de Morlon, vous le forcez à vous laisser choir dans le vide quand vous survolez la rivière, rendez-vous au [310](#). Si vous perdez cet Assaut, rendez-vous au [373](#).



26

Vous concentrez toutes vos pensées sur les ailes blanches et elles se déploient aussitôt dans votre dos. Vous vous élancez dans le vide et vous vous abandonnez à l'exaltante sensation de planer librement dans les airs au-dessus de la cité. Hélas, des hurlements agressifs venant du sol se chargent de vous rappeler la sinistre réalité. Vos ailes angéliques et immaculées font tache dans cet environnement tout empreint de noirceur. Déjà des archers se rassemblent et une nuée de flèches s'envole en sifflant dans votre direction. Plus dure sera la chute...

27

Vous vous emparez du heurtoir et vous frappez les différentes séquences du code. Vous avez à peine terminé qu'une voix tonitruante s'élève de nulle part, résonnant sur les parois du tunnel : - Quel est le mot de passe ? Si vous répondez :

- « Faegh » Rendez-vous au [91](#)
- « Chaugh » Rendez-vous au [199](#)
- « Elath » Rendez-vous au [343](#)

28

Durant la nuit, un Nain s'approche de votre couche et vous pose la main sur la gorge. A cet instant, ses doigts se transforment en griffes acérées qui plongent dans vos chairs. La douleur vous réveille, mais il est déjà trop tard... Votre aventure se termine ici.

29

La gigantesque porte se referme bientôt dans votre dos et vous redescendez les marches jusqu'au carrefour. Sur la gauche, les soldats poursuivent leur entraînement. Qu'ils continuent donc, ce n'est pas vous qui allez les déranger. Si vous allez droit devant vous pour emprunter l'escalier qui mène en contrebas, rendez-vous au [391](#). Si vous partez à droite, vous rejoignez bientôt un escalier grim pant vers un balcon. Si vous montez pour avoir une vue d'ensemble de la caverne, rendez-vous au [135](#). Si vous continuez le long de la voie, vous rejoignez une ouverture ogivale pratiquée dans la paroi, rendez-vous au [228](#).

30

Vous pouvez décocher deux flèches mais les Ailes Noires, qui sont des créatures nocturnes, vont facilement vous repérer malgré l'obscurité. La première va s'élancer à l'attaque et vous devrez la combattre à l'épée. Pendant ce temps, l'autre tentera d'ouvrir la porte de pierre. Si vous décidez d'engager le combat sans utiliser votre arc, vous pouvez en attaquer une par surprise. Celle que vous choisirez perd donc 2 points d'ENDURANCE avant de riposter. Vous devez l'affronter pendant que l'autre s'acharne sur la porte du tombeau. Si vous éliminez l'Aile Noire, la seconde engage le combat pour venger sa compagne.

HABILETÉ ENDURANCE

Première AILE NOIRE	10	5
Seconde AILE NOIRE	7	7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [262](#).

31

L'Elfe Noir vous présente sa superbe nuque épaisse rasée de frais. L'occasion est trop belle ! D'un mouvement coulé, vous dégainez votre épée pour lui offrir une coupe gratuite. Lancez deux dés. Si vous obtenez un résultat inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, le cerbère s'écroule, la nuque proprement tranchée. Si vous obtenez un résultat supérieur, votre coup le fait tituber, mais passé le moment d'étonnement, il se prépare à riposter.

SOLDAT D'ÉLITE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous sortez vainqueur, vous traînez le cadavre du cerbère jusqu'au bord du gouffre pour le jeter dans le vide. Vous pouvez à présent explorer le couloir en vous rendant au [103](#).

32

Le marchand arbore une mine déconfite.

- Fais un effort, je t'en supplie, gémit-il. Voici des jours que j'attends aux abords de cette ville. Plus personne ne se risque sur les routes. J'ai voulu te faire croire que j'arrivais avec de nouvelles marchandises, mais en fait je n'ai rien vendu depuis des lustres. Ah, s'il n'y avait pas tous ces dangers, je partirais pour Zengis...

Il s'interrompt un instant, l'air abattu, mais son instinct de camelot reprend vite le dessus.

- La maison ne reculant devant aucun sacrifice, tu auras droit au fabuleux cadeau mystère pour l'achat d'un seul article...

Intrigué, vous demandez de quoi il s'agit.

- C'est une lotion, répond-il.

Devant votre air incrédule, il s'empresse d'ajouter :

- A vrai dire, je ne sais pas à quoi elle sert, mais c'est ce qui fait tout le charme du cadeau mystère. Si vous acceptez de lui acheter une de ses potions, rendez-vous au [105](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [130](#).

33

Vous progressez péniblement entre les ravines et les éboulis. Bientôt, le froid des hauteurs s'attaque à vos membres et le contact de la neige sur vos doigts engourdis vous arrache des grimaces de douleur. Vous parvenez à vous hisser sur un promontoire rocheux quand une formidable explosion, accompagnée d'une lueur aveuglante, retentit au-dessus de vous ! Peu à peu, le voile scintillant se dissipe et vous recouvrez l'usage de la vue. Une silhouette encapuchonnée, drapée dans une longue robe noire, se tient à présent devant vous. Si vous avez



33 *Une silhouette drapée dans une longue robe noire se tient à présent devant vous.*

déjà rencontré Thyra, rendez-vous au [80](#). Dans le cas contraire, allez-vous attaquer cette apparition (rendez-vous au [259](#)), mettre un genou à terre devant elle (rendez-vous au [315](#)) ou bien tenter de lui parler (rendez-vous au [117](#)) ?

34

Le nom de cet étrange arbuste vous revient brusquement en mémoire. C'est une Palmicole Purulente, plante Carnivore de la pire espèce ! Si par malheur on touche ses racines, les fleurs vomissent sans tarder un suc digestif, un poison violent. Vous reculez aussitôt d'un pas et vous décrivez une large boucle pour éviter ce végétal malfaisant. Tout en reprenant votre route, vous avez une pensée reconnaissante pour votre ami l'Elfe Sorrel, dont les précieux enseignements viennent de vous sauver la vie. Hélas, l'infortuné propriétaire de l'épée n'a pas eu autant de chance... Quelques heures plus tard, comme le crépuscule descend sur la Forêt des Ombres, vous atteignez les abords du village elfe, à la jonction des chemins. Rendez-vous au [332](#).

35

Vous progressez toute la nuit dans cet environnement étranger, multipliant les détours, contournant des collines jusqu'à perdre tout sens de l'orientation. Avec l'arrivée de l'aube, la fatigue commence à se faire sentir (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Vous repérez une route en contrebas d'une colline et vous vous empressez de la rejoindre, pas mécontent de retrouver un terrain nivelé. Hélas, vous reconnaissez rapidement la route de Norgorod. Vous avez tourné en rond. Vous alliez céder au désespoir quand un attelage conduit par un Nain s'avance lentement sur la route caillouteuse. Il porte le pourpoint des marchands de Norgorod.

- Salut à toi ! lance-t-il avec cet accent traînant du Nord-Est. Je vais à Sardath. Si tu veux profiter de la voiture, tu es le bienvenu.

Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez l'avertir du danger et lui conseiller de rebrousser chemin, rendez-vous au [266](#).

36

Vous empruntez la même route que précédemment et vous errez pendant un temps dans le dédale des couloirs. Apparemment, la forteresse est en pleine effervescence et vous croisez des troupes de Nains en armes courant dans tous les sens. Bientôt, vous repérez Lokimur, rouge comme une pivoine, qui hurle ses ordres à la ronde.

- Es-tu revenu combattre les Toa-Suo ? demande-t-il en vous apercevant.

Si vous acceptez de prendre part à l'affrontement, rendez-vous au [74](#). Si vous désirez vous entretenir à nouveau avec Lokimur, ce dernier semble très embarrassé :

- Je suis désolé d'être aussi discourtois, s'excuse-t-il, mais je suis en charge de nombreuses vies. Déjà il s'éloigne, hélant au passage un garde pour qu'il vous reconduise. Le Nain vous escorte jusqu'à l'entrée de la mine et vous désigne la face sud du col.

- Repars dans cette direction, dit-il. Les Toa-Suo tiennent le versant nord de la montagne.

Vous le remerciez de son conseil et vous entamez la descente. Bientôt vous retrouvez le sentier au fond de la vallée. Si vous partez vers le nord-est, vers l'aiguille rocheuse, rendez-vous au [323](#). Si vous allez vers le sud-ouest, vers la rivière, rendez-vous au [240](#).



37

Vous pensez immédiatement à Bistort, l'Elfe des Bois qui vous a remis la Bague-Serpent. A peine prononcez-vous son nom que son image se forme à la surface du mercure. Il est totalement décontenancé ; il vous entend mais ne peut vous voir. En quelques mots vous lui expliquez la situation.

- Excellent ! s'exclame-t-il. Tiens bon ! Nous sommes déjà dans les montagnes et nous te rejoindrons avant peu !

Vous lui dites ce que vous savez des Ailes Noires.

- Les Elfes Noirs ne nous font pas peur, qu'ils aient ou non des ailes. Essaie de t'introduire dans leur bastion et libère les esclaves. Provoque une mutinerie, pendant ce temps nous les attaquerons de l'extérieur. La victoire est proche. Toutes nos pensées sont avec toi.

A ces mots, votre Bague-Serpent s'allonge jusqu'à former quatorze anneaux (notez ce changement). Aussitôt, vous lui faites part du phénomène.

- Oui, répond-il, les bagues elfiques réagissent aux pensées. Sans plus tarder, vous lui souhaitez bonne chance et son image disparaît. Aussitôt, la voix douce résonne à nouveau dans votre esprit : « A qui désirez-vous parler ? » Retournez au [99](#) et faites un autre choix.

38

Vous n'avez que votre épée à lui opposer aussi vous élancez-vous à l'attaque en hurlant. Deux éclairs jaunes jaillissent aussitôt de ses yeux et vous figent sur place ! Immobile comme une statue de sel, vous le voyez qui s'approche.

- Ce n'était donc rien d'autre que de la stupidité, lance-t-il, navré. Ah ! Trouverai-je un jour un adversaire à ma mesure ?

D'un geste indifférent, il pose le doigt sur votre front et, regardant déjà ailleurs, vous pulvérise... Votre aventure est terminée.

39

- Thyra Migurn est l'entité qui habite l'aiguille rocheuse à l'est d'ici. Nous appelons cet endroit la Montagne des Orages. Je ne saurais te conseiller de la rencontrer, elle hait tous les êtres vivants. Elle provoquait des orages effroyables pour tenter d'interrompre nos activités minières jusqu'à ce que nous promettions de reboucher tous les tunnels en fin d'activité. Depuis, elle s'est un peu apaisée, mais nous devons envoyer régulièrement des délégations. C'est une tâche périlleuse et nombreux sont ceux qui reviennent brûlés par ses éclairs. Si Lokimur vient de répondre à votre deuxième question, rendez-vous au [274](#). S'il s'agissait de la première, vous pouvez en poser une autre. Allez-vous l'interroger sur :

Ce qui se passe à Sardath

Rendez-vous au [97](#)

Corianthus (si vous le connaissez)

Rendez-vous au [181](#)

Les Ailes Noires

Rendez-vous au [368](#)

Les Toa-Suo

Rendez-vous au [385](#)

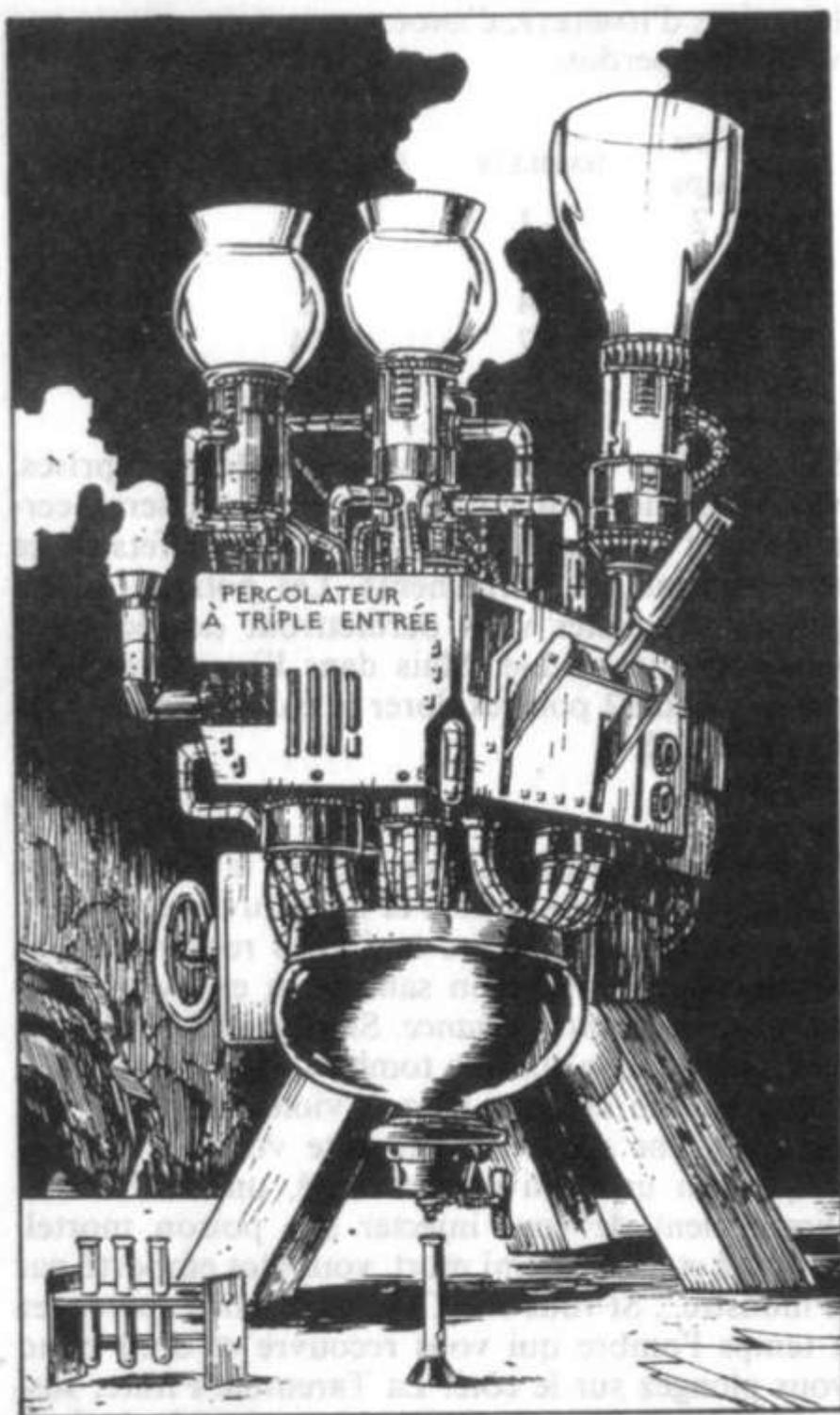


40

De nombreuses barques sont au mouillage en cet endroit de la rivière et malheureusement, vous piquez droit sur l'une d'elles ! D'instinct, vous vous roulez en boule peu avant de percuter le frêle esquif, qui explose littéralement sous la violence de l'impact (lancez 1 dé et ôtez le résultat de votre total d'**ENDURANCE**). Si vous survivez, vous remontez à la surface au milieu d'un amas de planches et de débris, toussant et crachant comme un damné. Hélas, vous n'êtes pas au bout de vos peines, car l'odieuse silhouette de Morlon se profile au-dessus de vous, sillonnant le ciel nocturne tel un rapace. Vous replongez aussitôt et vous nagez sous l'eau jusqu'à l'embarcation la plus proche. Vous émergez lentement à l'ombre de sa coque et vous demeurez immobile. Pendant d'interminables minutes, tétanisé par l'eau glacée, vous assistez au ballet incessant de votre ennemi tournoyant dans le ciel. Quand enfin, il abandonne sa traque et s'éloigne à tire-d'aile, vous regagnez la berge, soulagé mais à bout de forces. Trempé jusqu'aux os et grelottant de froid, vous regagnez en toute hâte la maison du Conseil. Rendez-vous au [291](#).

41

Lancez deux dés et ôtez 1 à la somme obtenue. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, rendez-vous au [213](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [386](#).



42 Vous remarquez un imposant appareil destiné à préparer des élixirs.

42

De gigantesques tables de marbre supportent des assemblages complexes de cornues et d'alambics. Le mur a été défoncé à l'angle gauche du laboratoire. Il s'ouvre à présent sur un tunnel éclairé par une rangée de torchères. A proximité de cette ouverture, vous remarquez un imposant appareil surmonté de trois récipients de verre, destiné à préparer des élixirs. Si vous possédez des composants magiques (hormis la Lotion Mystère ou les Philtres d'Amour) vous pouvez tenter de fabriquer une potion. Placez pour cela un ingrédient dans chaque récipient et abaissez la manette qui se trouve sur le côté de l'appareil. Notez au crayon (afin de pouvoir l'effacer par la suite) le numéro de chaque composant sur le récipient de verre où vous comptez le placer. Vous obtenez ainsi un nombre à trois chiffres (si vous ne possédez que deux composants, inutile de tenter l'expérience). Rendez-vous au paragraphe ainsi produit. Si vous avez réussi à fabriquer une potion, le texte vous l'apprendra aussitôt. Mais, si le paragraphe que vous lisez n'a aucun rapport avec la situation présente, rendez-vous au [190](#). Si vous ne désirez pas jouer les chimistes amateurs, cette pièce est sans intérêt. Si vous regagnez la Bibliothèque, retournez au [166](#) et faites un autre choix. Si vous explorez le tunnel, rendez-vous au [102](#).

43

Mû par une témérité frisant l'inconscience, vous foncez, épée au poing, sur cette abomination jaillie des entrailles de la terre.

MONSTRE DES ABÎMES HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 14

Si par miracle vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous extirpez Fangnir des décombres de sa carriole. Son attelage est mort et ses marchandises irrécupérables. Fangnir se lamente sur la perte de ses biens avant de réaliser qu'il vous doit la vie (reprenez **1** point de **CHANCE**). Il n'a plus qu'à rebrousser chemin et la route est longue jusqu'à Norgorod. Déjà il s'éloigne, pestant et geignant sur son triste sort. Vous regardez alentour, songeant

déjà à votre prochaine destination. Si vous décidez de pousser jusqu'à Sardath, rendez-vous au [232](#). Si vous remontez au nord, dans les montagnes, rendez-vous au [357](#).

44

Brusquement, une douleur fulgurante vous perce les entrailles et votre raison chavire. La caresse d'un fantôme peut se révéler mortelle... Vos capacités physiques et mentales sont sérieusement affectées. Reportez-vous à la table ci-dessous pour connaître

les points d'HABILITÉ, L'ENDURANCE et de CHANCE que vous avez perdus.

Nombre de coups HABILITÉ ENDURANCE CHANCE

1 ou 2	-1	- 2	-1
3 ou 4	-2	-4	-2
5 ou 6	-4	-8	-3
7 ou 8	-7	-14	-4
9 ou 10	- 11	-22	-5

Si le fantôme vous a touché à plus de 10 reprises, vous êtes mort. Si vous survivez, vous serez certainement soulagé d'apprendre que les effets de ce mal ne sont pas permanents. Les potions ou les plantes adéquates vous permettront de récupérer votre énergie perdue. Mais dans l'immédiat, rendez-vous au [92](#) pour explorer le cul-de-sac où vous êtes enfermé.

45

Vous progressez pendant des heures le long du chemin envahi par les ronces et les mauvaises herbes, scrutant sans relâche les moindres renforcements du sous-bois, l'attention sans cesse en éveil. Soudain... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, une masse sombre tombe sans plus de bruit qu'un souffle et vous plaque violemment au sol. Aussitôt, une douleur fulgurante vous traverse la nuque. En un mouvement coulé, une Tarentule-Pirate vient de vous injecter son poison mortel. Paralysé et déjà à demi mort, vous êtes emporté par le monstre... Si vous êtes Chanceux, vous apercevez \ temps l'ombre qui vous recouvre et d'un bond vous plongez sur le côté. La Tarentule-Pirate, suspendue à son fil, agite les pattes et tremble de frustration mais, devant votre épée brandie, elle regagne aussitôt son repaire entre les branches. Échaudé, vous reprenez votre périple, sondant d'un œil mauvais la cime des grands arbres. En fin de journée, la fatigue et la faim commencent à se faire sentir et vous décidez de bivouaquer pour la nuit au bord du chemin. Rendez-vous au [82](#).

46

A la dernière seconde, vous bondissez sur le côté, évitant de justesse la Lucane lancée à pleine vitesse. Incapable de s'arrêter à temps, le monstre termine sa course folle dans les rêts gluants d'une Araignée Géante qui fond aussitôt sur sa proie et la paralyse en l'espace d'une seconde avant de l'emballoter dans un cocon de filaments visqueux. Cette pauvre Lucane finira suspendue dans le garde-manger de l'Araignée. Rendez-vous au [308](#).



47

Vous partez vers l'est, suivant l'étroite bande rocailleuse cernée par la muraille et la rivière. Bientôt, la Sardath est rejointe par un torrent de montagne venant du nord. En cet endroit, les eaux tourbillonnantes sont infranchissables et vous devez remonter vers le nord en longeant la rive. Rapidement, comme vous atteignez le versant nord de la muraille, vous vous apercevez que le torrent dévale les pentes abruptes d'un pic incroyablement effilé dont le sommet se perd dans les nuages. Des grondements sourds résonnent dans les hauteurs et, par instants, la masse sombre des nuages est zébrée de violents éclairs. Allez-vous remonter le cours du torrent en direction de la montagne (rendez-vous au [182](#)) ou bifurquer au nord-ouest (rendez-vous au [145](#))?

48

Vous pénétrez dans un petit tunnel qui vous isole de l'environnement démentiel de la caverne. Pendant les premiers mètres, vous n'osez prendre le risque de relever la tête, mais la première tentative se révélant sans danger, vous observez en toute confiance le décor qui vous entoure. Les parois irrégulières de ce tunnel sont recouvertes d'une épaisse couche de champignons étranges et de mousses. L'atmosphère est humide et l'eau qui suinte du plafond provoque des grésillements en tombant sur les torches qui éclairent le tunnel. Vous progressez en silence, tout en prenant soin de ne pas vous frotter aux parois. Une arche s'ouvre sur votre gauche et quelques mètres plus loin le tunnel s'arrête devant une porte. Vous risquez un œil dans le passage et vous voyez qu'il retourne dans la gigantesque caverne. Si vous empruntez ce tunnel, rendez-vous au [236](#). Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [205](#).

49

Vous vous réveillez au beau milieu de la nuit avec l'impression atroce de nager dans un pot de mélasse. Non, ce n'était pas un rêve ! Vous êtes bel et bien englué dans une trame de filaments visqueux. A quelques mètres de votre couche, une Mygale Cracheuse vous arrose consciencieusement de son liquide infâme. Voyant que vous vous débattiez furieusement, elle s'avance lentement sur ses longues pattes velues, frissonnant de bien-être à l'idée de vous dévorer. Lancez deux dés : si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, vous restez prisonnier des rêts. La masse informe du monstre vous recouvre de son ombre et déjà ses crochets venimeux cherchent votre gorge pour y injecter une bonne dose de venin anesthésiant. Heureusement, vos souffrances seront brèves, mais votre aventure se termine ici. Si, au contraire, le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, vous vous extirpez de justesse de ce piège mortel. Rendez-vous alors au [320](#) et donnez à cette infâme bestiole la leçon qu'elle mérite.

50

De lourds nuages noirs ont envahi le ciel, plongeant le pays dans une pénombre inquiétante. Aussi loin que portent vos yeux, la chape de ténèbres recouvre tout le territoire, montagnes et forêts. Des centaines d'Ailes Noires, regroupées en escadrilles, survolent le pays. Les attaques incessantes qu'elles ont menées ces derniers jours ont laissé à leur Sorcier Suprême le loisir de parachever son œuvre funeste. Désormais, la région est entre leurs mains. Vous avez échoué. Votre aventure est terminée.

51

Vous apercevez bientôt en contrebas les eaux miroitantes d'un lac cerné de hautes falaises. Au nord du lac, une piste s'élève en pente douce à travers une brèche dans la muraille. Au sud, les eaux dévalent la paroi en un torrent grondant. Les quelque trois cents mètres en à-pic qui vous séparent de ce site sont une véritable torture pour vos jambes et lorsque vous rejoignez enfin le sol, vous vous accordez un repos mérité. Vous pouvez maintenant contourner le lac par le nord en direction de la piste (rendez-vous au [285](#)) ou bien suivre le sentier rocailleux qui conduit à un pont enjambant la cascade (rendez-vous au [224](#)).

52

Le chef Batrakk plante son épée devant lui et ses guerriers abaissent leurs lances. Une autre créature avance d'un pas et se frappe la poitrine. Elle est vêtue d'une robe d'algues tissées et porte autour du cou un collier composé de têtes de poissons séchés.

- Moi Rurkk ! éructe-t-il d'une voix rocailleuse. Moi Shaman Batrakk.

Vous entamez un curieux dialogue avec le sorcier de la tribu, mi-parlé, mi-gestuel, qu'il traduit au fur et à mesure à son chef. Quelques minutes plus tard, le chef pousse quelques borborygmes et Rurkk vous demande ce que sont devenus les bateaux. Vous racontez au sorcier le but de votre mission et les événements qui vous ont poussé à l'entreprendre. Comme vous décrivez Morlon Prill, le sorcier sursaute et ses yeux globuleux s'allument d'un éclat mauvais. Avec force gestes, il vous fait comprendre qu'une créature ressemblant à un Elfe mais à la peau noire comme de l'encre avait pris l'apparence d'un Batrakk pour se mêler à leur tribu. Non sans une certaine fierté, le sorcier vous apprend qu'il sut démasquer le traître. Il fouille alors les pans de sa robe d'algues et en sort une petite bourse de cuir.

- La créature avait ça ! coasse-t-il en vous jetant l'objet. Garde-le et pars maintenant !

Vous pourrez découvrir le contenu de la bourse en vous rendant au [278](#). N'oubliez pas, ce faisant, de noter le numéro de paragraphe que vous quittez afin d'y revenir par la suite. Vous placez la bourse dans votre havresac et lorsque vous relevez la tête vous constatez que les Batrakks ont disparu comme par enchantement. Le temps est venu de reprendre votre périple. Si vous remontez le cours de la rivière, rendez-vous au [397](#). Si vous accostez sur la rive est pour couper à travers bois en direction du nord, rendez-vous au [267](#). Si vous accostez sur la rive ouest pour partir au sud-ouest, rendez-vous au [64](#).

53

Les deux Ailes Noires disparaissent bientôt dans la forêt en contrebas. Vous interrogez Iulien sur les plans de son peuple, mais comme il ne prend même plus la peine de vous répondre, vous préférez vous concentrer sur le paysage afin de vous repérer. Le tapis feuillu de la Forêt des Ombres s'étend à perte de vue, mais vous apercevez bientôt la découpe familière d'une petite chaîne de montagnes : les Gardiens du Sud. Deux heures plus tard, vous survolez les rives du lac Sardmere et la vision qui vous attend vous arrache un frisson d'angoisse. Le pont qui reliait la cité de Sardath à la rive n'est plus qu'un enchevêtrement de pierres et de gravats et des légions d'Elfes Noirs assaillent les remparts. Les habitants, menés par leur chef Ydis Tinner, se défendent avec une obstination farouche, mais pour combien de temps encore ? Puisque vous survolez le lac, il vous reste encore une chance de vous échapper. Si vous ne voulez pas courir ce risque, rendez-vous au [351](#). Dans le cas contraire, vous vous débattez énergiquement pour forcer Iulien à lâcher prise. Lancez deux dés et calculez votre

Force d'Attaque. Agissez de même pour Iulien (**HABILETÉ 7**) mais ôtez 2 points à son résultat, puisqu'il doit à la fois combattre et maintenir son équilibre en vol. Si vos *Forces*

d'Attaque sont identiques ou si vous remportez cet Assaut, vous vous libérez et vous plongez dans les eaux du lac, rendez-vous au [255](#). Si vous perdez cet Assaut, vous avez droit à deux autres tentatives ; si vous échouez vous ne pouvez pas vous échapper, rendez-vous au [351](#).

54

- Ce n'est pas grave, marmonne-t-il tout en serrant son paquet contre sa poitrine. L'artisan murmure quelques phrases dans son propre langage et s'éloigne en trottinant le long de l'allée. Vous attendez quelques instants qu'il ait disparu dans une allée adjacente pour reprendre votre route. Rendez-vous à présent au [354](#).



55

Brusquement, une troupe de Batrakks, armée de lances de bambou, émerge des roseaux. Sans attendre, vous bandez à nouveau votre arc et vous maintenez le guerrier qui vous fait face sous la menace de votre flèche. La troupe s'arrête, attentive. Bientôt, l'un d'eux rompt les rangs. A en juger par le nombre de colliers et les bijoux qu'il arbore, il doit être le chef de cette tribu. Si vous profitez de la crainte que vous inspirez pour prendre la fuite et repartir au nord, vers la forêt, ils ne chercheront pas à vous poursuivre, rendez-vous au [267](#). Si vous voulez entamer le dialogue, rendez-vous au [355](#).

56

Lorsque tous les Elfes Noirs se tournent vers vous d'un air mauvais, vous comprenez l'erreur grossière que vous avez commise et ce n'est pas le sourire contrit que vous affichez qui va améliorer la situation ! Vous tournez les talons, poursuivi par une meute vociférante, hurlant au massacre. Est-ce bien utile d'ajouter que votre aventure va trouver rapidement un terme définitif... ?

57

Vous prenez la route d'un pas vaillant, humant l'air vif et parfumé. Sur l'autre rive, la forêt forme un rempart sombre et menaçant mais, de votre côté, les champs et les pâturages du village sont clairs et baignés de soleil. Hélas, quelques heures plus tard, cette ambiance bucolique n'est plus qu'un lointain souvenir. La forêt a repris ses droits et les arbres allongent des ombres sinistres sur le chemin. Vous êtes habitué à cette atmosphère lugubre, mais jamais elle n'avait atteint une telle intensité. Le sous-bois semble habité par des milliers d'yeux qui vous observent et, à plusieurs reprises, des mouvements furtifs vous font tressauter. Tout en serrant les dents, vous faites taire votre imagination mais, malgré tout, vous pressez le pas. En milieu de journée, vous arrivez en vue du pont de lianes qui enjambe la rivière et là, vous ne pouvez vous empêcher de lâcher un juron : les liens ont été coupés de ce côté de la route et la passerelle gît à demi engloutie par les eaux. Vous ne songez même pas à traverser à la nage ; cette partie de la rivière est infestée de poissons carnivores qui en ont transformé plus d'un en cul-de-jatte. Vous pouvez toujours essayer de franchir la rivière en vous accrochant aux lianes qui pullulent dans cette région. Dans ce cas, rendez-vous au [85](#). Si cet exercice de haute voltige ne vous tente guère, il ne vous reste plus qu'à quitter le chemin et à pénétrer dans l'obscurité du sous-bois : rendez-vous au [342](#).

58

- Nous contrôlons tous ceux qui se présentent devant le Sorcier Suprême. J'ai l'honneur de faire partie de sa garde personnelle, alors ne cherchez pas à m'amadouer...

- Mais vous me reconnaissez ! insistez-vous. Est-ce bien utile de perdre tout ce temps ?

Le cerbère hausse un sourcil et vous regarde d'un air navré.

- Pas étonnant que l'on vous ait cantonné aux basses besognes. Vous ne savez rien de la sécurité. Vous n'entrerez que si vous êtes sur la liste.

Si vous décidez d'attendre qu'il vous tourne le dos, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez l'attaquer tout de suite, rendez-vous au [250](#).

59

Bientôt, la piste en pente douce vous conduit au fond d'une vallée. Au sud, les pics décharnés d'une cordillère forment une muraille barrant l'horizon. Au bout de quelque temps, la piste rejoint un sentier venant du nord-ouest à travers un défilé rocheux. Ce sentier est abrupt, mais son escalade n'est pas au-delà de vos possibilités. Si vous partez au nord-ouest, rendez-vous au [108](#). Si vous poursuivez au sud-ouest, rendez-vous au [240](#).

60

En dépit de sa taille, le scarabée est d'une vivacité surprenante et vous allez devoir coordonner parfaitement votre esquive. Pour cela, inscrivez un nombre compris entre 1 et 6 sur votre *Feuille d'Aventure*. Ce choix représente l'instant précis où vous bondissez sur le côté. Ceci fait, lancez un dé pour savoir quand le Scarabée entre en collision avec vous. Si le nombre que vous avez choisi est identique au résultat du lancer de dé, ou s'il diffère

seulement de 1, rendez-vous au [46](#). Si le nombre inscrit est inférieur de 2 - ou plus - par rapport au lancer de dé, vous vous êtes élançé un peu trop tôt : le Scarabée vous égratigne au passage d'un coup de mandibule et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si le nombre inscrit est supérieur de 2 - ou plus - par rapport au lancer du dé, vous avez trop attendu pour bondir : le Scarabée vous percute de plein fouet et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Après vous avoir touché, la créature fait volte-face et repart à la charge. Si vous voulez l'esquiver à nouveau, retournez en début de paragraphe. Si vous préférez l'affronter à l'épée, rendez-vous au [283](#).

61

Le pachyderme tourne la tête dans votre direction. Pendant un temps interminable, il reste là, immobile. Vous n'osez plus respirer, la tension est à son comble, presque palpable mais, finalement, il détourne son attention et reprend sa route. Quelques centaines de mètres plus loin, vous le voyez quitter le chemin et s'éloigner en direction des montagnes. Vous poussez un profond soupir de soulagement. Encore quelques rencontres de ce genre et vous finirez cardiaque. Accordez-vous donc quelques minutes de repos avant de repartir vers Sardath. Rendez-vous au [165](#).

62

Vous pénétrez dans le tunnel en retenant votre souffle. Bien sûr, les boules noires d'Elfitoxine libèrent leurs spores à tout va mais aucune ne se colle sur vous ! Les humains doivent être immunisés. Mais le temps n'est pas à s'émerveiller sur les bizarreries de la botanique. Déjà l'air vient à manquer. D'une main fébrile, vous retournez le cadavre à présent recouvert d'une fine couche noirâtre. Il avait revêtu une robe sacrificielle mais gardé son uniforme de géôlier en dessous et vous mettez bientôt la main sur un lourd trousseau de clefs accroché à sa ceinture. (Note : si, dans les pages qui vont suivre, quelqu'un vous demande : « Quoi encore ? » ajoutez 10 au numéro du

paragraphe que vous lisez et rendez-vous aussitôt à ce nouveau numéro.) Vos poumons sont sur le point d'exploser ! Rouge comme une pivoine, vous quittez rapidement le tunnel et vous débouchez à l'air libre. Maintenant, ce camp ne présente plus le moindre intérêt. Quittez-le et rendez-vous au [123](#).

63

Vous glissez la clef dans la serrure et la porte de pierre s'ouvre en grinçant sur un pont qui enjambe la gigantesque caverne. Les yeux baissés, vous vous engagez sur la passerelle et la porte se referme dans votre dos. Rapidement, vous atteignez une volée de marches qui conduit à un tunnel, quelques mètres plus bas. Ce couloir est l'antichambre de l'enfer ! Les fresques qui tapissent les parois représentent des Sorciers se livrant à des expériences innommables sur des Nains enchaînés ou invoquant des hordes démoniaques qu'ils contrôlent grâce à des sphères noires flottant dans les airs. Exaspéré, vous avancez à grands pas. Qu'on en finisse une fois pour toutes avec cette vermine ! Vous repérez deux portes, situées de part et d'autre du couloir, et un trousseau de Clefs en Fer est accroché à la paroi, près de la porte de gauche. Par acquis de conscience, vous vous en emparez (notez les Clefs en Fer sur votre *Feuille d'Aventure*). Allez-vous à présent pousser la porte de gauche (rendez-vous au [128](#)), continuer tout droit et ouvrir la porte qui se trouve au bout du couloir (rendez-vous au [164](#)) ou bien pousser la porte de droite (rendez-vous au [109](#))?

64

La traversée du marécage est pénible et éreintante et, à plusieurs reprises, vous vous enfoncez à mi-cuisses dans des trous d'eau boueuse. Les Batrakks ne donnent pas signe de vie mais vous sentez malgré tout leur présence invisible qui vous observe. Quelques heures plus tard, vous atteignez la lisière des bois, pas mécontent de pouvoir enfin avancer à pied sec. Au hasard du chemin, vous découvrez des plants de Quintefeuille, très efficace pour guérir les plaies (ajoutez 2 Plantes sur votre *Feuille*

d'Aventure). Malgré l'atmosphère malsaine qui s'est emparée des bois, vous progressez sans rencontrer de réels dangers. Comme la nuit descend sur la forêt, vous retrouvez le sentier elfe aux abords de la Fourche aux Frênes. Rendez-vous au [332](#).

65

Comme vous approchez d'une table, un Elfe Noir habillé comme un prince vous apostrophe d'une voix pâteuse :

- Hé toi, le guerrier, versis, heu... servus... Rahhh ! A boire !

Haussant un sourcil, vous jetez un regard consterné sur cette assemblée d'ivrognes.

- N'as-tu pas compris ? Je parle allansien aussi bien que toi ! Tu es peut-être un Seigneur de Guerre, mais je suis plus seigneur que toi, hips ! beaucoup plus seigneur...

Pour ne pas attirer l'attention, vous empoignez un pichet de vinasse, en renversant une bonne partie sur la table pour bien marquer votre indignation. Le pochard tend son gobelet sans plus se préoccuper de vous et repart à rire avec ses voisins. Ils sont tous ivres morts et n'ont qu'une notion très vague de ce qui se passe autour d'eux. Si vous possédez un Philtre d'Amour, vous pouvez le verser discrètement dans le pichet et vous rendre au [176](#) pour connaître le résultat de ce mélange. Si vous possédez une Potion de Sommeil, vous pouvez agir de même. Rendez-vous au [311](#). Dans le cas contraire, vous remplissez à ras bord le gobelet du pochard qui s'empresse de le vider d'un trait. Rendez-vous au [11](#).

66

L'Aigle déploie ses larges ailes et se pose doucement à quelques pas de vous. Il s'avance en sautillant et reprend son envol avant de se poser à nouveau. Il poursuit cet étrange manège jusqu'à ce que vous compreniez enfin ce qu'il cherche à vous dire : si vous le désirez, il peut vous transporter. Vous hochez la tête d'un air

intéressé et il s'envole. Vous sentez bientôt ses énormes serres se refermer sur vos épaules. Et il vous emporte dans les airs. Les serres s'enfoncent dans vos chairs, mais la douleur est supportable. L'Aigle décrit plusieurs cercles et pousse des cris perçants. Manifestement, il attend vos instructions. Si vous lui demandez de vous conduire jusqu'au repaire des Ailes Noires, rendez-vous au [221](#). Si vous choisissez le château de Corianthus, rendez-vous au [141](#).

67

L'un d'eux s'avance légèrement. Ce doit être le chef, à en juger par l'abondance des colliers et des bracelets de toutes provenances qu'il arbore avec fierté. D'un geste impérieux, il ordonne à sa troupe d'abaisser les lances et se tourne vers vous. Vous ne comprenez pas ses coassements mais son comportement n'est pas particulièrement agressif. Il tend sa lance à un guerrier et s'empare de son épée. Tout en grognant, il la pointe vers le sol, puis lève la lame vers vous avant de la dresser à la verticale. La situation est délicate et vous devez y répondre avec soin. Si vous décidez de quitter le bateau sans armes pour rejoindre la rive à la nage, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez prendre votre épée et le provoquer en combat singulier, rendez-vous au [147](#).

68

Vous interrogez Jonnan à propos de Corianthus, le Géant des Tempêtes.

- J'ai entendu cette légende, répond-il, mais je ne sais trop quoi en penser. Certains prétendent qu'il habiterait au nord, dans les montagnes. Les Nains en savent peut-être davantage mais ils sont plutôt avares en confidences sur ce sujet.

Corianthus entend préserver son intimité ; inutile de lui parler de Colrhyn ou de la Clef qu'il vous a remise. Rendez-vous au [305](#).

69

D'une violente clef d'étranglement, vous lui serrez le cou comme dans un étau. Avec un grognement, vous assurez votre prise. L'imposteur se débat encore, mais ses efforts sont inutiles. D'un mouvement vif, vous récupérez votre épée et vous en appliquez le tranchant contre la gorge de Morlon. Vous le forcez à se relever tout en le maintenant sous la menace de votre arme. Sentant que tout est perdu, Morlon part d'un rire démentiel. - Tu n'obtiendras rien de moi ! hurle-t-il avant de s'empaler de lui-même sur votre lame... Rendez-vous au [249](#).

70

Dans un tumulte assourdissant, l'Entité Démoniaque est parcourue de profondes fissures et explose en une kyrielle de fragments cristallins. Le bouclier qui lui servait de refuge chute à son tour et éclate sur le sol, révélant dans le mur l'entrée d'un étroit boyau grimpant en pente raide. La pluie de cristal retombe en notes musicales, relayée aussitôt par un grondement sourd. Le tumulus tremble sur ses bases et déjà des filets de poussière s'échappent entre les dalles du plafond ! Sans perdre une seconde, vous disparaissiez dans le goulet de terre, rampant vers la sortie tel un lézard affolé. Au bout de quelques mètres, une dalle de pierre bloque votre route. Vite, le Signal d'Appel ! La roche pivote aux trois coups frénétiques que vous lui assenez et un courant d'air glacial vous indique le chemin de la liberté. Vous émergez en suffoquant au sommet du tertre que vous dévalez en courant à l'instant même où l'édifice s'écroule sur lui-même, emmurant à jamais les restes du devin. Rendez-vous au [349](#).

71

La lueur vacillante des torches dessine des ombres inquiétantes sur les parois rugueuses de ce tunnel creusé à la hâte et vous craignez à chaque détour de voir surgir quelque monstrueuse apparition. Après avoir progressé ainsi sur plusieurs centaines de mètres, vous débouchez devant une gigantesque porte de marbre

poli avec un lourd heurtoir de fer noirci orné de la tête d'une créature démoniaque. Si Istu vous accompagne, rendez-vous au [256](#). Si vous êtes seul, le battant de pierre résiste à toutes vos tentatives pour l'ouvrir. Si vous connaissez le code d'ouverture, additionnez les chiffres qui le composent et rendez-vous au paragraphe ainsi formé. Dans le cas contraire, rendez-vous au [374](#).

72

A l'ouest, la muraille décline progressivement jusqu'à retrouver le niveau de la rivière. Un embarcadère a été aménagé à cet endroit et une piste y débouche, venant des montagnes du nord-est. Quelques radeaux gisent sur la rive, la plupart à l'état d'épaves. L'un d'eux paraît encore assez solide pour vous transporter. Si vous le mettez à l'eau pour vous laisser porter par le courant vers l'ouest, rendez-vous au [326](#). Si vous préférez emprunter la piste au nord-est, rendez-vous au [5](#).

73

Vous sortez une botte de Quintefeuille que vous partagez entre eux (rayez 1 Plante de votre *Feuille d'Aventuré*). Les Obligaths l'avalent avec gourmandise et relèvent la tête pour en réclamer davantage. Pendant un instant, leur regard s'illumine d'une mauvaise lueur mais, soudain, ils gémissent et se retirent chacun dans leur coin, l'oreille basse. L'air abattu, ils se lèchent les pattes, allongés sur le flanc. Vous ne savez trop quels effets peuvent avoir les plantes curatives sur ces créatures démoniaques. En tout cas, elles ont perdu toute agressivité. Pauvres bêtes, pourvu qu'elles ne soient pas trop malades... A présent, la voie est libre. Profitez-en pour vous rendre au [399](#).

Lokimur, ravi, vous enjoint à le suivre sans plus tarder. Tout autour de vous, des Nains en armes rejoignent leurs postes de combat. Bientôt, vous croisez un vieux Nain au visage couturé de cicatrices.

- Ah, Roxsir, je te cherchais, lance Lokimur. Occupe-toi donc de notre nouvelle recrue.

Avant même que Roxsir ait pu répondre, Lokimur s'éloigne dans le tunnel.

- Si je comprends bien, jeunot, tu es un guerrier, grommelle Roxsir.

Vous lui affirmez avoir déjà usé quelques épées. Le vieux Nain sourit dans sa barbe broussailleuse.

- Les Humains et les Nains ont souvent combattu côte à côte, toujours pour la bonne cause. Aujourd'hui encore, nous allons écrire quelques pages d'histoire.

Vous acquiescez, en ajoutant qu'il vaudrait mieux que tout finisse bien.

- J'en ai vu d'autres et ce n'est pas cette bande de babouins hirsutes qui va me faire peur. Alors, dans quels rangs veux-tu combattre ?

Allez-vous rejoindre les archers, sur les plus hauts remparts (rendez-vous au [158](#)), les jeteurs de pierre, à la base des remparts (rendez-vous au [284](#)) ou bien les guerriers (rendez-vous au [211](#)) ?

75

Vous examinez les contours de la dalle avec précaution, palpant la moindre anfractuosit  de la roche,   la recherche d'un quelconque m canisme. Lancez deux d s. Si le r sultat est inf rieur ou  gal   votre total d'HABiLET , rendez-vous au [303](#). Si le r sultat est sup rieur   votre total d'HABiLET , rendez-vous au [364](#).

76

Pendant que vous  chafaudez de noirs desseins, une troupe d'une quinzaine de soldats d bouche d'une ruelle et s'avance vers vous. L'artisan est   leurs c t s.

- Val thion Chaugh, dit-il. Th anf l komm Unlatt, sakapiiss.

Cet animal continue   baragouiner! Peut- tre auriez-vous d  faire preuve de plus de fermet  quand vous l'avez rencontr .

- Je t'ai d j  dit de parler allansien, r pliquez-vous. Je vais s vir...

Un garde s'avance alors et plaque la lame d'un poignard sur votre gorge.

- Cet artisan vient d' mettre de s rieuses r serves sur vos capacit s physiques et votre hygi ne. Le v ritable Seigneur Chaugh ne lui aurait pas laiss  finir sa phrase...

La troupe vous encercle, attendant le moindre faux pas de votre part pour frapper. Votre aventure se termine ici.

77

Vous progressez sur quelques centaines de m tres, jusqu'  ce qu'une autre passerelle rejoigne la v tre. Allez-vous partir vers la gauche (rendez-vous au [146](#)) ou bien poursuivre tout droit (rendez-vous au [358](#))?



78 *Votre attention s'arrête sur une sorte
de puzzle inachevé.*

Le soleil pénètre dans la pièce en même temps que vous et aussitôt, une silhouette se faufile dans l'ombre.

- Valéthion, Humain, dit l'Elfe Noir. Brandissant votre épée, vous lui intimez l'ordre de rester tranquille.

- Ce n'était qu'une formule de bienvenue, poursuit-il. Tu aurais dû répondre : « Thionel ».

Vous répliquez d'un air mauvais que l'heure n'est pas à faire des ronds de jambe. L'Elfe Noir ne se formalise pas mais projette une petite cassette contre l'huis de la porte, la forçant à se refermer. La pénombre envahit à nouveau la pièce et l'Elfe bondit sur vous. Vous n'avez pas le temps d'employer votre arc.

ELFE NOIR HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous sortez vainqueur, vous allez de table en table, jetant un regard intéressé sur les multiples jeux de société qui y sont rassemblés, jusqu'à ce que votre attention s'arrête sur une sorte de puzzle inachevé. La surface quadrillée est remplie de chiffres et une case reste à compléter. Des jetons numérotés sont à côté du plateau. Consultez l'illustration ci-contre. Si vous pensez avoir trouvé le nombre manquant, multipliez-le par 10 et rendez-vous au paragraphe ainsi produit. Vous saurez dès la lecture du texte si vous avez bien deviné. Si ce que vous lisez est sans rapport avec la situation présente, rendez-vous au [304](#). Si vous pensez avoir mieux à faire que de vous livrer à ces puérides occupations, regagnez l'Observatoire. Si vous pouvez à présent entrer dans la Bibliothèque (rendez-vous au [166](#)), ou bien sortir par la porte sans aucune inscription (rendez-vous au [110](#)).

79

- Me crois-tu si naïf? répond-il, narquois. Pour agir ainsi, tu dois posséder un rempart magique qui te protège de toute agression physique, en complément des pouvoirs de l'Amulette. De quoi s'agit-il ? Réponds, cela m'amuserait de le savoir. Si vous rétorquez que la magie qui vous enveloppe est si puissante qu'il ne pourra jamais en découvrir la source et encore moins la percer, rendez-vous au [239](#). Si vous simulez la panique en vous écriant que l'Amulette perd ses pouvoirs, rendez-vous au [121](#). Si vous lui répondez que la seule option qui lui reste est de tenter une attaque mentale, rendez-vous au [312](#).

80

Thyra rejette sa capuche en arrière, révélant une boule de lave incandescente à l'endroit de sa tête.

- Ainsi tu es revenu, valeureux guerrier ! (Le plasma change de couleur à chacun de ses mots.) Manifestement, tu es plus fou que brave ! Pour n'avoir pas tenu compte de mes avertissements, tu subiras mon courroux !

Une vague incendiaire vous submerge et vous anéantit... Seul un petit tas de cendres grises pourra témoigner de votre passage en ce monde.

La Muraille de Sangelé est un obstacle infranchissable que vous devez contourner par le versant est. Au bout de quelque temps, vous repérez une masse sombre au pied d'un promontoire rocheux. La chose est à faible distance et vous escaladez la paroi pour aller la voir de plus près. C'est le cadavre d'un Elfe Noir et, apparemment, sa mort remonte à près d'une semaine. La créature a été dépouillée de tout son équipement, mais mieux vaut vérifier par vous-même qu'elle ne possède plus rien. Lancez deux dés et consultez votre calendrier. Modifiez le résultat obtenu aux dés en fonction du jour présent, d'après le tableau ci-dessous :

Lunédi ôtez 4

Flammédi ôtez 2

Terradi aucune modification

Eolédi ajoutez 2

Marédi ajoutez 4

Si le résultat final est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [152](#). S'il est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vos recherches sont vaines et vous abandonnez le cadavre pour repartir vers le nord, rendez-vous au [175](#).

82

Le sous-bois rocailleux et l'humidité glaciale qui mouille vos couvertures perturbent votre sommeil et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Bientôt, l'aube éclaire la forêt d'un éclat blafard (cochez un nouveau jour sur votre Calendrier). Soudain, un tumulte grandissant couvre les bruits du sous-bois. Vous bondissez sur vos pieds pour voir apparaître une Mégaraigne-Louve. Ce prédateur implacable est peut-être le plus féroce de tous les monstres qui hantent la région. Ses longues mandibules tranchantes comme des rasoirs entrent en action dès qu'elle vous aperçoit. Si votre carquois n'est pas vide, vous avez le temps de décocher une flèche avant de l'affronter.

MÉGARAIGNE-LOUVE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, vous levez le camp et, après avoir grignoté quelques racines, vous reprenez la route sans plus tarder. Plus vous remontez vers le nord, plus la forêt semble prise de démente. Le sous-bois est plongé dans une obscurité oppressante et à aucun moment vous n'apercevez le soleil. Enfin, vers midi, le sentier quitte la forêt et c'est avec soulagement que vous vous engagez sur la route de Zengis. Hélas, au bout de quelque temps, vous comprenez que le cauchemar est loin d'être

fini. Une chape de ténèbres plane sur le lac Sard-mere. Si vous remontez encore plus au nord en direction des montagnes, rendez-vous au [286](#). Si vous voulez suivre la route et aller à Sardath, rendez-vous au [293](#).

83

Inexorablement, le Limon-Vampire grimpe le long de vos jambes et déjà de larges plaques écarlates recouvrent votre torse. Tous vos efforts pour vous défaire de cette masse visqueuse sont désormais inutiles. Vous ressentez une brève brûlure à l'instant où la substance s'insinue dans vos oreilles et vos narines, puis plus rien... Le Limon a pris possession de votre cerveau et vous êtes à présent un Zombie écarlate, condamné à errer sans fin dans la forêt... Votre aventure est terminée.

84

Tentez votre Chance et ôtez 1 au résultat du lancer de dés pour chacun des Assauts remporté par le monstre. Si vous êtes Chanceux, vous retombez mollement sur le côté lorsque le Mammouth vous retourne d'un coup de trompe et vous demeurez inerte jusqu'à ce qu'il soit convaincu d'avoir affaire à un cadavre. Si vous êtes Malchanceux, le monstre suspecte la supercherie et, pour s'assurer que vous êtes bien mort, vous assène quelques vigoureux coups de trompe qui vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Finalement, il se désintéresse de votre sort et repart en direction des montagnes. Vous poussez un profond soupir. Accordez-vous quelques minutes de repos avant de reprendre la route de Sardath. Rendez-vous au [165](#).

85

Vous escaladez l'arbre le plus proche de la berge et vous tendez le bras pour attraper la première liane qui se trouve à votre portée. Lancez 2 dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [174](#). Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [210](#).

86

Malgré tous vos efforts, la porte de pierre reste désespérément close. Vous errez un temps dans les quartiers déserts de la garde d'élite sans trouver un seul accès menant au Sorcier Suprême. De guerre lasse, vous rebroussez chemin et vous retournez dans la caverne. L'écho lancinant d'une litanie macabre résonne au-dessus de vous. De crainte de subir une fois encore les effets pernicioeux de cet environnement, vous n'osez relever la tête. De toute manière, cela n'a plus d'importance ; la troupe d'élite s'en revient vers vous. La mélopée surnaturelle qui emplit la caverne l'enveloppe d'un halo noir qui la rend invulnérable. La partie est perdue. Vos amis du dehors vont se faire massacrer et vous ne tarderez pas à les rejoindre dans la mort.

87

Toutes les embarcations sont au mouillage depuis l'interruption du trafic fluvial et vous craignez un instant d'en percuter une. Heureusement, la chance est de votre côté. Vous plongez dans les eaux froides, à quelques mètres d'une goélette (la rencontre brutale avec l'élément liquide vous fait malgré tout perdre 1 point d'ENDURANCE). Si vous êtes encore de ce monde, vous remontez à la surface et vous jetez un coup d'œil vers le ciel pour apercevoir l'odieuse silhouette de Morlon planant tel un vautour au-dessus de votre tête. Aussitôt, vous prenez une profonde inspiration et vous plongez en direction des barques. Vous émergez doucement à l'abri d'une coque et vous scrutez à nouveau le ciel. L'infâme vous cherche encore. Vous attendez, immobile, qu'il se lasse et, quelques minutes plus tard, vous le voyez s'éloigner à tire-d'aile. Tout danger étant à présent écarté, vous pouvez à nouveau prendre pied sur la berge. Trempé jusqu'aux os et grelottant de froid, vous vous hâtez de regagner la maison du Conseil. Rendez-vous au [291](#).

88

Vous armez votre arc et vous visez posément le guerrier qui fond sur vous à travers les roseaux.

Premier BATRAKK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 2

Vous avez le temps de décocher deux flèches. Si vous l'abattez, rendez-vous au [297](#). Si la deuxième flèche manque sa cible, rangez rapidement votre arc, dégainez votre épée et rendez-vous au [207](#).

89

Un tourbillon de plumes vous recouvre ! D'un violent coup de serres, l'Aigle vous ouvre une profonde entaille à l'épaule et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. La créature décrit un large cercle et repart à l'assaut. Cette fois-ci, vous comptez bien lui faire goûter de votre lame !

AIGLE GÉANT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 12

Si l'Aigle remporte 2 Assauts de suite, rendez-vous au [339](#). Si vous sortez vainqueur, vous devez vous rappeler par quel chemin vous êtes arrivé ici. Si vous avez suivi le ruisseau qui coulait à flanc de montagne, rendez-vous au [296](#). Si vous avez emprunté une autre route, rendez-vous au [388](#).

90

La créature disparaît dans les eaux stagnantes et votre trait se perd entre les roseaux. Vous attendez un instant. Les quelques bulles d'air remontant à la surface ne vous permettent pas de savoir si votre tir a atteint sa cible. La créature des eaux ne se manifeste plus mais vous sentez confusément que le mal qui ronge la forêt exerce une influence pernicieuse sur votre comportement. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vers midi, vous posez vos armes à portée de main. Les rives disparaissent sous les roseaux et vous devez multiplier les manœuvres pour

maintenir votre barque en eau claire. Vous venez de pénétrer en territoire Batrakk. Soudain, une troupe de guerriers au faciès de crapaud jaillit des marécages. Ils poussent des grognements inarticulés et brandissent des lances de bambou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [67](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [147](#).

91

- Vous pouvez entrer, déclare la voix sur un ton apaisé.

La lourde porte de marbre s'ouvre d'elle-même sur un petit tunnel. Vous le suivez pendant une cinquantaine de mètres jusqu'à ce qu'il débouche sur une caverne gigantesque semblant ne pas avoir de fond et, pendant un instant, vous vacillez, en proie au vertige. Adossé à la paroi, vous reprenez peu à peu vos esprits. Non loin de vous, une étroite passerelle enjambe le vide et vous la suivez des yeux pour voir où elle débouche. Ce simple coup d'œil sur le repaire des Elfes Noirs vous fait l'effet d'une gifle ! L'architecture est folle, illogique, insupportable. Aussitôt vous détournez le regard, à la limite de la nausée. Si vous décidez de prendre sur vous et de vous forcer à contempler le repaire, rendez-vous au [24](#). Si vous vous engagez sur la passerelle en gardant les yeux rivés au sol, rendez-vous au [288](#).



92

Vous avez découvert la cache secrète où furent entreposés les trésors de Vardanès. Il n'y a là que peu d'objets, mais tous semblent fortement imprégnés d'une énergie surnaturelle. Dans un premier temps, vous concentrez tous vos efforts sur l'examen des parois de cette petite salle et, très rapidement, vous comprenez qu'il n'existe aucune issue apparente. Votre unique espoir réside désormais dans les objets. Deux calices délicatement ciselés sont posés sur un piédestal de marbre. Le premier est d'argent et contient un épais liquide noir. Le second, en or pur, est rempli d'un liquide rouge sang. Un large Bouclier d'Argent, poli comme un miroir, est suspendu au mur, à côté d'une lourde Amulette d'Or. Le médaillon est gravé à l'effigie d'une divinité guerrière affublée d'une monstrueuse tête de poulpe. Qu'allez-vous faire ?

Prendre l'Amulette d'Or	Rendez-vous au 235
Prendre le Bouclier d'Argent	Rendez-vous au 275
Boire au Calice d'Argent	Rendez-vous au 377
Boire au Calice d'Or	Rendez-vous au 393

93

Épuisé par cette journée d'escalade au cœur des montagnes, vous n'avez aucun mal à trouver le sommeil. Au milieu de la nuit, un infâme gargouillis vous réveille en sursaut ! Une créature innommable, aux chairs visqueuses couvertes de pustules, s'extirpe des eaux fluorescentes du torrent. Cette abominable parodie de vie n'a pu être engendrée que par la pollution qui souille les eaux. Elle se traîne lentement, laissant échapper des grognements empreints de douleur. Tout à la fois choqué et apitoyé par sa répugnante apparence, vous décidez de mettre un terme à ses tourments. Vous avez le temps de décocher trois flèches avant d'engager le combat.

CHERNOBYL GLAIREUX HABILITÉ : 6 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, vous repoussez le cadavre pour qu'il soit emporté par les eaux et vous retournez vous coucher. Toute la nuit, d'effroyables visions de ce monstre hantent votre sommeil et vous vous réveillez au matin ruisselant de sueur.

Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Si ce jour est Haltadi, rendez-vous au [50](#). Sinon, vous remontez le courant jusqu'à un petit ruisseau prenant sa source au sommet d'un pic isolé, situé à quelque distance, à l'ouest. Il possède la même teinte phosphorescente que le torrent, mais en amont de l'endroit où il se déverse, ses eaux sont limpides. Si vous suivez le ruisseau, rendez-vous au [318](#). Si vous préférez l'enjamber et poursuivre vers le nord, rendez-vous au [119](#).

94

- Tu es très mauvais comédien, dit-il. On ne m'abuse pas si facilement. Ta panique n'était pas simulée. Je ne sais trop comment, mais l'Amulette a véritablement perdu ses pouvoirs, et tu cherches à me persuader du contraire. Tu ne possèdes plus de protection mentale et tu voudrais que je te lance un sortilège physique... Pauvre sot. Une lueur jaune illumine ses pupilles et l'espace qui vous sépare crépite, comme chargé d'énergie. Ajoutez [300](#) au nombre de l'Amulette et rendez-vous au paragraphe ainsi produit.

95

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [197](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [258](#).

96

Vous plongez la main dans votre sac pour en sortir le flacon de Lotion Mystère du camelot. Visez soigneusement votre adversaire et lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILITÉ, vous manquez votre cible et le flacon se brise

sur le sol. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total (**J'HABILETÉ**, votre adversaire se retrouve aspergé d'un acide puissant. Lancez un dé pour calculer les points d'**ENDURANCE** que perd votre ennemi. Dans les deux cas, rayez la Lotion Mystère de votre *Feuille d'Aventure* et retournez au paragraphe que vous avez quitté.

97

- La tempête effroyable qui sévit sur le lac a coupé Sardath du reste du monde. Nul ne sait ce qui a pu la provoquer. Un seul être serait capable de déchaîner les éléments avec autant de violence : Corianthus, le Géant des Tempêtes. Mais toutes les légendes le présentent comme un ami de cette terre et non comme un destructeur.

- Peut-être est-il contraint d'agir ainsi, suggérez-vous.

- Je n'en crois rien, répond Lokimur. Corianthus, si tant est qu'il existe, préférerait mourir que de détruire un site comme le lac Sardmere... Je crains de ne pouvoir apporter une réponse valable à ce problème.

Vous lui assurez que toute information est utile, ne serait-ce que pour mieux cerner la vérité. Si Lokimur vient de répondre à votre deuxième question, rendez-vous au [274](#). S'il s'agissait de la première, vous pouvez en poser une autre. Allez-vous l'interroger sur :

Thyra Migurn (si vous la connaissez)	Rendez-vous au 39
Corianthus (si vous le connaissez)	Rendez-vous au 181
Les Ailes Noires	Rendez-vous au 368
Les Toa-Suo	Rendez-vous au 385

- Comme tu veux, répond-il. Je vais même te donner un endroit où tu pourras le déguster à loisir. Tu me plais bien, je te garde à mon service... Vous essayez toutes les excuses possibles pour vous extirper de cette fâcheuse situation, mais ce sac à vin ne veut rien entendre et comme vous tentez de fuir, les convives vous menacent de leurs armes. Vous voilà condamné à côtoyer cette bande d'ivrognes stupides jusqu'à ce que votre protecteur se lasse de votre compagnie, mais dans l'immédiat c'est la fin de votre aventure.



Votre image se reflète un instant à la surface du mercure et, bientôt, le liquide se brouille pour céder la place à un cercle de vide insondable. Une paire d'yeux apparaît et une douce voix résonne dans votre tête : « A qui désirez-vous parler ? » Si vous avez une Bague-Serpent, ajoutez 30 au nombre de ses anneaux et rendez-vous au numéro de paragraphe ainsi formé. Sinon, quel nom allez-vous donner ?

Liam Astromonius de Grimmond Colrhyn de la Forêt des Ombres Sorrel, Rendez-vous au [126](#)

l'Elfe des Bois Rendez-vous au [185](#)

Ydys Tinner, Rendez-vous au [260](#)

commandant des troupes de Sardath Corianthus, Rendez-vous au [327](#)

le Géant des Tempêtes Rendez-vous au [352](#)

Si vous ne voulez parler à personne, les yeux disparaissent instantanément. Dans ce cas, retournez au [166](#) et faites un autre choix.

100

Les Elfes Noirs se mettent aussitôt au garde-à-vous.

- Seigneur Chaugh, dit l'un d'eux, nous étions... (Il s'interrompt brusquement et fronce les sourcils.) Comment avez-vous fait pour traverser la lumière ? Bonne question ! Reste encore à inventer un mensonge plausible, mais l'Elfe ne vous en laisse pas le temps et il commence à déblatérer dans une langue incompréhensible. Vous répondez en allansien, ce qui ne le convainc guère.

- Emparez-vous de cet imposteur ! hurle-t-il.

La troupe se rue sur vous en poussant de sauvages cris de guerre. Vous vous défendez comme un diable mais ils sont bien trop nombreux et vous succombez rapidement sous leurs coups répétés. Échouer si près du but, avouez que c'est rageant !

101

Le sentier du sud-ouest longe une cordillère formant une muraille infranchissable. Quelques kilomètres plus loin, la piste bifurque vers le sud et vous retrouvez les eaux tranquilles de la rivière Sar-dath. Un embarcadère a été aménagé à cet endroit et quelques barges gisent sur la rive, la plupart à l'état d'épaves. L'une d'elles paraît malgré tout encore assez solide pour vous transporter. De toute évidence, la partie orientale des monts Hurlélune n'a plus rien à vous apporter, aussi vaudrait-il mieux voguer vers l'ouest. Rendez-vous au [326](#).

102

Vous avancez à pas feutrés dans le tunnel éclairé, craignant à tout instant de rencontrer un Elfe Noir. Au bout d'une centaine de mètres, le couloir se scinde en deux. Celui de droite descend en pente douce, contrairement à celui de gauche qui, lui, grimpe légèrement. Comme vous hésitez, des bruits de bottes résonnent soudain dans chaque direction. Vous songez un instant à rebrousser chemin jusqu'au Laboratoire, mais ils finiront bien par vous y rejoindre. Vous repérez alors un sombre repli dans la paroi, assez profond pour vous y faufiler et échapper à la vigilance des Elfes Noirs. Si vous vous cachez, rendez-vous au [335](#). Si vous préférez affronter les Elfes Noirs, rendez-vous au [287](#).

103

Vous pénétrez dans un long corridor tapissé de marbre noir et fermé à l'extrémité par une lourde porte de bois. Vous poussez le battant et vous marquez un temps d'arrêt. Cette pièce est un nid d'Elfes Noirs, et vous avez affaire à la troupe d'élite à en croire leur uniforme identique à celui du cerbère de l'entrée. Diable ! La situation est délicate. Ne sachant trop quelle attitude adopter, vous restez planté sur le seuil. Un soldat s'avance alors et vous toise d'un regard froid.

- Votre nom ?

- Seigneur Chaugh, répondez-vous sur-le-champ. Du château du Géant.

- Attendez ici, répond-il en désignant du menton une chaise près d'une porte de pierre. Le mot « Saucrière » est gravé dans la roche. Vous allez vous asseoir tout en vous interrogeant sur sa signification. L'Elfe Noir se tourne vers ses compagnons et lâche une remarque. Il s'agit probablement d'un langage secret, qui ne sonne pas comme leur langue habituelle. En tout cas, ces propos devaient contenir une bonne dose de sarcasme puisque toute l'assemblée vous regarde à présent avec un sourire gouenard.

Additionnez les numéros de tous les Anneaux ou Bagues que l'on vous a remis au cours de cette aventure et rendez-vous au paragraphe ainsi formé. Si vous n'en possédez aucun, rendez-vous au [203](#).

104

Tout le jour durant, vous cheminez au cœur des monts Hurlelune, suivant la ligne sinueuse d'une vallée encaissée. Au loin, la silhouette dentelée d'un pic solitaire se détache dans le ciel gris. Pendant des heures, vous progressez sans relâche sur un sol spongieux, sillonné de ravines, manquant à chaque pas vous briser la cheville. Sans la certitude d'être sur la bonne voie, vous auriez rebroussé chemin depuis longtemps. La sueur qui souille vos vêtements givre au contact de la bise glaciale soufflant dans la passe. La montagne semble vous narguer et, tandis que la nuit dessine des ombres sur les sommets environnants, elle apparaît toujours aussi lointaine. Haletant, vous défiez du regard cette masse noire qui se dresse à l'horizon. Si vous désirez poursuivre cet épuisant périple malgré la nuit tombée, rendez-vous au [251](#). Si vous préférez en rester là, vous repérez un petit renforcement rocheux où vous pourrez dormir au sec. Rendez-vous au [286](#).

105

Le camelot vous tend une bouteille contenant environ un demi-litre de liquide transparent et légèrement sirupeux.

- Oublie ce que je t'ai dit, annonce-t-il avec un sourire contrit. Ce n'est pas une lotion. Évite de t'en frictionner la tête et même de l'ouvrir. Je n'en sais guère plus, sinon que ce liquide est très dangereux. Si jamais on t'embête, jette le flacon sur tes ennemis ; je suis sûr qu'ils riront moins.

Notez la Lotion Mystère X sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous pouvez l'utiliser comme projectile, plutôt que de décocher une flèche, quand le texte vous autorise à faire usage de votre arc. Ce faisant, notez le numéro de paragraphe que vous lisez et rendez-vous au [96](#) pour découvrir les effets de la Lotion.

- A présent, place aux affaires, annonce le camelot en se frottant les mains.

Rendez-vous au [263](#) et n'oubliez pas que vous avez promis d'acheter au moins un article.

106

Avec une vivacité déconcertante, vous bandez votre arc et vous décochez une flèche en direction de Sorrel. Si vous parvenez à l'atteindre, rendez-vous au [272](#). Si vous manquez votre cible, rendez-vous au [204](#).

107

Vous progressez toute la nuit dans cet environnement étranger, multipliant les détours, contournant des collines jusqu'à perdre tout sens de l'orientation. Avec l'aube, la fatigue commence à se faire sentir (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Cochez un jour sur votre Calendrier. Comme le soleil se lève, vous pouvez à nouveau repérer les environs et là, quelle déconvenue ! Vous avez pratiquement tourné en rond et le sommet que vous vouliez rejoindre est encore loin. Tout en maudissant votre stupidité, vous rassemblez vos dernières forces et vous repartez vers le nord afin de rattraper le temps perdu. Rendez-vous au [357](#).

108

L'ascension de cette pente escarpée, si elle est éprouvante, se révèle sans danger et vous l'accomplissez plus facilement que prévu. Au sommet du col, vous vous abandonnez un instant à la contemplation du panorama grandiose des montagnes environnantes avant de repérer l'entrée d'une caverne sur la paroi est de la passe. L'intérieur du boyau se perd dans l'obscurité. Tout est silencieux, mais votre regard aiguisé de pisteur remarque aussitôt des traces de pas, probablement des Nains, qu'une main malhabile a tenté d'effacer. Si vous pénétrez dans la caverne, rendez-vous au [252](#). Dans le cas contraire, puisque les parois qui bordent le col sont impossibles à

escalader, vous devez redescendre. Si vous poursuivez votre route sur l'autre versant du col, au nord-ouest, rendez-vous au [133](#). Si vous rebroussez chemin, vous regagnez bientôt le sentier au fond de la vallée. Si vous partez vers le nord-est, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez le sud-ouest, rendez-vous au [240](#).

109

Dès que vous pénétrez dans la pièce, vous êtes assailli par le rythme lancinant d'une sinistre mélodie montant des profondeurs. Vous vous trouvez sur un balcon qui surplombe une vaste salle circulaire, théâtre d'un sombre rituel. Des prêtres en robe noire et brandissant des baguettes tortueuses sont rassemblés par groupes de treize autour de curieux motifs dissymétriques tracés sur le sol. La clameur de leurs chants semble se figer dans l'air et se concentre au-dessus de leur tête, formant des masses d'énergie sombre. Si vous possédez une Boule de Foudre, des crépitements provenant de votre sac à dos attirent votre attention. Comme vous la sortez, la Boule se met à luire et de petits éclairs s'échappent en direction des prêtres pour aller mourir dans la sombre nappe qui stagne dans les airs. Si vous projetez la Boule de Foudre au milieu du groupe de Sorciers, rendez-vous au [233](#). Si vous ne la possédez pas ou si vous ne désirez pas en faire usage, rendez-vous au [191](#).

110

Gravissime erreur ! Près de dix Elfes Noirs sont entassés dans cette pièce et ils n'ont pas apprécié la petite plaisanterie de l'Aigle. Puisque vous êtes un Humain, ils défoulent leur hargne sur vous et vous avez beau vous défendre comme un diable, ils sont trop nombreux. Votre aventure s'achève sur un dernier combat...

111

Le Fantôme est un être immatériel, issu des sphères éthérées de l'existence. Seules les vibrations de l'argent pur sont capables de le toucher. Il est heureux que vous possédiez une arme forgée dans ce métal, car sans elle, votre destin serait d'ores et déjà scellé.

FANTÔME HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Le Fantôme ne vous inflige pas de blessures physiques mais chaque coup qu'il vous porte vous ôte un peu de votre énergie vitale. Vous n'allez pas perdre de points d'**ENDURANCE** au cours de ce combat. Notez cependant avec soin le nombre d'Assauts qu'il remporte. Si vous le désirez, vous pouvez rompre le combat à tout instant et foncer vers la sortie. Dans ce cas, rendez-vous au [150](#). Si vous détruisez le Fantôme, rendez-vous au [22](#).

112

Vous progressez tête basse le long de la passerelle, en vous efforçant malgré tout de conserver l'attitude la plus naturelle possible. Bientôt, votre chemin en croise un autre. Allez-vous partir vers la gauche (rendez-vous au [193](#)) ou bien poursuivre tout droit (rendez-vous au [358](#)) ?

113

Les deux monstres se jettent aussitôt sur le gigot comme s'ils n'avaient rien mangé depuis des lustres. Ils se le disputent en grognant et se retirent chacun dans leur coin pour déguster leur part de cette succulente friandise. Profitant de leur gloutonnerie, vous passez entre les deux et vous filez sans demander votre reste. Rendez-vous au [399](#).

Vous sentez soudain une masse visqueuse qui remonte le long de votre jambe. C'est le Limon ! Son contact n'a rien de douloureux, mais il n'est pas inoffensif pour autant. Si vous possédez la Lotion Mystère, ajoutez [220](#) à son chiffre et rendez-vous au paragraphe ainsi formé. Dans le cas contraire, vous devez vous débarrasser de ce Limon avant qu'il ne vous recouvre entièrement.

LIMON-VAMPIRE HABILITÉ: 9

Le Limon est composé d'une multitude de particules microscopiques mues par un instinct destructeur. Vous ne pouvez le blesser et lui non plus. Ce combat doit être considéré comme une course contre la montre. Procédez de la manière habituelle. Si le Limon remporte l'Assaut, sa masse visqueuse vous recouvre un peu plus mais vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE. Si le Limon remporte deux Assauts de suite, rendez-vous au [83](#). Si vous remportez deux Assauts de suite, rendez-vous au [134](#).

Le lendemain matin (cochez un nouveau jour sur votre Calendrier), vous vous éveillez dans la clairière blanche de givre. Vous roulez sans tarder vos couvertures et vous partez d'un bon pas, comme aiguillonné par l'air vif. Bientôt, les berges de la rivière se couvrent de roseaux : vous entrez en territoire Batrakk. Sur vos gardes, vous surveillez les eaux stagnantes, tâchant de repérer ces créatures mutantes au faciès de crapaud. Vous progressez ainsi pendant près d'une heure dans le marécage sans rencontrer âme qui vive quand soudain deux guerriers Batrakks émergent des roseaux à quelques mètres de vous. L'un d'eux vous apostrophe par des grognements inarticulés et brandit sa lance de bambou, semblant vouloir vous désigner le nord.

Comme vous ne réagissez pas, il coasse de plus belle sur un ton lourd de menaces. Si vous suivez la direction qu'il vous montre et

repartez en direction de la forêt, les deux guerriers vous regardent vous éloigner (rendez-vous au [267](#)). Si vous ne bougez pas, ils vont avancer vers vous. Dans ce cas, allez-vous les saluer d'un geste amical et vous présenter (rendez-vous au [125](#)), décocher une flèche sur le plus proche (rendez-vous au [88](#)) ou bien dégainer votre épée et les attendre de pied ferme (rendez-vous au [207](#))?

116

Peu à peu, la lumière du jour cède la place à une pâle luminescence, générée par les eaux phosphorescentes du ruisseau. La voûte de stalactites semble alors se livrer à une lente danse serpentine sous cet étrange éclairage vacillant. A plusieurs reprises, vous avez l'impression que les aiguilles de pierre sont animées d'une vie propre mais, au bout d'une demi-heure de progression, ce sentiment devient une certitude : certaines stalactites bougent réellement ! A cet instant, un véritable déluge de pierre s'abat sur vous. Lancez un dé pour connaître le nombre de stalactites qui vous touchent. Chaque aiguille provoque la perte de 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à l'agression des Stalactites Vivantes, vous fuyez leur territoire à toutes jambes. Bientôt, le ruisseau se sépare du chemin et part sur la droite. La cavité d'où il s'écoule n'est guère plus large qu'une bouche d'égout et vous n'avez d'autre choix que de suivre le passage qui se prolonge à présent vers la gauche. Le tunnel grimpe légèrement pendant une dizaine de mètres avant d'entamer une descente. Vous avancez dans le plus grand silence, croisant d'autres tunnels d'où montent des éclats de voix. La montagne est truffée de passages, mais votre tunnel semble être un axe principal, aussi préférez-vous le suivre. Après de multiples détours, le chemin débouche devant une gigantesque porte de marbre poli avec un lourd heurtoir de fer noirci adoptant les traits d'une créature démoniaque. Si Istu vous accompagne, rendez-vous au [256](#). Si vous êtes seul, rendez-vous au [374](#).

117

La créature vous interrompt aussitôt. - Comment oses-tu adresser la parole à Thyra Migurn sans t'agenouiller ! lance-t-elle avec hargne. Une Boule de Foudre jaillit de sa manche et vous explose en plein thorax ! Lancez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous survivez, vous pouvez lui obéir (rendez-vous au [315](#)) ou bien refuser catégoriquement de vous agenouiller (rendez-vous au [350](#)).

118

Morlon vous déséquilibre et tente de vous retourner sur le ventre pour mieux vous étrangler ! Inutile de dire que vous n'êtes pas d'accord. Calculez vos *Forces d'Attaque* respectives (**HABILETÉ** de Morlon : 7). Si votre *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à celle de Morlon, vous parvenez à vous dégager de son emprise. Retournez au [212](#) et poursuivez la lutte. Si vous perdez cet Assaut, rendez-vous au [25](#).

119

Le torrent vous conduit à un lac de montagne, entouré de hautes falaises se reflétant dans ses eaux bleutées. Ébloui par la splendeur du site, vous ne prenez pas garde à la créature simiesque qui fond sur vous ! En un éclair, une troupe hirsute et vociférante vous submerge et se charge de vous tailler en pièces. Votre aventure est terminée.

120

L'Entité du Miroir s'arrête net en apercevant votre Gardien Masqué.

- Istu, libère-toi de l'emprise de cet Humain, hurle-t-elle d'une voix hystérique, et rejoins-moi. Nous sommes tous deux des Démons ; cette pitoyable créature n'est qu'un misérable mortel.

Istu éclate d'un rire sonore.

- Tu ne me tenteras pas de cette manière, Lix Tétrax. Cet Humain représente mon ultime épreuve. Je ne demande qu'à périr à son service. Seule la destruction de mon apparence terrestre pourra me libérer de la malédiction du Cube d'Ivoire et mettre un terme à mon exil.

A ces mots, Istu s'élance sur l'Entité, toutes griffes dehors.

ENTITÉ

DU MIROIR HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Vous reculez de quelques pas. bien décidé à laisser les démons s'expliquer entre eux. Résolvez l'affrontement entre Istu et Lix Tétrax. Cette fois, Istu est directement engagé dans la lutte et perd 2 points d'ENDURANCE chaque fois qu'il subit une blessure. Si Istu sort vainqueur, rendez-vous au [70](#). Si l'Entité du Miroir remporte ce combat, vous allez devoir l'affronter à votre tour. Si l'Entité remporte un Assaut, rendez-vous immédiatement au [6](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [70](#).

121

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [173](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [246](#).

122

Vous remontez le cours du torrent, au creux d'une vallée encaissée. Il n'existe pas de sentier et la progression sur le terrain rocailleux et glissant se révèle pénible et dangereuse. Bientôt la nuit vient à tomber sans que vous ayez découvert la source de cette étrange pollution. Avec le soir, une bise glaciale s'engouffre dans la vallée, mais des amas rocheux au bord du torrent feront un abri parfait pour la nuit. Si vous décidez de bivouaquer sur place, rendez-vous au [93](#). Si vous poursuivez votre périple, rendez-vous au [251](#).



123

Comme vous atteignez les dernières tentes du campement, une jeune recrue vous rejoint au pas de course, hurlant votre nom et amentant le voisinage.

- Seigneur Chaugh ! Seigneur Chaugh ! s'épou-mone-t-elle. Gloire au Sorcier Suprême, je vous ai enfin retrouvé ! Le duc Piléa réclame immédiatement votre présence au château de Corianthus. Il m'a chargé de vous conduire à lui. Diable, voilà qui ne vous arrange pas. Les soldats alentour ont tout entendu et vous voilà à présent flanqué de ce jeune imbécile d'Elfe Noir, tout fier d'escorter un gradé. Vous le suivez donc en tâchant d'adopter une attitude crédible mais, à peine à l'abri des regards, vous empoignez l'importun par le col afin de lui régler son compte.

JEUNE

ELFE NOIR HABILITÉ: 5 ENDURANCE: 4

Si vous sortez vainqueur, vous cachez sommairement son cadavre (si vous êtes sans arme, l'épée de la recrue fera parfaitement votre affaire). A moins de les avoir proprement occis avant de pénétrer dans le campement, les deux Obligaths vous laissent passer sans manifester la moindre animosité : ils sont là pour interdire l'accès du camp aux indésirables, pas pour les empêcher de sortir. Bientôt, vous retrouvez le chemin principal et vous partez sur la droite, au cœur de la cité. Rendez-vous au [237](#).

124

Cette architecture est insensée, elle défie toute logique. Les escaliers et les passerelles sont agencés sans tenir aucun compte des lois les plus élémentaires de la gravité. Est-ce la réalité ou seulement la manière dont votre cerveau peut la concevoir ? Un flot confus de questions, plus vaines les unes que les autres, assaille votre esprit. Peu à peu, le doute s'installe, insidieux et pervers, vous entraînant lentement mais sûrement dans le labyrinthe inextricable de la folie. Dans un sursaut de volonté, vous chassez toutes ces pensées ineptes. Vous êtes sain d'esprit et seuls des cerveaux malades ont pu engendrer de telles aberrations. Cet environnement démoniaque exerce malgré tout une étrange fascination. A trop le contempler on risque de s'y perdre. Les dents serrées, vous décidez de garder les yeux rivés au sol et de concentrer toutes vos pensées sur le bout de passerelle où vous marchez. Cette situation est pour le moins énervante car vous n'avez aucune idée de votre destination, mais bientôt votre chemin en croise un autre. Si vous tournez à gauche, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez la droite, rendez-vous au [112](#).

125

Vous levez vos mains nues et vous annoncez d'une voix franche que vous venez de Grimmond. Les créatures s'arrêtent et se concertent un instant avec force coassements, ponctués de gestes dans votre direction. D'un commun accord, ils s'élancent à la charge en poussant des grognements éraillés. Si vous fuyez vers le nord, ils abandonnent leur poursuite après quelques minutes. Rendez-vous au [267](#). Si vous ne bougez pas, le plus petit des deux distance son compagnon et fonce sur vous. Allez-vous lui décocher une flèche (rendez-vous au [138](#)) ou bien brandir votre épée et les attendre tous deux (rendez-vous au [207](#)) ?

126

Si vous avez l'Anneau Sigillaire et un Trèfle à Quatre Feuilles, rendez-vous au [151](#). Si vous possédez uniquement le Trèfle, rendez-vous au [227](#). Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [392](#).

127

Tout espoir n'est pas perdu : une goélette ballottée par les vagues cherche désespérément à rallier la rive. Le marin qui la mène ne peut à la fois s'occuper des voiles et du gouvernail et son bateau risque à tout instant de sombrer. Vous cherchez un moyen de lui prêter main-forte mais la seule embarcation qui soit encore en état de flotter est un petit canot à rames amarré au ponton détruit. Si vous courez le risque de braver les éléments déchaînés, rendez-vous au [242](#). Si vous jugez plus prudent de ne rien faire, rendez-vous au [313](#).

128

La pièce est remplie de Nains enchaînés les uns aux autres par des fers. Les malheureux sont entassés comme du bétail dans cet infâme réduit sans ouverture. En vous apercevant, ils lèvent des yeux pleins d'espoir, mais n'osent vous parler. Vous vous précipitez vers le plus proche et vous ôtez ses fers. Aussitôt, il s'empare de votre trousseau et entreprend de libérer ses compagnons.

- Retourne dans le couloir, murmure-t-il. Cet infâme Sorcier se trouve dans la pièce d'en face. Si tu es arrivé jusqu'ici, tu dois posséder l'arme pour le vaincre. Pendant ce temps, nous nous occuperons de ses acolytes qui sont dans le dortoir de gauche. Une fois libérés, les Nains s'emparent des chaînes et de tout ce qui peut faire office d'arme.

- L'heure de la revanche a sonné ! lance l'un d'eux. Aussitôt, une clameur vengeresse fait trembler les murs de la geôle. Les Nains se précipitent à votre suite et s'engouffrent dans le couloir tandis

que, d'un grand coup de botte, vous faites voler le battant de la porte qui vous fait face. Rendez-vous au [109](#).

129

A quelques pas de la cage, un champ de forces vous repousse violemment plusieurs mètres en arrière. Quoi que vous fassiez, vous ne pouvez vous approcher du Géant. Vous tentez de lui parler, mais le champ d'énergie qui l'entoure et le ronge le coupe du monde extérieur et au bout de quelques minutes, vous abandonnez toute tentative pour communiquer. Si vous préférez quitter cet antre maléfique, rendez-vous au [29](#). Si vous décidez de rester, vous pouvez contourner le Géant par la gauche (rendez-vous au [238](#)) ou par la droite (rendez-vous au [337](#)).

130

Vous arrivez bientôt en vue du port où sont amarrés tous les navires marchands. Les activités sont interrompues depuis des semaines et les marchandises pourrissent sur les embarcadères déserts. Ce spectacle consternant ne fait qu'accroître votre détermination. Il faut agir au plus vite. Allez-vous partir au nord-est, le long du chemin de Grimmond (rendez-vous au [57](#)), prendre votre voilier et remonter la rivière (rendez-vous au [269](#)) ou bien passer sur la rive opposée et couper à travers la forêt, en direction du nord-ouest (rendez-vous au [325](#)) ?

131

La bataille fait rage et le Fantôme semble perdre de sa vitalité. Vous bondissez en direction de la porte secrète mais, vif comme un serpent, le spectre étend le bras et sa substance glaciale vous cueille en plein élan ! Notez sur votre *Feuille d'Aventure* qu'il vient de vous toucher et retournez au [111](#) afin de poursuivre le combat.

132

Plusieurs coups portés à la base des algues ont vite fait de les sectionner. Le gouvernail est à nouveau libre de ses mouvements, vous reprenez donc votre route. Toutefois, vous devez savoir que les Algues-Sangsues, rassasiées de votre sang, étaient devenues inoffensives comme l'indiquait leur couleur écarlate. Il était donc inutile de les détruire. Cet acte de violence gratuite chagrine les esprits de la forêt qui vous tenaient jusqu'alors en haute estime et vous perdez un point de **CHANCE**. Une heure plus tard, vous repérez une paire d'yeux globuleux au ras de l'eau. Cette fois, vous feignez l'indifférence, tout en suivant ses mouvements du coin de l'œil. Se croyant invisible, la créature continue à vous observer. Si vous bandez vivement votre arc pour lui décocher une flèche, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez attendre qu'elle se manifeste, rendez-vous au [294](#).



133

Le sentier qui descend au nord-ouest serpente à flanc de paroi et vous ne pouvez apercevoir le paysage en contrebas. Mais bientôt, au détour du sentier, un lac de montagne bordé de hautes falaises apparaît dans le lointain. Hélas, au même instant, une troupe de créatures simiesques, à la longue fourrure blanche, se laissent choir des rochers en surplomb ! Ce sont des Toa-Suo, sortes de gigantesques Hobgobelins dotés de canines acérées. Vous tentez de fuir, mais ils sont dans leur élément naturel et ont vite fait de vous rejoindre. La lutte est inégale et vous succombez rapidement sous leurs coups répétés. Votre aventure est terminée.

134

Vous repoussez le Limon au loin avec de grands gestes exaspérés, mais le répit est de courte durée et les particules expulsées rampent à nouveau vers vous. Pour comble de malchance, le Zombie qui s'était immobilisé lors de l'attaque du Limon repart à la charge avec une hargne renouvelée. En de telles circonstances, la fuite n'a rien de dégradant. Vous tournez les talons et vous foncez vers le nord-est. Le Zombie vous poursuit pendant quelques minutes mais il est beaucoup trop lent et vous parvenez bientôt à le distancer. Rendez-vous au [15](#).

135

Un panorama consternant s'ouvre devant vous : les Elfes Noirs ont pratiquement achevé de construire la cité souterraine qui servira de base à leurs diaboliques machinations. Les bâtiments en contrebas du balcon et tous ceux qui se trouvent à gauche sont déjà terminés. Un peu plus loin, des artisans s'affairent sur des échafaudages, élevant ces maisons aux structures ineptes, décorées d'infâmes gargouilles d'un goût douteux. Sur la droite, une foule d'esclaves Nains, sous l'étroite surveillance de gardiens armés de fouets, poussent des chariots remplis de pierres. Derrière vous, une arche aménagée dans la paroi de la caverne s'ouvre sur un petit tunnel. Si vous désirez quitter cet antre de malheur, rendez-vous au [281](#). Dans le cas contraire, il faut explorer la cité. Si vous êtes doté d'une paire d'Ailes de Pégase, vous pouvez survoler les constructions en vous rendant au [26](#). Si vous voulez continuer à marcher, chaque extrémité du balcon est pourvue d'un escalier donnant accès à la cité. Si vous choisissez celui de gauche qui rejoint une vaste allée en surplomb, rendez-vous au [160](#). Si vous préférez prendre l'escalier de droite, rendez-vous au [389](#).



135 *Les Elfes Noirs ont presque achevé
de construire leur cité souterraine.*

136

L'acier mord la surface grise de la dalle, provoquant tout au plus quelques étincelles. Qu'allez-vous faire à présent ?

Chercher un mécanisme d'ouverture	Rendez-vous au 75
Tenter un mot de passe	Rendez-vous au 2
Frapper à nouveau la dalle	Rendez-vous au 321
Abandonner	Rendez-vous au 349

137

La manœuvre pour contourner le pont affaissé se révèle plus simple que prévu et vous reprenez rapidement votre route. L'observation des arbres confirme l'idée qu'une puissance maléfique a investi la forêt : le feuillage a viré au vert sombre et les branches adoptent des formes torturées. Quant à ce froid qui vous glace les os, il n'est pas dû à un caprice de la météo. Même la rivière est affectée par le mal et, à plusieurs reprises, vous avez cru discerner des yeux globuleux qui émergeaient des roseaux. Malgré l'ambiance pesante, votre périple se poursuit sans encombre jusqu'à une heure avancée et, peu à peu, la nuit recouvre les bois d'un lourd manteau de ténèbres. Vous accostez près d'une petite clairière, située sur la rive droite, pour vous restaurer d'un frugal repas. Allongé sous un arbre, vous contemplez le ciel étoilé quand soudain deux silhouettes ailées entrent dans votre champ de vision, suivant une ligne sud sud-ouest. Quelque temps plus tard, elles entament une manœuvre pour se poser. Si vous voulez traverser la rivière et traquer les créatures à travers la forêt, rendez-vous au [168](#). Dans le cas contraire, inscrivez le chiffre [178](#), entouré d'un cercle, sur votre *Feuille d'Aventure*. Puis vous pouvez installer votre bivouac pour la nuit (rendez-vous au [19](#)) ou vous occuper d'abord d'allumer un feu (rendez-vous au [188](#)).

138

Le premier guerrier est plus proche de vous et forme une cible parfaite.

Premier BATRAKK HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 2

Si vous l'abattez, rendez-vous au [297](#). Dans le cas contraire, le temps vous manque pour décocher une deuxième flèche. Rangez rapidement votre arc et dégainez votre épée. Rendez-vous au [207](#).

139

Vous lui pincez le nez d'un air courroucé et vous le tournez vivement dans tous les sens. - Écoute bien, minable casseur de cailloux, mes soldats et moi risquons chaque jour notre vie pour la plus grande gloire du Sorcier Suprême. Obéis aux consignes ou je te coupe les mains ! L'artisan tremble de tous ses membres et lâche son balluchon. Une petite gargouille de pierre noire roule à vos pieds. Votre musculature imposante de guerrier l'impressionne, même s'il cherche à le cacher.

- Pas de violence ! répond-il d'une voix nasillarde. Nous œuvrons tous deux à l'épanouissement de notre civilisation. Prends la Gargouille... Cadeau. Vous le toisez en affectant le plus profond mépris, mais vous acceptez la sculpture qu'il vous tend (notez la Gargouille sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous le repoussez sans ménagement et vous tournez les talons.

- Nous sommes nobles tous les deux, lâche-t-il en massant son nez endolori. Tu le verras quand il te faudra une demeure digne de ton rang.

Sans même vous retourner, vous répliquez par un geste d'une rare grossièreté et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [354](#).

140

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [34](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [95](#).

141

L'Aigle vous transporte à vive allure vers le sommet de la montagne. Malgré le froid qui vous paralyse, vous n'êtes pas mécontent d'éviter cette escalade, surtout quand les hauts remparts du château apparaissent, qui semblent taillés à même la roche. Jamais vous n'auriez pu atteindre seul cet endroit. L'Aigle vous dépose bientôt sur un dôme de pierre surplombant la forteresse. Aussitôt, il laboure la pierre à grands coups de serres, en poussant des cris éraillés. Son manège vous étonne, jusqu'à ce que vous repérez les contours d'une trappe sur le dôme. Bientôt, des éclats de voix résonnent en dessous. - File donc, maudit volatile ! Reviens cette nuit et tu subiras le même sort que ton maître ! « Tiens donc, pensez-vous, ces créatures des ténèbres craindraient-elles la lumière du soleil ? » Soudain, la trappe glisse lentement sur le côté, manquant vous faire chuter.

Les mouvements de l'Aigle devaient correspondre à un quelconque code secret. Des cris de terreur résonnent en contrebas quand la lumière du jour s'engouffre par l'ouverture. Si vous décidez de risquer un œil à l'intérieur, rendez-vous au [245](#). Si vous préférez attendre que les clameurs se soient tues, rendez-vous au [365](#).

142

Vous redescendez vers le sud en suivant le cours de la rivière jusqu'à la tombée de la nuit. Sardath n'est plus loin à présent. Vous pressez le pas. Déjà le versant oriental de la Muraille de Sangelé se détache dans l'obscurité. Soudain, des cris résonnent dans le ciel. Alerté, vous plongez sous le couvert d'un rocher et vous voyez passer une armée d'Ailes Noires volant vers Sardath. Soulagé qu'elles ne vous aient pas repéré, vous décidez de passer

la nuit sur place. Vous vous levez avant l'aube, après une nuit particulièrement agitée. Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Si ce jour est Haltadi, rendez-vous au [50](#). Si ce n'est pas le cas vous voyez l'armée d'Ailes Noires envahir à nouveau le ciel et survoler la Muraille de Sangelé, en direction du nord. Si vous voulez les suivre, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez rallier Sardath au plus vite, rendez-vous au [293](#).

143

- C'est ton droit le plus strict, mais tu prends un risque inconsidéré.

Vous suivez Liam dans la chambre des Invocations. Un énorme miroir de cristal occupe le centre de la pièce. Il est entouré de braseros qui libèrent des fumées multicolores. Avec de multiples précautions, Liam s'empare d'un sceptre d'argent qui trônait sur un piédestal.

- Je vais maintenant frapper le Signal d'Appel, déclare Liam en vous lançant un regard inquiet.

Il s'approche du miroir et le frappe à trois reprises avec le sceptre. Brusquement, la surface de cristal s'illumine et une silhouette apparaît. C'est un Suma, un messager des Dieux, celui qui répond aux prières désespérées. Sa voix résonne, grondant comme le tonnerre et fait vibrer les murs de la petite pièce.

- Cherche le tombeau de Vardanès, au cœur de la Forêt des Ombres. Traque les Ailes et n'oublie pas ce que tu viens de voir. Sans l'Amulette, tout est perdu.

La fumée des braseros s'enroule en tourbillon autour du miroir et l'apparition s'évanouit peu à peu.

- Tu as survécu, murmure Liam. J'en suis heureux. Les paroles du Suma sont confuses, mais je sais que tout deviendra clair avec le temps.

L'heure est venue de quitter le village. Votre vieil ami vous accompagne jusqu'à sa porte et vous regarde vous éloigner. Rendez-vous au [390](#).

144

Vous déclinez l'invitation sous prétexte que les convives réclament votre présence à l'autre bout de la pièce. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, les prêtres vous lancent un regard mauvais et sortent de longs couteaux des replis de leur robe noire. Engager un combat dans ce lieu serait suicidaire, aussi devez-vous accepter de participer au rituel. Rendez-vous au [268](#). Si vous êtes Chanceux vous parvenez à convaincre les prêtres, même si vous sentez qu'ils ne vous quittent pas des yeux pendant que vous vous dirigez vers les tables du banquet. Rendez-vous au [65](#).

145

Au nord-ouest, le terrain s'élève progressivement pendant plusieurs kilomètres jusqu'aux contreforts d'une immense montagne. Au pied de la montagne, vous retrouvez un sentier. Au nord-est, il rejoint l'aiguille rocheuse qui se perd dans les nuages. De l'autre côté, il redescend vers le sud-ouest. Si vous partez au nord-est, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez le sud-ouest, rendez-vous au [59](#).

146

Vous arrivez devant un petit tunnel percé dans la paroi de la caverne. Vous êtes sur le point de vous y engager quand vous réalisez que c'est le chemin qui vous a mené jusqu'ici ! Surpris, vous regardez alentour et vous sentez à nouveau un vent de folie vous bousculer les neurones. Vous n'avez plus qu'à rebrousser chemin. Si vous voulez observer une fois encore les environs pour tenter de vous repérer, rendez-vous au [24](#). Si vous préférez vous engager tête baissée le long de la passerelle, rendez-vous au [288](#).

Les lances partent en sifflant dans votre direction. Lancez un dé pour connaître le nombre de traits qui vous atteignent et ôtez 2 points à votre total d'ENDURANCE pour chacun d'eux. Si vous survivez à ce tir groupé, vous tentez désespérément de manœuvrer votre barque hors d'atteinte, mais de nouvelles créatures jaillissent des eaux troubles et s'accrochent au bastingage avec la ferme intention de vous faire chavirer. Ils sont trop nombreux pour que vous puissiez les affronter et vous préférez vous concentrer au maintien à flot de votre barque. Lancez deux dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, les Batrakks retournent votre barque et vous entraînent par le fond, vers une mort certaine. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous extirpez votre barque des roseaux et vous parvenez à prendre le vent. Les Batrakks pourraient fort bien continuer la lutte mais, de toute évidence, ils préfèrent vous voir quitter leur territoire. Rendez-vous au [397](#).



- Sors de là, avorton ! barrit-il à votre grande stupéfaction. Je sais que tu te caches derrière ce buisson. Je n'ai encore tué personne depuis que j'ai adopté cette apparence. Allez, viens te battre, fais-moi ce plaisir !

Vous restez parfaitement immobile, avec le naïf espoir qu'il se lasse avant vous, mais votre attitude l'énerve un peu plus encore et il martèle violemment le sol.

- Sors de là, te dis-je, ou bien je t'écrase ! Contraint et forcé, vous quittez votre cachette. Ce combat ne vous enchante guère mais, tant qu'à faire, vous préférez mourir les armes à la main que transformé en pizza.

MAMMOUTH NOIR HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 15

Si vous le désirez, vous pouvez à tout instant simuler la mort et vous laisser choir à terre. Pour recourir à cet astucieux stratagème, rendez-vous au [84](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, vous pourrez reprendre votre route vers Sardath. Rendez-vous au [165](#).

149

Les champignons qui prolifèrent dans ce tunnel sont d'une couleur vert pâle et possèdent une collerette de piquants à la base du pied. Ils paraissent inoffensifs, aussi avancez-vous d'un pas confiant. A peine avez-vous franchi quelques mètres, que les Chapeaux Verts expulsent des nuages de spores qui volettent dans l'air confiné. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [18](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [189](#).

150

Vous foncez vers la dalle et vous frappez comme un sourd les trois coups du Signal d'Appel. Hélas, trois fois hélas, la porte reste close. Dans votre dos, le spectre luminescent a gagné en clarté et vous sentez déjà ses ondes malfaisantes prendre possession de votre âme. Le Fantôme quitte l'abri de son sarcophage et s'avance lentement.

- Nul ne peut se soustraire à la malédiction de Vardanès, annonce la voix caverneuse.

Tel un rat pris au piège, vous raclez frénétiquement la roche. Il doit bien exister une issue ! Il existe forcément une issue... mais votre aventure s'achève tandis que vous la cherchez.

Votre vieil ami ne semble guère étonné d'entendre votre voix résonner dans son esprit.

- Tu fais bien de me contacter, dit-il. Depuis ton départ, j'ai concentré mes recherches sur l'Amulette Dévoreuse d'Ame mentionnée par le Suma. C'est un objet extrêmement puissant qui a été façonné par Vardanès, un très ancien prophète qui régna sur ce pays bien avant notre arrivée...

Votre ami continue pendant un temps à faire l'historique de l'Amulette et vous songez un instant à interrompre la communication quand il énonce enfin un détail intéressant :

- Un chiffre est gravé au revers de l'Amulette. Dans son état actuel, elle peut absorber tous les sortilèges d'attaque mentale lancés à rencontre de celui qui la porte mais, si l'on grave deux X devant le signe déjà existant, l'Amulette acquiert alors le fabuleux pouvoir de renvoyer l'attaque mentale sur celui qui l'a lancée. J'espère que tous ces détails te seront utiles. Allez, je te dis à bientôt-

Son image disparaît avant même que vous ayez pu ajouter quoi que ce soit. Si vous possédez l'Amulette Dévoreuse d'Ame, gravez donc le nouveau symbole selon les instructions de ce brave Liam.

Sinon, prenez note de ce qu'il convient de faire si jamais vous la trouvez un jour... La voix mélodieuse du bassin de mercure revient à nouveau chatouiller votre esprit : « A qui désirez-vous parler? » Retournez au [99](#) et faites un autre choix.

152

Vous repérez de nombreuses empreintes de pas à proximité du cadavre. Vous les suivez sur une courte distance jusqu'à ce qu'elles en rejoignent d'autres. Les traces remontent le long d'une vallée orientée au nord-ouest. La semaine qui s'est écoulée n'a pas suffi à les effacer et leur nombre trahit le passage d'une véritable armée. Si des escadrons d'Elfes Noirs ont emprunté ce chemin, voilà une indication précieuse pour la suite de votre mission. Vous vous empressez de remonter cette piste. Rendez-vous au [104](#).

153

Vous levez les yeux pour contempler l'architecture démentielle qui vous environne et, aussitôt, votre raison chavire. Comme pris dans un rêve cotonneux, vous perdez toute notion de l'endroit où vous êtes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous vacillez sur place, hébété. Les bâtiments exercent sur vous une étrange fascination et vous avancez pour tenter de les attraper... Un pas de trop et vous tombez dans le vide. Votre aventure est terminée. Si vous êtes Chanceux, vous recouvrez vos esprits au dernier moment, les yeux rivés sur le gouffre insondable qui s'ouvre à vos pieds. Si vous avez contemplé pour la première fois le repaire des Elfes Noirs, vous allez garder pendant plusieurs jours des séquelles de cette expérience éprouvante (vous perdez 1 point d'HABILETÉ). Si vous avez déjà subi les effets pervers de cette architecture, les symptômes ne sont pas aggravés. Retournez au paragraphe que vous avez quitté et poursuivez votre aventure.

154

Tout espoir n'est pas perdu : une goélette ballottée par les vagues cherche à rallier la rive. Le marin qui la mène s'accroche au gouvernail avec l'énergie du désespoir, mais les voiles claquent furieusement sous la bourrasque et le bateau risque à tout instant de couler par le fond. Vous cherchez un moyen de lui

prêter main-forte mais la seule embarcation qui soit encore en état de flotter est un petit canot à rames amarré au ponton détruit. Si vous courez le risque de braver les éléments déchaînés, rendez-vous au [41](#). Si vous jugez plus prudent de ne rien faire, rendez-vous au [313](#).



155

Une superbe estocade vient de lui transpercer le flanc ! Stupéfait, Morlon recule en titubant. L'animal a perdu de sa superbe. Fort de cet avantage, vous repartez à l'assaut, mais l'infame tourne les talons et s'élance en direction de la fenêtre. Si vous le laissez fuir, rendez-vous au [271](#). Si vous plongez pour le plaquer au sol, rendez-vous au [340](#). Si vous décidez de le frapper, la tâche est d'autant plus facile qu'il ne peut riposter : ôtez-lui 2 points d'**ENDURANCE** (vous pouvez *tenter votre Chance* pour aggraver sa blessure). Si votre attaque le tue, rendez-vous au [249](#). S'il en réchappe, Morlon parvient à s'enfuir. Rendez-vous au [271](#).

156

Hurlant comme un damné, vous bondissez hors de votre couche pour vous ruer sur l'araignée à l'instant même où elle expulse un long jet poisseux. Le filament blanchâtre décrit une courbe au-dessus de vous et va se perdre dans la nuit. La Mygale Cra-cheuse est une bête dangereuse mais terriblement froussarde et, devant votre attitude agressive, elle détale sans demander son reste et disparaît entre les arbres. Satisfait de l'issue rapide de cette rencontre, vous retournez à votre bivouac. Vous gagnez 1 point de **CHANCE**. Enroulé dans votre couverture, vous vous laissez à nouveau gagner par le sommeil. Rendez-vous à présent

au paragraphe entouré d'un cercle que vous avez noté sur votre *Feuille d'Aventure*.

157

Vous emboîtez les carrés d'ivoire de manière à construire un cube où toutes les lignes gravées se connectent. Vous voyez alors que les gravures forment un mot : « Istu », que vous prononcez à haute voix. Aussitôt, un sentiment d'exaltation s'empare de vous (vous gagnez 1 point de **CHANCE**) et une créature apparaît à vos côtés. C'est un gigantesque démon aux yeux de braise, drapé dans un manteau de brume. Ses griffes acérées scintillent comme les meilleures lames.

- Je suis Istu, douzième du nom et dernier des Gardiens Masqués, dit-il en s'inclinant. Je suis invisible au commun des mortels ; toi seul et ceux de ma race peuvent me contempler. Je vais demeurer à tes côtés et combattre jusqu'à mon dernier souffle. Je tuerai tes ennemis, si tu m'en donnes l'ordre. En voilà un allié sympathique, même s'il est fort laid ! Istu combat seulement si vous combattez mais il n'intervient pas lorsque vous faites usage de votre arc. Si vous affrontez un seul adversaire, calculez votre *Force d'Attaque* et celle d'Istu : si elles sont toutes deux supérieures à celle de l'ennemi, ce dernier perd alors 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous devez combattre deux adversaires en même temps, choisissez au début de chaque Assaut celui qu'Istu va affronter. Puisqu'il est invisible, vos adversaires ne cherchent pas à le frapper et concentrent leurs attaques sur votre seule personne. Istu ne peut être blessé, mais il perd 3 points d'**ENDURANCE** pour chaque combat qu'il livre et aucun remède ne permet de le soigner. Lorsque sa forme terrestre sera tuée (**ENDURANCE: 0**), Istu retournera dans son monde. Notez Istu sur votre *Feuille d'Aventure* (ainsi que ce numéro de paragraphe si vous désirez relire sa description).

GARDIEN MASQUÉ HABILITÉ : 1 2 ENDURANCE : 1 5

Retournez au paragraphe que vous avez quitté.

158

Roxsir vous conduit sur une terrasse surplombant la face nord de la montagne. En contrebas, une foule hurlante de Toa-Suo escalade la paroi. En dessous de vous, sur un autre promontoire, une troupe de Nains jettent de lourds rochers sur les assaillants. Les rares créatures parvenant à se hisser sur le parapet sont aussitôt prises à partie par des guerriers armés de haches. Ayant pris connaissance de la situation, vous rejoignez les rares archers en place. Si vous n'avez pas votre arc, les Nains vous en procurent un, de petite taille et de qualité médiocre (réduisez votre **HABILETÉ** de **1** point si vous utilisez cet arc). En revanche, si vous employez votre propre arc, votre dextérité fait merveille et vous provoquez une véritable hécatombe dans les rangs ennemis (ajoutez **1** point de **CHANCE**). Bientôt, la journée s'achève et les Toa-Suo battent en retraite. Vous remplissez votre carquois et Hellura, la Naine capitaine des archers, vous conduit dans les quartiers de repos. Rendez-vous au [322](#).

159

Vous évoquez une mésaventure connue de lui seul, datant de l'époque où il vous apprenait à chasser. Cela devrait faire taire ses soupçons. Hélas, il reste impassible et ordonne à sa troupe de tirer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous vous écroulez sur-le-champ, le corps criblé de flèches. Si vous êtes Chanceux, votre histoire sème le doute parmi les archers. Pour ne pas désobéir à Sorrel, certains vous manquent délibérément. Lancez un dé et ôtez le résultat de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous survivez, vous pouvez prendre la fuite (rendez-vous au [204](#)) ou bien tenter d'abattre Sorrel (rendez-vous au [106](#)).

160

Cet escalier descend en tournant vers la droite et rejoint l'allée en surplomb aperçue depuis le balcon. Vos déplacements se révèlent moins périlleux que dans la gigantesque grotte sans fond et vous arrivez bientôt en bas des marches. Vous pouvez partir à gauche et explorer la cité souterraine. Rendez-vous au [369](#). Si vous choisissez la droite, passez sous l'arche qui s'ouvre dans la paroi de la caverne et rendez-vous au [228](#).

161

- Tiens donc, s'étonne-t-il, l'air intéressé. Comment vas-tu accomplir ce prodige ? Si vous lui retournez le sourire narquois qu'il affiche depuis le début de la conversation, rendez-vous au [366](#). Si vous prétendez avoir découvert ce secret en fouillant le tombeau du devin, rendez-vous au [270](#).

162

Le chemin bifurque à une dizaine de mètres de la paroi où les esclaves Nains s'acharnent au travail. Une allée étroite part sur la droite et vous ne pouvez voir où elle mène, puisqu'elle est bordée de hautes palissades. C'est probablement une voie réservée aux esclaves, les clôtures étant là pour qu'ils ne s'aventurent pas n'importe où. Si vous quittez le chemin principal pour suivre cette allée, rendez-vous au [280](#). Si vous préférez continuer droit devant vous, rendez-vous au [237](#).

163

Les armes ordinaires sont sans effet sur les créatures de l'au-delà. Puisque vous ne possédez pas d'arme faite d'argent pur, cette lutte est sans espoir. Fuyez au plus vite en vous rendant au [150](#).

164

Vous pénétrez dans un gigantesque dortoir composé d'une quarantaine d'alcôves. Elles sont vides dans leur majorité mais vous en repérez malgré tout une dizaine, fermées par des rideaux et d'où sortent de légers ronflements. Si vous possédez une Boule de Foudre, des crépitements provenant de votre sac attirent votre attention. Quand vous la sortez, la Boule se met à luire et de petits éclairs partent en direction des alcôves pour aller danser le long des statues de Sorciers qui se dressent entre chaque lit. Si vous projetez la Boule de Foudre au centre de la pièce, rendez-vous au [261](#). Si vous ne désirez pas en faire usage, quittez le dortoir à pas feutrés et refermez doucement la porte derrière vous. Et maintenant, vous pouvez ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [109](#)) ou bien celle de droite (rendez-vous au [128](#)).



165

Vous jouez inutilement avec votre santé et la fatigue accumulée depuis ces dernières vingt-quatre heures commence à se faire sentir. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Si vous ne mourez pas d'épuisement sur le bord du chemin, vous arrivez finalement en vue du pont de Gwinir. Le soleil ne se lèvera pas avant quelques heures mais déjà le ciel s'éclaircit. Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Au loin, l'horizon au-dessus de Sardath reste désespérément bouché. Comme vous franchissez le pont,

une masse virevoltante s'élève dans le ciel. Elle survole la Muraille de Sangelé, fonçant vers le nord et vous réalisez qu'il s'agit d'une armée d'Ailes Noires. Si vous tentez de les suivre au cœur des monts Hurlélune, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez presser le pas pour rallier Sardath au plus vite, rendez-vous au [293](#).

166

La porte s'ouvre d'elle-même dès que vous insérez la Clef de Laiton dans la serrure. Vous la retirez et vous pénétrez dans la pièce. La porte se referme en silence derrière vous. Vous marquez un temps d'arrêt, impressionné par le nombre incroyable de livres rassemblés en ce lieu. Vous avancez de quelques pas et vous balayez la pièce d'un regard circulaire. La bibliothèque ne possède que deux issues : une porte marquée « Laboratoire » et autre « Observatoire ». Le centre de la pièce est occupé par un lourd bureau, haut de trois mètres, pourvu d'une chaise de mêmes dimensions. Si vous escaladez les montants de la chaise, vous découvrez les objets suivants sur le bureau : un livre, une lettre et une large soucoupe contenant du mercure. Si vous feuillotez le livre, rendez-vous au [279](#). Si vous prenez connaissance de la lettre, rendez-vous au [375](#). Si vous vous penchez sur la soucoupe de mercure, rendez-vous au [99](#). Vous pouvez aussi visiter le Laboratoire, rendez-vous au [42](#) dans ce cas. Enfin, si vous retournez dans la salle de l'Observatoire, l'Aigle a disparu mais la trappe est restée ouverte et le soleil entre à flots dans la pièce. Et là, vous pouvez pénétrer dans la Salle de Jeux, sur la droite (rendez-vous au [78](#)), ou bien ouvrir la porte sans inscription qui se trouve sur la gauche (rendez-vous au [110](#)).

167

L'astrologue réapparaît quelques minutes plus tard, l'air abasourdi. Aussitôt, vous l'interrogez avec fièvre.

- Un Suma m'est apparu, dit-il. Un messenger des Dieux. Il m'a chargé de te dire ceci : « Cherche le tombeau de Vardanès dans la Forêt des Ombres et traque les Ailes. Sans l'Amulette, tout est perdu. » Vous l'interrogez du regard et l'astrologue hausse les épaules.

- Je n'ai pas la moindre idée de ce qu'il a voulu dire, avoue-t-il. Mais tout deviendra clair avec le temps, j'en suis sûr. (Il vous sourit et vous prend par l'épaule.) L'heure est venue de partir à présent, que la chance guide tes pas.

Votre vieil ami vous accompagne jusqu'à sa porte et vous regarde vous éloigner. Rendez-vous au [390](#).

168

Vous vous enfoncez sans plus tarder au cœur de la forêt. Malgré les multiples dangers qui naissent à la nuit venue, vous progressez sans heurts, évitant avec une habileté consommée les pièges des araignées, toutes vos pensées rivées sur le lieu présumé où les créatures se sont posées. Enfin, au milieu de la nuit, des raclements sourds, ponctués de jurons exprimés dans une langue inconnue, s'élèvent d'un bosquet. Vous touchez au but. En quelques bonds silencieux, vous allez vous glisser à l'abri des arbres. L'obscurité ne facilite pas la tâche mais il est évident que ces deux êtres sont de même nature que l'imposteur rencontré à Grimmond. Ils s'acharnent sans grand succès sur la dalle grise qui scelle l'entrée d'un antique tumulus. Tout à leur besogne, ils n'ont pas remarqué votre présence. Vous pouvez en profiter pour lancer une attaque surprise - arc ou épée, à votre guise - (rendez-vous au [30](#)) ou bien continuer à les observer et attendre la suite des événements (rendez-vous au [241](#)).

Interloqué, l'Elfe Noir se retourne et vous toise avec un mépris souverain, mêlé de dégoût, comme s'il venait d'être touché par un chien galeux. Il lâche quelques phrases incompréhensibles, mais rien que le ton de sa voix vous fait sortir de vos gonds. D'ordinaire, vous êtes plutôt patient avec les imbéciles, mais ces créatures ont le don de vous porter sur les nerfs ! Inutile de gâcher une flèche, faites-lui plutôt goûter de votre lame.

ELFE NOIR NOBLE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 5

Si vous sortez vainqueur, vous fouillez sommairement le cadavre avant de le jeter en bas des marches, dans une zone d'ombre près de la paroi où il ne sera pas découvert de sitôt. Vous regardez alentour ; personne n'a été témoin du combat. Hormis son épée d'apparat, l'Elfe ne transportait qu'une petite bourse contenant trois diamants et une clef ornée d'un S délicatement gravé. (Notez tout cela sur votre *Feuille d'Aventure*.) L'escalier s'arrête devant un sentier de terre battue. Vous le suivez sur une cinquantaine de mètres jusqu'à ce qu'il se scinde en deux, l'autre branche partant à droite. Si vous continuez droit devant vous, rendez-vous au [237](#). Si vous décidez de partir à droite, vers ce qui ressemble à un camp militaire, rendez-vous au [362](#).

Dans un ultime éclair de lucidité, vous comprenez que l'accès à la porte secrète est désormais libre. Le spectre étend déjà les bras, mais avant qu'il ne les referme, vous foncez à l'intérieur du sarcophage et, d'un coup d'épaule magistral, vous faites voler l'huis de bois. Vous atterrissez à plat ventre dans un petit réduit. Vous vous relevez aussitôt d'un bond pour échapper à l'épais nuage de poussière s'en-gouffrant derrière vous. Dans un grondement sourd, l'édifice immémorial qui entourait l'entrée s'est écroulé comme un château de cartes sous la violence de votre irruption. Vous balayez la pièce du regard, constatant avec une légère angoisse qu'il n'y a pas d'issue ! Vous voilà emmuré

vivant et le tombeau de Vardanès pourrait devenir le vôtre... Si le Fantôme vous a touché, rendez-vous au [44](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [92](#).

171

Une végétation étrange a envahi la rivière et des myriades d'insectes répugnants infestent les rives. Malgré tous ces désagréments, vous parvenez à vous frayer un chemin et vous découvrez même quelques fleurs de Paluserbe qui font merveille pour arrêter les saignements (ajoutez 1 Plante sur votre *Feuille d'Aventure*). A la nuit tombée, vous arrivez à hauteur de la clairière qui entoure le deuxième pont de lianes. Ce site est depuis toujours une aire de repos pour les marchands et les colporteurs et, en dépit de la menace latente qui plane alentour, l'endroit semble propice pour y passer la nuit. Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Le lendemain, vous vous réveillez à l'aube. Vous pouvez continuer à longer la rive (rendez-vous au [20](#)) ou suivre le sentier qui part au nord-est (rendez-vous au [9](#)).

172

Vous vous plantez devant le réfugié et vous l'accusez d'être un imposteur. Sûr de votre fait, vous attendez sa réaction. Elle ne tarde pas, sous la forme d'une dague jaillissant des replis de sa tunique. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, l'espion vous tranche la gorge d'un geste circulaire et votre aventure s'achève dans un geyser de sang. Si vous êtes Chanceux, vous reculez vivement en apercevant l'éclat de la lame. Le poignard ouvre néanmoins une belle estafilade qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette agression, vous vous hâtez de panser la plaie pendant que les gardes maîtrisent le traître.

- Nous te devons une fière chandelle, dit le capitaine des Gardes. Si nous survivons à ces temps difficiles, sois certain que ton nom

restera dans l'histoire de notre peuple comme le fut Norgorod autrefois.

Bientôt, la douleur de votre blessure s'estompe et les premières lueurs de l'aube éclairent les monts environnants. Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Si ce jour est Haltadi, rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

173

Le Sorcier éclate d'un rire sardonique.

- Peu m'importe à présent la nature de tes pouvoirs. Ton unique atout vient de disparaître. (Le fourbe prend un air compatissant.) Le plus amusant dans tout cela, c'est que cet événement sert parfaitement mes desseins. Je n'ai pas besoin de l'Amulette pour me défendre. Je veux comprendre comment fonctionnent ses pouvoirs et briser grâce à eux les dernières barrières mentales de ce Géant de malheur. Maintenant qu'elle est désactivée, son étude sera un jeu d'enfant. La vie est injuste, n'est-ce pas ? Tu as parcouru tout ce chemin pour rien. Je vais détruire ton cerveau et prendre enfin ce qui me revient de droit... Une lueur jaune illumine ses pupilles et l'espace qui vous sépare se charge d'énergie. Ajoutez **300** au nombre de l'Amulette et rendez-vous au paragraphe ainsi produit.

174

Vous retirez vivement la main. Ce n'est pas une liane mais un Boyau Constrictor ! Ce ver géant lui ressemble à s'y méprendre, mais s'il s'enroule autour de vous, il n'aura de cesse de vous broyer jusqu'à vous transformer en une délectable chair à pâté. Sans perdre une seconde, vous vous jetez dans le vide. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous vous rétablissez d'une simple roulade. Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous faites une mauvaise chute qui vous coûte 2 points d'ENDURANCE. Maintenant que vous connaissez le danger qui vous guette, vous repérez facilement un arbre dépourvu de vers pour passer sur

l'autre rive. Vous reprenez sans tarder votre route le long du sentier. Les branchages tordus sont parsemés de filaments visqueux. Les Araignées Géantes ont abandonné leur territoire de prédilection pour se rapprocher des voies et certaines ont même dressé leur piège en travers du chemin. Heureusement, l'espèce qui sévit dans ces contrées ne quitte jamais sa toile et vous ne courez aucun risque tant que vous restez à distance. Vous cheminez ainsi pendant plusieurs heures, obligé par endroits d'utiliser votre épée pour écarter les ronces envahissantes. Pourquoi les Elfes ont-ils abandonné l'entretien des chemins ? Vous n'allez pas tarder à le savoir car, tandis que le soleil entame sa descente, vous atteignez le village de la Fourche aux Frênes, où vivent les Elfes, à la jonction des chemins. Rendez-vous au [332](#).

175

Après avoir remonté vers le nord pendant plusieurs heures, vous arrivez en vue d'un torrent descendant des montagnes. Ses eaux bouillonnantes sont teintées d'une étrange couleur jaune. C'est un affluent de la Sardath. Serait-il à l'origine de la pollution de la forêt ? Pour vous en assurer, vous décidez d'en remonter le cours. L'ascension de la pente escarpée du canyon se révèle rapidement pénible et épuisante. Aucun sentier n'est tracé et vous devez progresser sur un sol rocailleux, jonché d'éboulis. Bientôt, la nuit descend sur les montagnes et une bise glaciale s'engouffre dans le passage. Vous avisez néanmoins un amas de rochers à proximité du torrent où vous serez à l'abri du vent. Si vous décidez de bivouaquer ici pour la nuit, rendez-vous au [93](#). Si vous préférez poursuivre votre périple vers le nord, rendez-vous au [251](#).

176

L'Elfe Noir avale goulûment la mixture et lâche un rot sonore qui provoque l'hilarité de l'assemblée. Il s'empare alors d'un gigot d'Orc à demi dévoré et vous l'envoie en pleine face.

- Tu es pynsat... symthapique... T'es gentil, toi, balbutie-t-il en vous considérant d'un regard torve... Mange !

Sans rien montrer de votre dégoût, vous enveloppez la viande grasseuse dans une serviette et vous glissez le tout dans votre sac, en lui disant que vous gardez cette succulente friandise pour plus tard. Lancez un dé. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal au numéro du Philtre d'Amour, rendez-vous au [98](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [11](#).

177

Vous progressez sur quelques centaines de mètres, jusqu'à ce qu'une autre passerelle vienne rejoindre la vôtre. Allez-vous partir vers la gauche (rendez-vous au [13](#)) ou bien continuer tout droit (rendez-vous au [324](#))?

178

Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Le lendemain matin, vous vous éveillez dans la clairière blanche de gelée. Vous roulez vos couvertures, vous remontez dans votre barque et vous hissez la voile. Un silence inquiétant, à peine troublé par le clapotis de l'eau sur la coque, plane sur la forêt. Progressivement, les berges se couvrent de roseaux et, par instants, vous croyez distinguer une paire d'yeux globuleux émergeant lentement des eaux troubles. A deux reprises encore, les yeux pointent hors de l'eau mais disparaissent dès que vous tournez la tête. Brusquement, votre barque s'arrête avec un craquement sourd. Aussitôt, vous lâchez la barre pour vous pencher à la proue : le gouvernail s'est pris dans un enchevêtrement d'algues filiformes. Tout en pestant contre le mauvais sort, vous plongez la main dans les eaux glacées et vous empoignez les algues qui

s'enroulent aussitôt comme des anguilles autour de votre poignet ! Des picotements désagréables vous parcourent le bras et, d'un seul coup, la tête vous tourne (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Si vous survivez, vous retirez vivement la main toute endolorie de la morsure des Algues-Sangsues qui arborent à présent une belle couleur rouge sombre. Si vous possédez la Lotion Mystère, vous pouvez la déverser sur les algues. Rendez-vous au [371](#) dans ce cas. Sinon, vous pouvez les trancher à coup d'épée (rendez-vous au [132](#)) ou bien plonger à nouveau le bras dans l'eau pour libérer le gouvernail (rendez-vous au [201](#)).

179

Le Zombie s'écroule lourdement sur le sol et gonfle comme un soufflet ! Le Limon écarlate qui recouvrait le monstre explose dans tous les sens et des milliers de spores vous aspergent. Étonné, vous regardez sans comprendre les points minuscules disparaître sous votre épiderme. La douleur est intense, mais brève... Vous voici devenu à votre tour un Zombie écarlate, sous l'emprise infâme de ce Limon-Vampire. Votre aventure est terminée.

180

Satisfait de votre réponse, l'Elfe Noir reprend son activité. Sans perdre une seconde, vous refermez la porte derrière vous. Adossé contre le mur, vous poussez un profond soupir. Il s'en est fallu de peu ! Vous attendez quelques instants que vos pulsations cardiaques aient retrouvé un rythme régulier avant de repartir vers le tunnel qui s'ouvre à droite. Vous vous y engagez pour croiser, au bout d'une dizaine de mètres, une autre arche s'ouvrant elle aussi sur la caverne gigantesque. Si vous partez à droite, rendez-vous au [236](#). Si vous poursuivez tout droit, rendez-vous au [348](#).

181

- Les légendes prétendent que Corianthus a accumulé un savoir considérable, jamais égalé dans cette partie de l'Allansie. Il vivrait dans un château, au sommet d'une montagne appelée le pic des Brumes mais, à ma connaissance, personne n'a jamais escaladé cette montagne.

Vous lui demandez s'il connaît le chemin pour s'y rendre.

- Bien sûr. Quand tu quitteras la mine, emprunte le chemin au nord-ouest du col jusqu'au lac. Contourne le lac par le sud et tu trouveras un pont. Traverse-le et suis la rivière au sud. Tu devrais alors rencontrer un ruisseau qui s'écoule d'une gigantesque montagne à l'ouest : c'est le pic des Brumes... Vous le remerciez de ces indications tout en tâchant de mémoriser le parcours. Si Lokimur vient de répondre à votre deuxième question, rendez-vous au [274](#). S'il s'agissait de la première, vous pouvez en poser une autre. Si vous l'interrogez sur :

Thyra Migurn (si vous la connaissez)	Rendez-vous au 39
Ce qui s'est passé à Sardath	Rendez-vous au 97
Les Ailes Noires	Rendez-vous au 368
Les Toa-Suo	Rendez-vous au 385

182

Le torrent dévale le long d'un terrain rocailleux en pente raide et la progression devient à chaque pas plus délicate mais, finalement, vous parvenez à vous hisser au pied de la montagne. Là, les eaux s'écoulent en cascade le long d'une ravine et vous devez arpenter les contreforts de la montagne, à la recherche d'une voie praticable. Bientôt, vous découvrez un étroit sentier venant du sud-ouest mais il s'interrompt brusquement au bout de cinquante mètres. Allez-vous poursuivre l'escalade (rendez-vous au [33](#)) ou bien rebrousser chemin (rendez-vous au [298](#)) ?

183

Puisque la lutte est impossible, autant risquer le tout pour le tout. D'un bond désespéré, vous vous élancez vers la porte secrète. Hélas, le spectre étend le bras et vous cueille en plein élan. Sa substance glaciale vous fait l'effet d'une coulée de lave brûlant vos chairs. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que le Fantôme vient de vous toucher. Fou de frayeur, vous ne songez plus désormais qu'à prendre la fuite. Rendez-vous au [150](#).



184

Si vous pouviez rallier Sardath, nombre de vos interrogations trouveraient peut-être enfin une réponse. Vous arpentez la grève balayée par les vents, cherchant parmi les épaves une embarcation qui soit encore en état de flotter, mais vous ne découvrez qu'un canot à rames, miraculeusement épargné par la tempête. Allez-vous traverser le lac sur cette coquille de noix (rendez-vous au [345](#)) ou bien abandonner la ville à son funeste destin et poursuivre votre quête dans les montagnes septentrionales (rendez-vous au [81](#)) ?

185

« Cette personne est inconsciente, dit la voix. Il est impossible de la réveiller. » Elle marque une pause avant de reprendre : « A qui désirez-vous parler ? » Retournez au [99](#) et faites un autre choix.

Vous déboulez dans la salle du Conseil en hurlant à l'imposteur. Aussitôt, Tharborn le forgeron, assisté de Yérika et de Toth, empoigne l'individu et le plaque violemment au sol. Vous récupérez votre Anneau et, par la même occasion, vous en profitez pour le délester de son sac. Vous y trouvez 5 Pièces d'Or ainsi que trois petites fioles étiquetées : Sang de Caméléon en poudre : 1. Condensé de Brume des Bois de Mithrir : 2. Cerveille entière de Méta-morphon en saumure : 7. Bien que peu au fait des pratiques surnaturelles, vous y voyez les composants d'un élixir magique, hélas inconnu. Sans rien demander à personne, vous transférez le tout dans votre propre sac. Morlon est solidement attaché et vous commencez l'interrogatoire. Pour toute réponse, l'infâme vous crache au visage. - Plutôt mourir que de parler, lâche-t-il d'une voix haineuse.

Tharborn lui décoche une gifle pour lui apprendre le savoir-vivre, mais dame Grissa intervient aussitôt.

- Inutile, ce fanatique ne dira rien. Qu'on l'enferme et qu'on double la garde !

Tandis que l'on emmène Morlon, Grissa se tourne vers vous.

- Il ressemble à un Elfe Noir, mais je n'en ai encore jamais vu avec des ailes et des griffes. Tu avais raison, nous avons affaire à un nouvel ennemi... Rendez-vous au [291](#).

Vous progressez toute la nuit dans cet environnement étranger, multipliant les détours, contournant des collines jusqu'à perdre tout sens de l'orientation. Avec l'arrivée de l'aube, la fatigue commence à se faire sentir (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Le ciel commence à s'éclaircir et vous pouvez à nouveau vous repérer. A quelque distance, vous distinguez la courbe familière d'un pont, celui de Gwinir. Vous vous êtes égaré ! Au loin, l'horizon au-dessus de

Sardath reste désespérément noir malgré l'aube naissante. Comme vous franchissez le pont, une masse virevoltante s'élève dans le ciel. A l'instant où elle survole la Muraille de Sangelé, en direction du nord, vous réalisez avec stupeur qu'il s'agit d'une armée d'Ailes Noires ! Si vous tentez de les suivre au cœur des monts Hurlélune, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez presser le pas et rallier Sardath au plus vite, rendez-vous au [293](#).

188

Seriez-vous un Nain des Ravines qui panique dès qu'il quitte ses tunnels montagneux ? Vous possédez assez d'atouts pour contrer les prédateurs nocturnes sans allumer un feu qui ne fera qu'attirer l'attention sur vous. Cette bévue vous fait perdre 1 point de **CHANCE**. **VOUS** devriez pourtant savoir que la plupart des créatures de la Forêt des Ombres ne se laissent pas intimider par ce genre de stratagème. A présent, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [19](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [49](#).

189

Vous tentez de retenir votre souffle, mais les spores s'insinuent malgré tout et mettent le feu à vos poumons. Suffoquant comme un damné, vous fuyez dans le couloir jusqu'à ce que vous ayez dépassé la zone infestée de champignons. Hélas, quelques mètres plus loin, le sol se dérobe brusquement sous vos pieds et vous tombez dans un puits vertigineux. La mort vous attend au fond de ce gouffre où s'entassent de vieux ossements d'Elfes Noirs.

190

Une mousse verdâtre emplit progressivement les récipients de verre et déborde sur l'appareil. Vous percevez une série de bruits inquiétants et l'Appa-ratus s'arrête dans un ultime soubresaut. Des volutes de fumée noire s'échappent dans la pièce. L'expérience n'est guère concluante et vous avez beau vous torturer les méninges pour savoir ce qui n'a pas fonctionné, il est clair que l'appareil est à présent hors d'état de marche. Vous

n'avez pas grand avenir dans l'industrie chimique. Retournez donc au [42](#) pour quitter le Laboratoire.

191

Un des cercles de Sorciers prend conscience de votre présence et, avec un ensemble parfait, ils tournent les bâtons dans votre direction. Vous reculez vivement hors de leur portée, mais leur pouvoir se moque d'un tel stratagème. Déjà une boule d'énergie noire monte jusqu'au balcon. Pris de panique, vous fuyez dans le couloir, refermant la porte derrière vous. La masse ténébreuse traverse l'huis de bois comme s'il n'existait pas et s'élançe à votre poursuite. En quelques secondes, l'obscurité vous recouvre et vous perdez conscience. Votre aventure est terminée.

192

Tout en enjambant les herbes folles qui obstruent le chemin, vous avez une pensée pour votre ami Col-rhyn qui, d'ordinaire, met un point d'honneur à entretenir sa parcelle de terrain. Bien que ce colosse barbu passe le plus clair de son temps dans les montagnes, sa connaissance des forêts n'a rien à envier à la vôtre. Sur le bas-côté, une curieuse souche rouge attire votre attention mais, en y regardant de plus près, vous constatez qu'un épais limon de couleur écarlate recouvre le bout de bois. Soudain, un sifflement animal résonne derrière vous. Un être démesuré, couleur de sang, s'avance lentement avec des gestes de pantin. Vous pouvez fuir vers le nord-est puisqu'il bloque l'autre route : au bout de quelques mètres, vous distancez le Zombie et vous pouvez reprendre une allure normale. Rendez-vous au 15. Si vous ne cherchez pas à fuir, le Zombie Écarlate s'élançe sur vous, bras écartés.

ZOMBIE ÉCARLATE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 6

Combattez-le pendant 2 Assauts. Si le Zombie est encore vivant à la fin de cette période, rendez-vous au [114](#). Si vous le détruisez, rendez-vous au [179](#).

193

La passerelle s'interrompt presque aussitôt devant une volée de marches qui vous conduit sur une petite plate-forme. Une entrée ogivale s'ouvre devant vous dans la paroi et une nouvelle passerelle part sur la droite. Allez-vous continuer droit devant (rendez-vous au [48](#)) ou bien à droite (rendez-vous au [3](#)) ?

194

Vous improvisez un matelas de bruyère sur le bord du chemin et vous vous enroulez dans vos couvertures. Ce n'est pas le grand luxe, mais vous avez déjà connu pire et puis, tant qu'il ne neige pas... Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Au matin, les grincements cahotiques d'une carriole vous réveillent en sursaut. Vous levez un œil torve vers l'attelage conduit par un Nain qui s'avance lentement sur la route caillouteuse. Il porte le pourpoint des marchands de Norgorod.

- Salut à toi, voyageur, lance-t-il avec cet accent traînant du Nord-Est. Je vais à Sardath. Si tu veux profiter de la voiture, tu es le bienvenu. Si vous acceptez son offre, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez l'avertir du danger et lui conseiller de rebrousser chemin, rendez-vous au [266](#).

195

Lorsque vous lui demandez si elle a entendu parler de Corianthus le Géant des Tempêtes, Neya esquisse une moue dubitative. Manifestement, elle est sur ses gardes. Pour faire taire ses doutes, vous mentionnez votre ami Colhryn et vous lui montrez la Clef de Laiton qu'il vous a remise.

- Je l'ai rencontré plusieurs fois, pour lui parler de mes voyages. J'ai bourlingué sur toutes les mers avant d'échouer à Sardath, mon p'tit gars. Si tu veux le rencontrer, remonte vers le nord le long de la rivière jusqu'à ce que tu trouves un pic isolé, d'où coule une cascade. Persévère et tu atteindras sa forteresse.

En réponse à vos remerciements, Neya vous assène une bonne claque dans le dos. - Nous nous reverrons à Sardath pour fêter ta victoire ! lance-t-elle avant de partir vers le pont de Gwinir.

Vous la regardez s'éloigner, amusé par sa bravade, et vous partez à votre tour vers le nord, suivant ses indications. Rendez-vous au [81](#).

196

Morlon recule en titubant, une profonde entaille au côté droit. Fort de votre avantage, vous brandissez votre épée, mais Morlon ne cherche pas à riposter. Rendu ivre de rage par sa blessure, il fonce sur vous tête baissée ! Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, il vous entraîne au sol et vous force à lâcher votre épée. Rendez-vous au [212](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, vous anticipez sa charge et vous parvenez à l'esquiver. Morlon se retourne et fouette à nouveau l'air de ses griffes. Retournez au [381](#) et reprenez le combat.

197

Bien qu'elle soit solidement fichée dans les racines, vous arrachez l'épée d'un coup sec. Au même instant, une des fleurs étoilées laisse tomber une goutte visqueuse qui manque vous toucher. Aussitôt, vous maudissez votre stupidité : cette plante est une Palmicole Purulente. Heureusement qu'il existe aussi un dieu pour les inconscients car, sans lui, vous seriez déjà mort et en passe de servir de pâture à cette plante Carnivore. Vous examinez l'épée et vous reconnaissez avec stupeur celle de votre ami l'Elfe Sorrel. Impossible qu'il se soit laissé berner par cette plante, lui qui vous a appris à la reconnaître. Serait-ce un piège ou bien votre ami est-il mort ? Dans ce cas, ce n'était pas un accident. Quoi qu'il en soit, vous décidez de conserver son épée, faite d'argent pur et de bien meilleure qualité que la vôtre (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*), en vous jurant de le venger s'il n'est plus de ce monde. Plusieurs heures plus tard, comme le

crépuscule ensanglante la forêt, vous parvenez en vue de la Fourche aux Frênes où se cache le village elfe. Rendez-vous au [332](#).

198

Si vous avez écrit une phrase du genre : « Je brandis la Clef de Laiton », rendez-vous au [66](#). Sinon (et ne trichez pas !), l'Aigle ne tient aucun compte de ce que vous avez fait ou dit et vous devez l'affronter à l'épée. Rendez-vous au [89](#).

199

- Sombre imbécile ! s'écrie la voix. J'ai demandé le mot de passe, pas ton nom. Réponds vite ! Je vais perdre patience ! Si vous répondez « Faegh », rendez-vous au [91](#). Si vous répondez « Elath », rendez-vous au [343](#).

200

A l'instant où vous posez les jetons sur le plateau, un cliquetis métallique résonne dans la paroi du mur et une porte secrète s'ouvre lentement sur un petit réduit. Si cette remise renfermait des objets de valeur, toutes ces précautions n'auront servi à rien, à en juger par la brèche que les Elfes Noirs ont pratiquée dans le mur du fond. Vous jetez un coup d'œil par cette ouverture mais, entre-temps, le tunnel s'est effondré, obstruant le passage. L'endroit a été mis à sac avec méthode et les Elfes Noirs ont tout emporté. Par acquit de conscience, vous fouillez les décombres et vous trouvez une petite fiole qui a miraculeusement échappé à la destruction. Elle est étiquetée Salive de Loup-Garou : 3 (notez-la sur votre *Feuille d'Aventuré*). Vous ne trouvez rien d'autre et vous quittez la remise. Même si l'endroit a déjà été fouillé, vous prenez soin d'ôter les jetons afin de refermer la porte secrète et de la rendre invisible. Pendant un moment, vous manipulez les différents jeux. Mais il n'y a rien d'autre dans cette salle de Jeux. Vous retournez à l'Observatoire. Si vous choisissez la porte de gauche pour entrer dans la Bibliothèque, rendez-vous au [166](#). Si vous préférez la porte sans inscription, rendez-vous au [110](#).

201

Vous comprenez à leur couleur que les Algues-Sangsues, rassasiées, sont devenues inoffensives et que vous pouvez sans crainte plonger le bras dans l'eau glacée pour libérer le gouvernail. Cet acte magnanime vous permet de reprendre 1 point de CHANCE. Une heure plus tard, vous apercevez à nouveau des yeux globuleux au ras de l'eau. Cette fois, vous feignez l'indifférence, tout en suivant leurs mouvements du coin de l'œil. Se croyant invisible, la créature continue à vous observer. Si vous armez votre arc pour lui décocher une flèche, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez attendre qu'elle se manifeste, rendez-vous au [294](#).

202

- Ainsi, tu es un ami des Nains ? Je les hais, toujours à fouiller les secrets des montagnes ! (Une lueur aveuglante vous force à détourner la tête.) Retourne vers eux et dis-leur bien que Thyra Migurn se moque de leurs déboires !

Vous rassemblez assez de courage pour ouvrir à nouveau les yeux. Devant vous se dresse un être démesuré. Malgré sa forme humaine, il semble composé d'énergie pure. Des éclairs jaillissent de tout son corps et explosent avec fracas sur la paroi rocheuse ! Vous n'êtes pas directement visé mais ce feu nourri pourrait bien vous être fatal. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous échappez par miracle à ce déluge de feu. Si vous êtes Malchanceux, une Boule de Foudre vous atteint de plein fouet, vous brûlant douloureusement les chairs. Lancez un dé pour connaître les points d'ENDURANCE que vous avez perdue. Si vous survivez, vous fuyez sans demander votre reste. Tandis que vous entamez la descente, Thyra se transforme en un geyser de lumière et regagne les nuages. Peu de temps après, vous retrouvez le chemin au pied de la montagne, soulagé d'avoir survécu à cette effroyable rencontre. Rendez-vous au [298](#).

203

Vous restez assis à vous torturer les neurones pour trouver comment sortir de ce guêpier. Soudain, une étrange sensation vous parcourt le corps : les effets de la potion se dissipent ! L'instant est vraiment mal choisi. Voyant ce qui se passe, un garde hurle :

- Un Humain !

Vous vous défendez avec l'énergie du désespoir, mais que faire contre une meute surentraînée ? Votre aventure se termine ici.

204

Cette réaction est une preuve flagrante de votre imposture. Sur l'ordre de Sorrel, une volée de flèches traverse la clairière en sifflant et vous transperce de part en part. Votre aventure se termine ici.

205

Vous poussez doucement la porte et vous entrez dans une salle de garde grouillant d'Elfes Noirs en armes ! Vous marquez un temps d'arrêt, mais ils vaquent tous à diverses occupations. Certains mangent, d'autres jouent ou nettoient leurs armes. Pour ne pas attirer l'attention, vous balayez la pièce du regard, comme si vous cherchiez quelqu'un. Vous alliez vous éclipser quand un soldat se tourne vers vous.

- Valéthion, Chaugh. lance-t-il d'un air amical. Impossible de vous dérober, il attend une réponse. Qu'allez-vous donc lui dire ?

Valéthion Rendez-vous au [56](#)

Chaugh Rendez-vous au [359](#)

Thionel Rendez-vous au [180](#)

Vous confectionnez un abri de fortune avec les morceaux d'épaves avant de vous endormir. Ainsi protégé du vent et du froid, vous passez une excellente nuit qui vous redonne 3 points d'ENDURANCE. Le lendemain matin, vous vous levez en pleine forme. Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Si ce jour est Haltadi, rendez-vous au [50](#). Sinon, vous mettez l'embarcation à l'eau et vous vous éloignez de la rive à l'aide d'une longue perche. Rapidement, le radeau prend de la vitesse et vous vous laissez mener par le courant. Tranquillement allongé au fond de la barque, vous prenez un peu de repos tout en observant les environs, ce qui vous redonne 2 points d'ENDURANCE. En ces lieux, les eaux de la Sardath sont claires et limpides. Pourquoi donc sont-elles si polluées quand elles atteignent la forêt ? Quelques heures plus tard, la rivière fait un coude en direction du sud et vos interrogations trouvent un semblant de réponse. Un affluent se jette dans la Sardath, venant du nord. Ses eaux ont une étrange couleur jaune et, à partir du point de jonction, une végétation glauque naît à la surface de l'eau. Votre barque devenant inutile, vous abordez sur la rive droite à l'embranchement des deux rivières afin de poursuivre à pied. Si vous remontez le cours de l'affluent, au nord, rendez-vous au [122](#). Si vous longez la rivière au sud afin de rallier la cité de Sardath, rendez-vous au [142](#).



207

Le premier guerrier Batrakk, beaucoup plus rapide que son compagnon, s'élançe sur vous en s'époumo-nant, comme saisi d'une frénésie meurtrière. Affrontez-le pendant 2 Assauts. Si vous ne l'avez pas éliminé durant ce délai, son compagnon va entrer dans la lutte au début du troisième Assaut et vous devrez alors les combattre en même temps. A chaque Assaut, vous calculerez votre *Force d'Attaque* et celle des deux Batrakks. Si vous avez la *Force d'Attaque* la plus élevée, vous aurez porté un coup à l'un ou l'autre de vos adversaires, selon votre choix. Si c'est l'un des deux qui a la plus grande *Force d'Attaque*, vous aurez reçu une blessure. Si vous parvenez à tuer l'un de vos adversaires, le combat se poursuivra avec l'autre de la manière habituelle.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BATAKAK	8	2
Second BATAKAK	6	5

Si vous êtes vainqueur, d'autres guerriers émergent des roseaux et cherchent à vous encercler. Vous n'avez d'autre issue que de fuir au nord, en direction des bois. Les Batrakks ne vont pas chercher à vous y poursuivre, mais ils vont s'assurer que vous quittez bien leur territoire. Rendez-vous au [267](#).

208

Les champignons qui prolifèrent dans ce tunnel ressemblent à de gigantesques vesses-de-loup de couleur noire. Leur aspect a quelque chose d'inquiétant et vous prenez soin de les éviter tout en marchant mais, au bout de quelques mètres, plusieurs d'entre eux explosent et vous recouvrent d'un nuage de spores suffocant ! Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [223](#). Si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [264](#).

- Je sais que j'ai raison ! soutient-il en serrant les poings. L'Amulette ne peut pas perdre ses pouvoirs. (Brusquement, son visage s'illumine.) Bon sang, mais c'est bien sûr ! Tu cherches à m'abuser pour que j'attaque ! Tu connais le secret qui transforme l'Amulette en réflecteur. Ainsi, mes efforts n'ont pas suffi à entraver les recherches de ce vieil astrologue gâteux. Qu'importe, je connais tes intentions à présent et il est clair que tu ne possèdes aucun autre pouvoir magique...

Réalisant qu'il va attaquer, vous brandissez votre épée pour vous élancer à la charge. - Faeleorn Rath Mardex !

Un champ de force d'une puissance absolue vous envoie dinguer à l'autre bout de la pièce. A demi assommé par le choc, vous entrevoyez, comme dans un brouillard, la silhouette du Sorcier qui vous désigne de son bâton tordu. Vous avez sous-estimé votre ennemi et son esprit pervers. C'est une grave erreur, de celles qu'on ne commet qu'une fois. Votre aventure s'achève ici.

La liane s'enroule comme un serpent autour de votre poignet ! Pris de panique, vous vous débattiez contre ce ver géant à l'apparence trompeuse. Déjà, d'autres s'attaquent à vos jambes. Dans un ultime sursaut d'énergie, vous parvenez à dégainer votre épée.

BOYAU CONSTRICTOR HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 12

Abordez ce combat de la manière habituelle, à ce détail près que le Boyau ne risposte pas ; il se contente de vous étouffer et vous perdez 1 point d'ENDURANCE à chaque Assaut. Si vous sortez vainqueur, vous vous extirpez sans tarder de cet amas de vers pour regagner le sol. Maintenant que vous connaissez le danger qui vous guette, il vous est facile de repérer un arbre pourvu de vraies lianes pour passer sur l'autre rive. Les branchages tordus forment à présent une voûte compacte au-dessus du sentier. Les

Araignées Géantes ont abandonné leur territoire de prédilection pour se rapprocher des voies et certaines ont même tissé leur toile en travers du chemin. Heureusement, l'espèce qui sévit dans ces contrées chasse à l'affût et vous ne courez aucun risque à condition de rester à bonne distance de ses toiles. Vous cheminez ainsi pendant plusieurs heures, utilisant par endroits votre épée pour écarter les ronces envahissantes. Pourquoi les Elfes ont-ils abandonné l'entretien des chemins ? Vous n'allez pas tarder à le savoir car, tandis que le soleil entame sa descente, vous atteignez leur village, au lieu-dit de la Fourche aux Frênes, à la jonction des routes. Rendez-vous au [332](#).

211

Roxsir vous conduit à un parapet surplombant la face nord de la montagne. En contrebas, une foule hurlante de Toa-Suo escalade la paroi, mais une troupe de Nains jette de lourds rochers sur les assaillants. Les rares créatures parvenant à se hisser sur le parapet sont aussitôt prises à partie par des guerriers armés de haches. Sans plus attendre, vous allez grossir leurs rangs. Au cours de cette journée, vous devrez affronter trois Toa-Suo. Bien entendu, ils ne vont pas surgir tous en même temps et vous les combattez l'un après l'autre. L'exiguïté du parapet vous interdit de faire usage de votre arc.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier TOA-SUO	6	5
Deuxième TOA-SUO	7	11
Troisième TOA-SUO	12	8

Si vous sortez vainqueur de ces affrontements, la nuit tombe enfin et c'est avec soulagement que vous voyez les Toa-Suo battre en retraite et repartir vers le nord. Épuisé par cette éreintante journée, vous suivez d'un pas lourd vos compagnons d'armes vers les aires de repos. Rendez-vous au [322](#).

212

Vous roulez sur le sol, jouant des pieds et des mains, chacun de vous cherchant à maîtriser l'autre. Bien que vous soyez sans arme, il est inutile de réduire votre total d'HABILETÉ de 2 points, puisque vous combattez sur un pied d'égalité. Cette lutte est avant tout une épreuve de force au cours de laquelle personne ne va perdre de points d'ENDURANCE. Pour mener ce combat, procédez de la manière suivante. (Si vous avez déjà combattu et blessé Morlon avec votre épée, modifiez ses points d'ENDURANCE en conséquence.)

MORLON PRILL HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 8

Lancez 2 dés et calculez votre *Force d'Attaque* de la manière habituelle. Agissez de même pour Morlon. Si vos *Forces d'Attaque* sont identiques, aucun de vous n'a le dessus ; lancez à nouveau les dés. Si vous remportez l'Assaut, vous avez l'initiative. Si vous choisissez de bondir vers votre épée et de repartir à la charge, rendez-vous au [381](#). Si vous rompez cette empoignade pour prendre la fuite, rendez-vous au [398](#). Vous pouvez aussi chercher à immobiliser définitivement votre adversaire, rendez-vous au [10](#) dans ce cas. Si Morlon remporte l'Assaut, c'est à lui que revient l'initiative. Rendez-vous au [118](#).

213

A plusieurs reprises, de violentes rafales manquent vous renverser mais vous redoublez d'efforts et vous atteignez finalement la goélette. Vous vous hissez à bord. L'homme qui s'accroche au gouvernail est tétanisé par la peur. Vous lui hurlez de maintenir le cap et vous courez réduire la voilure. Finalement, vos efforts portent leurs fruits et vous parvenez à échouer le navire sur la grève. L'homme se confond en remerciements pour lui avoir sauvé la vie (vous gagnez 1 point de CHANCE).

- Je m'appelle Jonnan. Je ne suis pas marin, mais lorsque j'ai vu Neya sombrer avec son navire hier, j'ai compris que quelqu'un devait s'échapper. La tempête augmente de jour en jour. C'était

ma seule chance. Demain, plus personne ne pourra voguer sur le lac.

Vous vous étonnez que les vents ne faiblissent pas.

- La tempête se calme à la tombée de la nuit, quand les Ailes Noires lancent leurs premières attaques. La majorité des gens de Sardath est restée pour défendre la ville.

Son visage s'éclaire un peu quand vous lui expliquez le but de votre mission. Vous lui demandez s'il sait d'où viennent les Ailes Noires.

- Tout ce que je peux dire c'est qu'une heure après le coucher du soleil, un escadron d'Ailes Noires survole la Muraille de Sangelé.

Si vous possédez la Clef de Laiton, rendez-vous au [68](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [305](#).

214

La lueur spectrale éclaire le fond du sarcophage et révèle les contours d'une porte secrète. Pas question pour l'instant de vous y engouffrer : le Fantôme, immobile, en interdit l'accès. Si, par la suite, vous voulez forcer le passage, ajoutez 20 au numéro du paragraphe que vous lisez et rendez-vous au paragraphe ainsi formé. Notez cette consigne sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous rendre au [316](#).

215

- Crève, Humain !

Vous faites volte-face et vous levez les yeux vers l'entrée. Un groupe de Sorciers, alerté par l'explosion, vient de faire irruption dans la pièce et pointe des bâtons tordus dans votre direction. Aussitôt, vous vous précipitez sous le balcon où ils se trouvent, dans l'espoir d'échapper à leur tir, mais leur pouvoir se rit de stratagèmes aussi puérils. Déjà une boule d'énergie noire se

forme au centre de la pièce. En quelques secondes, l'obscurité vous recouvre et vous perdez conscience. Votre aventure se termine ici.

216

Les marches vous conduisent devant une porte gigantesque, haute d'une dizaine de mètres, qui s'ouvre comme par enchantement dès que vous avancez. Vous pénétrez dans une pièce ovale, d'une forme identique au bâtiment, mais moitié moins vaste. Les battants de la haute porte se referment lentement derrière vous. Vous restez un instant interdit devant l'odieux spectacle qui se déroule sous vos yeux. Un Géant des Tempêtes est enfermé dans une cage cylindrique parcourue d'éclairs violacés. Tout son être exprime la plus intense souffrance mais vous sentez qu'il résiste de toutes ses forces à l'énergie démoniaque qui le torture. Sur la gauche, attablés devant une arche de pierre ouvrant sur une autre pièce, une bande d'Elfes Noirs festoie sans vergogne, indifférente aux tourments du Géant qui se contorsionne sous leurs yeux. Sur la droite, d'autres créatures forment un cercle autour d'un pentagramme tracé sur le sol. En oscillant lentement, elles psalmodient les incantations sinistres d'un noir rituel. Si vous possédez une Boule de Foudre, elle commence à crépiter furieusement. Si vous la lancez entre les deux groupes d'Elfes, rendez-vous au [382](#). Si vous ne possédez pas de Boule de Foudre ou si vous ne jugez pas utile de l'employer maintenant, vous pouvez quitter cet antre maléfique. Rendez-vous alors au [29](#). Si vous décidez de rester, allez-vous vous diriger vers le Géant (rendez-vous au [129](#)). le contourner par la gauche (rendez-vous au [238](#)) ou par la droite (rendez-vous au [337](#)) ?



216 *Un Géant des Tempêtes est enfermé dans une cage cylindrique parcourue d'éclairs.*

L'Apparatus émet un bourdonnement régulier et quelques bulles s'échappent des récipients de verre. Un liquide clair tombe goutte à goutte dans une éprouvette placée sous la machine et bientôt le processus s'achève. Vous considérez cette potion d'un air circonspect, mais à quoi bon l'avoir fabriquée si c'est pour ne pas l'essayer. Rassemblant tout votre courage, vous videz l'éprouvette d'un trait. Le liquide n'avait aucun goût et pendant quelques secondes, vous ne ressentez pas le moindre effet. Soudain, votre peau s'éclaircit, devient transparente ! Votre corps tout entier prend une consistance brumeuse et vos vêtements tombent à terre. Vous êtes devenu un nuage, capable de bouger certes, et de penser, mais est-ce bien utile dans le cas présent ? Votre aventure s'achève ici, mais une autre existence, plus éthérée, s'offre à vous.

Vous passez comme un météore à un mètre de l'Aile Noire sans pouvoir, hélas, l'accrocher au passage. Le tapis feuillu se rapproche à une vitesse vertigineuse et vous engloutit. Le corps laminé par les branches, vous voyez l'histoire de votre vie se dérouler sous vos yeux et s'interrompre brusquement dans un buisson de ronces. Lancez 2 dés pour connaître le nombre de points d'**ENDURANCE** que vous avez perdus. Si vous avez survécu à la chute, vous vérifiez d'un rapide coup d'œil que vous n'avez rien de cassé. Votre sac, avec vos Plantes et votre or, est encore en votre possession, mais votre épée, votre arc et vos flèches sont restés dans la maison du Conseil (rayez le tout de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous trouvez à présent devant un petit tumulus fermé par une dalle de pierre recouverte de lichen. Intrigué, vous vous relevez mais, à l'instant même, les deux Ailes Noires se posent. Elles dégainent de longues épées et s'avancent, le regard froid. Vous allez devoir les affronter en même temps. Puisque vous combattez sans épée, votre *Force d'Attaque* est réduite de 2 points. A chaque Assaut, vous calculerez votre *Force d'Attaque* et celle des deux Ailes Noires. Si vous avez la *Force*

d'Attaque la plus élevée, vous aurez porté un coup à l'un ou l'autre de vos adversaires, à votre choix. Si c'est l'un des deux qui a la plus grande *Force d'Attaque*, vous aurez reçu une blessure. Si vous parvenez à tuer l'un de vos adversaires, le combat se poursuivra avec l'autre de la manière habituelle.

HABILETÉ ENDURANCE

Première AILE NOIRE 10 5

Seconde AILE NOIRE 7 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [262](#).

219

Vous roulez sur le côté et vous bandez votre arc, espérant prendre l'Araignée par surprise. Hélas, à l'instant où votre flèche s'envole dans les airs, la créature riposte en crachant de longs jets d'une matière visqueuse, terriblement gluante, qui vous recouvre et vous immobilise ! Lancez deux dés pour savoir si votre tir a atteint sa cible. Si tel est le cas, notez pour plus tard que l'Araignée a perdu 2 points d'ENDURANCE. Que votre attaque ait porté ou non, vous n'en êtes pas moins en fâcheuse posture et vous devez vous dégager au plus vite avant que l'Araignée ne fonde sur vous. Lancez deux dés : si le résultat est supérieur à votre total d'HABILETÉ, vous restez prisonnier des rêts. Déjà, la masse informe du monstre vous recouvre de son ombre. Indifférente à vos cris de terreur, elle vous écrase de tout son poids et vous injecte une bonne dose de venin anesthésiant. Heureusement, vos souffrances sont brèves, mais votre aventure se termine ici. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, vous vous libérez de justesse. Dans ce cas, rendez-vous au [320](#) et donnez-lui la leçon qu'elle mérite.

220

Vous prenez place sur la carriole, pas mécontent de pouvoir vous reposer. Le Nain s'appelle Fangnir. Il entame la conversation sur un ton plaisant mais, bientôt, il commence à récriminer contre l'âpreté des habitants de Sardath, qui cassent les prix et réclament des taxes exorbitantes. Vous hochez la tête d'un air concerné, sans rien montrer de votre amusement et vous le laissez grommeler dans sa barbe. Vous cheminez ainsi pendant un quart d'heure quand, soudain, un grondement sourd s'élève du sol. D'un geste inquiet, vous lui intimez le silence et vous dressez l'oreille. Les vibrations augmentent et, d'un seul coup, la route éclate comme un fruit trop mûr ! Vous hurlez à Fangnir de fouetter son attelage. Trop tard ! La charrette est soulevée de terre ! Il faut la quitter au plus vite. Hélas, le pauvre Fangnir est paralysé d'effroi. Vous l'empoignez par son pourpoint pour l'entraîner avec vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [290](#).

221

L'Aigle vous dépose bientôt sur un parapet affleurant le versant est de la montagne. En cet endroit, un ruisseau déversant des eaux jaunâtres s'écoule d'une caverne. Vous massez un instant vos épaules meurtries, constatant avec satisfaction que les serres de l'Aigle ne vous ont pas blessé. L'oiseau déploie ses larges ailes et reprend son vol en criant. Vous le saluez d'un signe de main avant de reporter votre attention sur la bouche sombre de la caverne. Elle se prolonge en un tunnel qui s'enfonce au cœur de la montagne. Une sorte de sentier suit le cours du ruisseau. Si vous vous engagez dans ce tunnel, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez poursuivre l'escalade, rendez-vous au [388](#).

- Je comprends mieux ton attitude, dit-il d'un ton presque amical. (Il s'interrompt un instant, pensif.) C'est donc toi qui as détruit mes deux Ailes Noires. Tu as su t'introduire dans le sanctuaire et t'emparer de l'Amulette... Bravo.

Il continue de sourire mais vous lui opposez le plus profond mutisme.

- Lorsqu'on m'a rapporté l'écroulement du tumulus, j'ai pensé que l'Amulette était perdue à tout jamais. (Il rit doucement.) Mais tu t'es déplacé tout spécialement pour me la remettre. Comment pourrais-je te remercier ?

L'Amulette Dévoreuse d'Ame est la seule arme que vous pouvez lui opposer, hormis la parole. Pour l'instant, le fourbe cherche à vous endormir par ses propos onctueux. Qu'allez-vous lui répondre ? « Il faudra me tuer pour avoir l'Amulette » : rendez-vous au [79](#). « Si tu bouges, je la détruis » : rendez-vous au [161](#). « Si tu m'agresses, je retourne l'Amulette contre toi » : rendez-vous au [383](#).

Une main plaquée sur la bouche, vous fuyez dans le couloir et vous atteignez rapidement un endroit dépourvu de champignons. Des torches éclairent le tunnel et deux Nains à la musculature impressionnante montent la garde. Ils vous saluent d'un geste amical dès qu'ils vous aperçoivent.

- Salut, Humain, dit l'un d'eux. Vous vous faites rares ces temps-ci. Suis-nous, je suis persuadé que Lokimur tient à te rencontrer.

Vous suivez les deux gardes à travers un dédale de couloirs parfaitement entretenus. L'endroit ressemble davantage à une forteresse souterraine qu'à une mine. Bientôt, ils vous conduisent dans une salle où siège un Nain à la mine grave, assis derrière un bureau de pierre.

- Je suis Lokimur, fils de Bakulor, dit-il. Je dirige cette troupe de réfugiés en ces heures sombres.

Il vous tend une Gemme Rouge (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

- Accepte ce présent pour avoir osé braver les périls de la montagne... Qui que tu sois.

Si vous déclarez que vous cherchez de l'aide pour détruire les Ailes Noires, rendez-vous au [306](#). Si vous déclinez votre identité en disant venir de Grimmond, dans la Forêt des Ombres, mandaté par le Conseil des Sages, rendez-vous au [331](#).

224

Le pont de pierre est un ouvrage massif et solide, bâti de toute évidence par les Nains. De l'autre côté, vous suivez le sentier rocailleux qui longe le torrent, descendant vers le sud. Pour un temps, vous déposez le lourd fardeau de votre mission pour mieux vous imprégner de la sérénité des lieux, mais pour un temps seulement, car bientôt la sinistre réalité reprend ses droits : venant de l'ouest et coulant d'une haute montagne, un ruisseau charrie des eaux jaunâtres et se déverse dans le torrent. A partir de cet endroit, les eaux tumultueuses adoptent cette couleur malsaine. Si vous décidez de remonter le cours du ruisseau pour escalader la montagne, rendez-vous au [318](#). Si vous continuez à longer le torrent, rendez-vous au [276](#).

225

Brusquement, un prénom féminin s'impose à votre esprit, limpide et lumineux comme le... Krystalle. Les bons génies de la forêt vous tiennent décidément en haute estime puisqu'il s'agit de l'amour secret de Vardanès. A peine l'avez-vous prononcé qu'une voix sépulcrale s'élève du tombeau. - Krystalle, ma bien-aimée. Mes prières sont enfin exaucées. Exécute le Signal d'Appel et nous serons réunis pour l'éternité.

La voix s'éteint à nouveau, vous laissant perplexe. Qu'allez-vous faire ?

Chercher un mécanisme d'ouverture Rendez-vous au [75](#)

Frapper la dalle, si vous possédez une épée Rendez-vous au [136](#)

Abandonner Rendez-vous au [349](#)

226

La créature s'embrase et se transforme en une gigantesque Boule de Foudre ! Une voix tonnante éclate sur les parois de la montagne et se répercute en un écho assourdissant.

- Tu as osé vaincre Thyra Migurn ! Un tel exploit mérite récompense !

Un éclair aveuglant jaillit de la Boule de Foudre et s'enroule autour de votre épée. La lame crépite un instant et se pare d'un halo luminescent. A partir de maintenant, lorsque vous combattrez une Aile Noire ou un Elfe Noir, votre épée libérera des décharges électriques et l'adversaire touché perdra 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 habituels. La charge contenue dans l'épée permet de livrer 4 combats, après quoi elle redevient une arme ordinaire.

- Maintenant, tu dois me prêter allégeance ou bien tu seras confronté à mon véritable aspect.

Si vous posez un genou à terre, rendez-vous au [315](#). Si vous refusez catégoriquement, rendez-vous au [350](#).

- Tu te manifestes enfin, soupire Liam d'une voix lasse.

Ses vêtements sont en lambeaux et il est couvert de blessures sanguinolantes. Rongé par l'inquiétude, vous le sommer de vous dire ce qui se passe.

- Tu es revenu, répond-il. Ou plutôt, un être qui avait pris ton apparence. Il possédait ton Anneau Sigillaire, aussi tout le Conseil a-t-il cru à la supercherie. Il leur a dit ce qu'ils voulaient entendre et a su attiser les vieilles haines. Bien sûr, personne n'est venu demander mon avis...

Votre vieil ami secoue la tête d'un air résigné avant de poursuivre :

- Ces fous ont déclaré la guerre à la forêt. Ils sont partis en riant. La riposte ne s'est pas fait attendre... Il s'interrompt brusquement et tourne la tête, pris de panique.

- Elles sont là ! s'écrie-t-il.

Sur l'écran de mercure, une Araignée Géante vient de pulvériser la porte d'entrée de votre ami et se dirige droit sur lui. L'image se brouille et disparaît. Refusant l'évidence, vous hurlez le nom de l'astrologue mais la voix résonne à nouveau dans votre tête : « Cette personne ne réside plus à Grimmond, déclare-t-elle sur un ton indifférent. A qui désirez-vous parler ? » Si vous voulez encore contacter quelqu'un, retournez au [99](#) et faites un autre choix.



228

Vous pénétrez dans un tunnel de grande dimension aux parois décorées de fresques innommables exécutées avec un souci méticuleux du détail et représentant des massacres et autres sacrifices. Le réalisme des scènes est encore renforcé par l'éclairage diffus qui émane des couches de moisissures recouvrant le sol et le plafond. Vous traversez le lieu au pas de course, à la limite de la nausée et vous débouchez à nouveau dans la gigantesque caverne sans fond. Aussitôt vous baissez les yeux pour éviter les effets pervers de cet environnement démoniaque. D'un pas prudent, vous descendez les quelques marches d'un escalier qui vous conduit sur une petite plate-forme. Sur la droite, vous repérez du coin de l'œil l'entrée d'un couloir et, sur la gauche, les premières marches d'un escalier menant en contrebas. Si vous partez à droite, rendez-vous au [48](#). Si vous allez à gauche, rendez-vous au [302](#).

229

Le monstre s'élançait à la charge et le combat s'engage. La lutte est pour le moins inégale, mais vous n'êtes pas du genre à vous laisser impressionner par dix tonnes de muscles. Hélas, ses barrissements ont vite fait d'attirer l'attention d'une escouade d'Ailes Noires. Comme elles se posent, vous comprenez que tout est fini.

230

Vous vous emparez de la bouteille de Lotion Mystère pour en déverser le contenu sur la substance ignoble qui vous recouvre. L'acide s'écoule en longues traînées fumantes, rongant tout sur son passage. A moitié détruit, le Limon-Vampire bat en retraite et la masse grouillante s'éloigne à vive allure, tache écarlate rampant entre les herbes. Curieusement, la colonie qui recouvrait le Zombie agit de même et libère le pauvre homme qu'elle maintenait sous son emprise. Votre ami Colrhyn, pâle comme un mort, s'affale sur le sol, telle une marionnette à qui

l'on vient de couper les fils ! Vous accourez pour lui porter secours. - Désolé de t'avoir attaqué, murmure-t-il d'une voix faible. Le Limon-Vampire contrôlait mon esprit.

Pour toute réponse, vous lui faites mastiquer quelques herbes revigorantes et l'aidez à se relever pour le conduire à sa chaumière. Votre malheureux ami est en piteux état. Allongé sur sa couche, il désigne le coffre qui contient ses médecines et vous vous hâtez de lui apporter de quoi se remettre de ses émotions. Tout en lui faisant le récit de vos mésaventures, vous installez à son chevet de l'eau, des vivres et les herbes nécessaires à sa guérison.

- Je comprends mieux à présent, lâche-t-il dans un souffle.

Mais son regard se voile ; votre ami a besoin de repos. Si vous lui demandez quelques informations utiles à votre quête, rendez-vous au [384](#). Si vous le laissez dormir et si vous repartez vers le nord-est en suivant son sentier, rendez-vous au [15](#).

231

Malgré son âge canonique, l'astrologue Liam Astro-monius compte parmi vos meilleurs amis et ses précieux conseils vous ont souvent aidé lors d'aventures passées. A peine avez-vous frappé à la porte de son cabinet qu'il vient ouvrir.

- J'attendais ta visite, dit-il avec un curieux sourire. Entre donc.

Vous pénétrez dans la petite pièce aux murs couverts de graphiques et de cartes et vous allez vous asseoir en face de votre ami.

- J'ai étudié les astres toute la nuit, annonce-t-il d'une voix lasse et, malgré tous mes efforts, je n'ai rien pu apprendre te concernant. Une chape de ténèbres semble recouvrir ton futur... à moins qu'une puissance occulte ne cherche à perturber mes travaux.

Vous lisez une légère inquiétude dans ses yeux, mais il se ressaisit vite et esquisse un sourire.

- Il me reste encore une possibilité... mais il s'agit d'un rituel dangereux, surtout si les dieux nous ont abandonnés. Aucun profane n'y a jamais survécu. Mieux vaut que je l'accomplisse seul.

Si vous tenez absolument à assister au rituel, rendez-vous au [143](#). Si vous suivez l'avis de votre ami et le laissez pénétrer seul dans la Chambre des Invocations, rendez-vous au [167](#).

232

Quels dangers vous attendent encore ? A droite, les montagnes se dressent, impassibles et froides. Au sud, votre forêt se débat sous l'emprise d'un ignoble cauchemar. Une force démoniaque s'est insinuée dans votre monde pour mieux le détruire et, comme vous arrivez en vue du pont de Gwinir, vous restez stupéfait. Au loin, une chape de plomb enténébre l'horizon au-dessus de Sardath. Un instant, l'envie vous prend de tout abandonner, mais vos pensées se tournent vers les populations de la ville. Peut-être reste-t-il encore un espoir de les sauver. La rage au ventre, vous pressez le pas. Rendez-vous au [293](#).

233

L'assemblée des Sorciers prend conscience de votre présence, mais il est déjà trop tard. La Boule de Foudre décrit un arc de lumière et atterrit au milieu des groupes. L'explosion qui s'ensuit secoue les murs de la pièce et une vague de feu se propage alentour, semant la mort et la destruction. Vous reculez d'un pas pour échapper à la fournaise qui vous chauffe les joues. Bientôt, un silence hébété succède au tumulte. Vous vous penchez pour admirer votre œuvre : il ne reste des Sorciers qu'une poussière grisâtre retombant en pluie fine pour tapisser le sol. A gauche du balcon, un escalier permet d'accéder à la pièce. Les oreilles encore bourdonnantes, vous dévalez les marches et vous inspectez les lieux dévastés, cherchant un indice qui prouverait



233 *Le Sorcier Suprême entre à pas lents dans la pièce et vous adresse un étrange sourire.*

que le Sorcier Suprême a lui aussi péri. Si vous possédez un trousseau de Clefs de Fer, rendez-vous immédiatement au [215](#). Dans le cas contraire, vous fouillez les décombres sans rien trouver. Soudain, un panneau secret glisse dans le mur et une ombre rampante se dessine sur le sol. Le Sorcier Suprême entre à pas lents dans la pièce. Vous vous tournez vers lui, satisfait de la pagaille que vous venez de semer. Devant l'ampleur des dégâts, ses yeux cruels se parent un instant d'un éclat venimeux, mais il vous adresse un étrange sourire.

- Ne crie pas victoire. Ce ne sont pas les quelques Nains que tu as libérés, ni la poignée d'Elfes Verts appelés à la rescousse qui vont contrecarrer mes plans. Quant aux adeptes que tu viens de détruire, ils seront vite remplacés. J'étais sur le point de briser les dernières défenses de Corianthus. Ton intrusion n'est qu'un fâcheux contretemps. Bientôt je tiendrai son âme au creux de ma paume. Les ténèbres pourront enfin cacher cet écoeurant soleil et recouvrir ton pays. (Ses yeux se plissent quand il comprend que son délire vous laisse de marbre.) Tu restes planté là, bouffi d'assurance. Serait-ce de la bravoure ou es-tu complètement stupide ? Si vous portez au cou l'Amulette Dévoreuse d'Ame, rendez-vous au [222](#). Sinon, rendez-vous au [38](#).

234

Arrivé à bonne distance, le Batrakk hurle un cri de guerre dans son langage incompréhensible et engage le combat.

Second BATAK HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 5

Si vous êtes vainqueur, d'autres guerriers émergent des roseaux et cherchent à vous encercler. Vous n'avez d'autre issue que de fuir vers le nord, en direction des bois. Les Batrakks ne vont pas vous poursuivre ; ils s'assureront simplement que vous quittez bien leur territoire. Rendez-vous au [267](#).

235

L'Amulette et la lourde chaîne qui la supporte sont toutes deux en or massif. L'être à tête de poulpe qui orne le médaillon est un Dévoreur d'Ame, une créature qui se nourrit de l'énergie mentale de ses victimes. Sur le revers est gravé le chiffre IX. Vous passez l'Amulette autour de votre cou et vous ressentez aussitôt l'étendue de son pouvoir surnaturel, sans toutefois en discerner la nature exacte. Vous comprenez aussi qu'il sera impossible de porter en permanence ce pectoral de la largeur d'une main sans éprouver de gêne. Tant que vous portez l'Amulette, votre total d'HABILETÉ est amputé de 2 points mais, bien sûr, cette pénalité n'a pas cours si vous la transportez dans votre sac. Vous pouvez la passer autour de votre cou à tout instant, sauf au cours d'un combat, mais notez bien que lorsque le texte vous demandera si vous la portez, il sera alors trop tard pour le faire. Notez l'Amulette Dévoreuse d'Ame et la consigne qui s'y rapporte sur votre *Feuille d'Aventure*. Notez, aussi pour ne pas l'oublier, si vous la portez ou si elle se trouve dans votre sac. A présent, retournez au [92](#) et sélectionnez un nouvel objet.

236

Vous débouchez rapidement sur une nouvelle passerelle et, d'instinct, vous baissez les yeux pour ne pas contempler l'architecture abjecte. Vous avez la sensation que cette passerelle est plus dans les hauteurs que les précédentes mais pour rien au monde vous ne voudriez risquer un œil en contrebas pour vous en assurer. L'étroit ruban de pierre débouche devant l'entrée d'un tunnel plongé dans les ténèbres et dont seule l'extrémité laisse transparaître une pâle lueur. Vous vous engagez d'un pas prudent, ne sachant trop où vous posez les pieds mais, finalement, vous traversez le tunnel sans encombre. Une autre caverne, baignée par une lumière diffuse, s'ouvre devant vous. Vous vous trouvez à présent sur une longue plate-forme longeant la paroi à proximité du toit de la caverne. Les échos d'une activité intense montent des profondeurs. Vous vous approchez du vide, craignant de découvrir encore quelque agencement démentiel

mais, apparemment, les bâtiments de cette caverne peuvent être observés sans risque. Rendez-vous au [135](#).

237

Le sentier s'interrompt bientôt devant la paroi de la caverne où plusieurs tunnels sont en cours d'achèvement. Un chariot de mine rempli de pierraille sort d'une excavation, poussé par deux Nains enchaînés l'un à l'autre par une lourde chaîne qui leur entrave les chevilles. Malgré sa maigreur et les traces de coups qu'il porte au visage, vous reconnaissez l'un d'eux : c'est Arneggur, commandant du Cinquième Bataillon de la Hache et du Marteau de la garnison de Sardath. Aussitôt, vous leur hurlez de s'arrêter et vous avancez vers eux.

- Quoi encore ? réplique-t-il sur un ton exaspéré. Manifestement, tous les sévices qu'il a pu endurer n'ont en rien entamé sa combativité ! Vous vous approchez de lui et vous déclinez votre véritable identité sur le ton de la confiance. Une lueur d'espoir éclaire ses traits tirés et en bon stratège, il se met sur-le-champ à échafauder des plans de rébellion.

- Va au camp des gardiens, murmure-t-il, et récupère les clefs de nos fers. (Il désigne un chemin qui serpente entre la rocaille.) Tourne à gauche avant l'escalier qui mène au balcon, le camp est visible de la route. Rapporte-moi le trousseau que je libère les miens. Nous attendons cet instant depuis trop longtemps. Mes Nains ne vont faire qu'une bouchée de leurs bourreaux. Ils vont payer cher tout ce qu'ils nous ont fait subir ! Si vous avez déjà visité le camp des gardiens, rendez-vous au [295](#). Sinon, vous partez sans plus tarder et, suivant les indications données par Arneggur, vous arrivez bientôt en vue d'un campement militaire, rendez-vous au [362](#).



238

Vous faites un large détour dans la pièce jusqu'à ce que vous arriviez à hauteur de l'arche qui s'ouvre sur le mur de droite. Vous jetez un coup d'œil discret dans la pièce et vous restez bouche bée devant la splendeur de l'endroit, qui tranche avec toutes les horreurs pompeuses et grandiloquentes que vous avez pu voir jusqu'alors. Une série d'escaliers de proportions harmonieuses, pour une fois, relie les divers étages du bâtiment. Une longue table de banquet occupe le centre de cette salle. Une trentaine d'Elfes Noirs mangent en silence. A les voir, ce repas a tout de la corvée et ils avalent les mets innommables en arborant des mines sinistres. Se sentant observé, l'un d'eux se tourne vers vous.

- Permettez que nous vous invitons à dîner, dit-il d'un ton affable.

Si vous acceptez cette invitation, rendez-vous au [396](#). Sinon, vous vous esquiverez, prétextant des affaires urgentes. Vous pouvez vous diriger vers les autres tables où les Elfes Noirs ripaillent sans vergogne. Rendez-vous au [65](#) dans ce cas. Si vous allez vers les prêtres rassemblés pour le rituel, rendez-vous au [337](#).

239

- Oh, je tremble devant tant de puissance ! ricane-t-il. Tu as étudié la magie entre deux passes d'armes... Dommage, tu commençais à m'intéresser. (Brusquement ses traits se durcissent.) Quelle déception ! Tu me fais perdre mon temps et je déteste cela !

Réalisant qu'il va attaquer, vous brandissez votre épée et vous vous élancez à la charge.

- Faeleorn Rath Mardex !

Un champ de force d'une puissance absolue vous envoie dinguer à l'autre bout de la pièce. A demi assommé par le choc, vous entrevoyez comme dans un brouillard la silhouette du Sorcier qui vous désigne de son bâton tordu. L'instant d'après, un jet noir vous pulvérise. Votre aventure est terminée.

240

Au bout de quelques kilomètres, vous atteignez le versant ouest de la cordillère. Le chemin forme un coude vers le sud et vous mène bientôt aux abords de la rivière. Un embarcadère a été aménagé à cet endroit et quelques barges gisent sur la rive, la plupart à l'état d'épaves. L'une d'elles paraît malgré tout encore assez solide pour vous transporter. Si vous la mettez à l'eau pour vous laisser porter par le courant, rendez-vous au [347](#). Si, puisqu'il se fait tard, vous bivouaquez sur place pour attendre le lendemain, rendez-vous au [206](#).

241

Les Ailes Noires abandonnent bientôt avec des grognements exaspérés. Elles reculent de quelques pas et se concertent à voix basse. L'une d'elles extirpe une petite fiole de son ceinturon et, après avoir adressé un dernier regard à son compagnon, la lance avec force contre la dalle. Une explosion d'une violence incroyable secoue la clairière, projetant à la ronde des paquets de

terre et de racines ! D'instinct, vous plongez à couvert, n'osant vous relever que quelques secondes plus tard, après que la fumée s'est dissipée. La dalle de pierre est intacte, mais les deux créatures ont été déchiquetées sur place ! Encore abasourdi, vous vous approchez lentement de la pierre grise, couverte de mousse et de lichen. En l'observant de plus près, vous distinguez les contours d'une épitaphe gravée dans la roche : « Ici repose Vardanès. devin et prophète. Quiconque profanera ce sanctuaire périra dans d'atroces souffrances. » Ce tombeau doit abriter un fabuleux trésor pour que vos ennemis n'aient pas tenu compte d'une telle menace. Il ne tient qu'à vous de le découvrir au plus vite. Si vous pensez connaître un mot de passe qui ouvrirait les portes de ce sanctuaire, rendez-vous au [2](#). Sinon, vous pouvez chercher un mécanisme d'ouverture. Rendez-vous au [75](#) dans ce cas. Si vous préférez attaquer la roche à coups d'épée, rendez-vous au [136](#).

242

Lancez deux dés et ôtez 3 au total obtenu. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [334](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [386](#).

243

Champignons toxiques De nombreux champignons vivant dans les souterrains sont saprophytes, c'est-à-dire qu'ils se développent sur de la matière en décomposition. Les variétés les plus agressives projettent même des spores toxiques sur leur proie afin de proliférer sur le cadavre.

Elfitoxine : ce champignon noir, semblable à une énorme vessede-loup, est légèrement urticant pour les Elfes des Forêts. Le contact de ses spores est fatal aux Elfes Noirs, qui entretiennent d'étranges relations avec ce champignon et obligent parfois, pour d'obscures raisons, certains des leurs à traverser des champs d'Elfitoxine. **Chapeau Vert** : ce champignon vert pâle est reconnaissable à sa collerette de piquants à la base du pied. Cette

variété n'est dangereuse que pour les Araignées Géantes et les Vers Lithophages. Le Chapeau Vert est souvent utilisé pour la protection des couloirs de mine.

Retournez au paragraphe que vous avez quitté.

244

Le garde vous lance un regard de connivence et s'avance vers le nouveau venu d'un pas tranquille. Vous les voyez discuter quelques instants puis le garde tourne les talons, apparemment satisfait. Mais sans crier gare, il brandit son marteau de guerre. Se sentant découvert, l'imposteur s'empare d'une dague. La lutte est de courte durée et l'espion rapidement maîtrisé. Bientôt, le capitaine des gardes vient vers vous.

- Nous te devons une fière chandelle, dit-il. Si nous survivons à ces temps difficiles, sois certain que ton nom restera dans l'histoire de notre peuple comme le fut Norgorod autrefois.

Vous lui assurez, en toute modestie, n'avoir fait que votre devoir. La nuit s'achève sans plus de péripéties et les premières lueurs de l'aube éclairent les monts environnants. Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Si ce jour est Haltadi, rendez-vous au [50](#). Sinon, rendez-vous au [4](#).

245

Puisque les créatures ne peuvent supporter l'éclat du soleil, il n'y a aucun risque pour qu'elles lèvent la tête et vous aperçoivent. Penché sur le rebord de la trappe, vous voyez un Elfe Noir partir à gauche et plusieurs autres s'égailler sur la droite. Vous percevez le bruit sourd d'une porte que l'on claque ainsi qu'une bordée de jurons. Bientôt le bruit cesse et vous examinez à loisir la pièce en contrebas. Cette forteresse est aux dimensions d'un géant et un vide de dix mètres vous sépare du sol. Si vous possédez un grappin, vous l'accrochez aux fortifications pour descendre le long de la corde. Quelques mouvements brusques portés à la corde vous permettent ensuite de le récupérer. Sans grappin,

vous n'avez d'autre solution que de vous laisser tomber dans le vide et, aussi agile que vous soyez, cette chute ne se fait pas sans heurts (lancez un dé pour déterminer les points d'ENDURANCE que vous allez perdre lors de votre réception au sol). La pièce où vous avez atterri est un observatoire, à en juger par l'immense télescope orienté vers la trappe et aux cartes du ciel qui ornent les murs. En dehors de cet attirail, elle ne présente aucun intérêt. Trois portes gigantesques permettent de quitter les lieux. Si vous prenez celle de gauche qui porte l'inscription « Salle de Jeux », rendez-vous au [78](#). Pour celle qui vous fait face et qui est marquée « Bibliothèque », rendez-vous au [166](#). Enfin, pour celle de droite, sans aucune inscription, rendez-vous au [110](#).

246

Le Sorcier éclate d'un rire sardonique.

- Peu m'importe à présent la nature de tes protections physiques. Ton unique atout vient de disparaître. (Il s'interrompt brusquement et réfléchit.) C'est impossible ! s'exclame-t-il. L'Amulette ne peut pas perdre ses pouvoirs. Toutes mes recherches prouvent qu'elle est passive. Elle réagit seulement au contact de sortilèges extérieurs... Chercherai-tu à me tromper ? Avoue.

Si vous agissez comme s'il venait de vous démasquer en lui avouant qu'il a raison, rendez-vous au [94](#). Si vous continuez à simuler la frayeur sans dire un mot, rendez-vous au [209](#).



Vous déclinez votre véritable identité avant de lui remettre discrètement le trousseau de clefs.

- Maintenant, tu vas pouvoir prendre ta revanche, dites-vous.

Le visage du vieux Nain s'éclaire d'un sourire (reprenez 1 point de **CHANCE**).

- Nous allons leur faire danser la gigue, fais-moi confiance... Nous avons pour coutume de remettre une gemme ou un joyau à ceux qui nous aident. Hélas, ces charognards nous ont tout pris et je n'ai pu conserver que cette Bague de Trois Centuries.

Arneggur vous tend un anneau d'argent qu'il dissimulait dans son pagne (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*).

- Il faut à présent détruire leur Sorcier Suprême. Tant que ce putois jaune restera dans la course, nos chances de vaincre seront limitées.

Arneggur désigne un sentier conduisant à des quartiers en construction.

- Suis cette route sur trois cents mètres, jusqu'à ce que tu rencontres un chemin creux, sur ta gauche. Il mène à un tunnel qui débouche dans l'autre caverne. Garde les yeux baissés et engage-toi sur la passerelle. File droit devant toi, sans t'occuper des carrefours. Tu devrais rejoindre un autre tunnel. C'est là que se cache le Sorcier Suprême, ce résidu de latrines.

Vous lui promettez de tout entreprendre pour éliminer ledit résidu.

- Je n'en doute pas, mon p'tit gars, réplique Arneggur en vous assenant une claque à vous démettre l'épaule. Quand tu auras ce cloporte baveux devant toi, colle-lui une mandale avec les compliments d'Arneggur.

Vous n'y manquerez pas ! Suivant ses instructions, vous arrivez bientôt en vue d'un chemin bordé de hautes palissades. Rendez-vous au [280](#).

248

Vous énoncez à haute voix le premier mot qui vous vient à l'esprit, mais ce n'est guère concluant. Si vous voulez essayer un autre mot de passe, retournez au [2](#). Dans le cas contraire, que comptez-vous faire ? Si vous décidez de :

Chercher un

mécanisme d'ouverture

Rendez-vous au [75](#)

Frapper la dalle, si vous possédez une épée Rendez-vous au [136](#)

Abandonner

Rendez-vous au [349](#)

249

Vous vous penchez sur le cadavre de cet imposteur et vous l'observez sous toutes les coutures. Par bien des aspects, il a tout d'un Elfe Noir, mais par d'autres, il ne ressemble à rien de connu. Vous vous empressez de récupérer votre Anneau et vous fouillez dans son sac. Vous y trouvez 5 Pièces d'Or ainsi que trois petites fioles étiquetées : Sang de Caméléon en poudre : 1. Condensé de Brume des Bois de Mithrir: 2. Cerveille entière de Métamorphon en saumure : 7. Bien que vous soyez peu au fait des pratiques surnaturelles, vous supposez qu'il s'agit des composants d'un quelconque élixir magique. Pour plus de sécurité, vous placez le tout dans votre sac (notez tout cela sur votre *Feuille d'Aventure*). L'inconnu ne possédant rien d'autre, vous récupérez votre arc et vos flèches et vous retournez sans tarder dans la salle du Conseil. Rendez-vous au [291](#).

250

Vous dégainez vivement votre épée, espérant le prendre par surprise. Hélas, vous avez affaire à un membre des troupes d'élite. Avec une aisance stupéfiante, il esquivé votre coup et s'empare de son arme dans le même mouvement !

SOLDAT D'ÉLITE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur, vous traînez le cadavre du cerbère jusqu'au bord du gouffre pour le jeter dans le vide. Vous pouvez à présent explorer le couloir en vous rendant au [103](#).

251

Poussé par une obstination farouche, vous reprenez votre route, sous la pâleur blafarde de la lune. Bientôt, des formes apparaissent à l'horizon. Un escadron d'Ailes Noires survole la vallée ! Pris de panique, vous scrutez les environs, à la recherche d'un abri. Peine perdue, ces créatures de la nuit vous ont repéré depuis longtemps. Elles fondent sur vous. Votre fuite éperdue ne fera que retarder l'issue fatale de cette rencontre.

252

Malgré la pénombre, vous repérez d'autres traces effacées à la hâte. Progressant à tâtons jusqu'au fond de la caverne, vous arrivez bientôt à proximité d'un gouffre béant, plongeant dans les entrailles de la montagne. Plusieurs lanternes sont accrochées à la paroi et vous vous hâtez d'en allumer une. A sa lueur, vous distinguez un monte-charge suspendu au-dessus du vide. Une corde, certainement arrimée à un contrepoids, permet de le manœuvrer. Sans plus tarder, vous prenez place dans la cage de bois et vous entamez la descente. Là, de nouvelles empreintes mènent à un vaste tunnel qui, après quelques détours, débouche sur une caverne, devant une flaque d'eau stagnante. Trois tunnels s'ouvrent dans la paroi, de l'autre côté de la mare. Les deux premiers sont envahis de champignons étranges. Le



252 *Trois tunnels s'ouvrent dans la paroi, derrière une flaque d'eau stagnante.*

troisième est vide et vous repérez à nouveau des traces de pas sur son seuil. Si vous empruntez :

Celui de gauche Rendez-vous au [149](#)

Celui du milieu Rendez-vous au [208](#)

Celui de droite Rendez-vous au [292](#)

253

Le monstre s'élançe tête baissée, faisant trembler le sol sous sa charge. Votre épée ressemble à un cure-dent face à ses défenses acérées. Allons courage, il ne pèse qu'une dizaine de tonnes, vous n'allez tout de même pas vous laisser marcher sur les pieds !

MAMMOUTH NOIR HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 15

Si vous le désirez, vous pouvez à tout instant simuler la mort et vous laisser choir à terre. Pour recourir à cet astucieux stratagème, rendez-vous au [84](#). Si vous sortez vainqueur de ce combat, ne cherchez pas à dissimuler le cadavre, cela ne ferait que vous retarder. Rendez-vous au [165](#).

254

Étant donné la distance à laquelle se trouve le scarabée, vous avez le temps de décocher trois flèches avant qu'il ne vous rejoigne. Si les trois font mouche, la créature s'écroule à vos pieds, morte. Rendez-vous au [308](#). Sinon, notez pour plus tard les flèches qui ont atteint leur but et les points d'**ENDURANCE** perdus par la créature. Pour l'instant, le monstre est encore vivant et fonce droit sur vous avec une fureur renouvelée. Si vous l'esquivez au dernier moment, rendez-vous au [60](#). Si vous préférez dégainer votre épée et combattre, rendez-vous au [283](#).

255

Vous percutez les eaux glacées du lac et la violence de l'impact vous coupe le souffle. Vous remontez à la surface, haletant, pour apercevoir un escadron d'Ailes Noires qui piquent droit sur vous, épée au poing. Vos misérables efforts pour leur échapper ne font que retarder l'issue fatale. Heureusement, vos souffrances sont brèves, mais pour le coup, votre aventure est à l'eau...

256

Surgissant de nulle part, une voix tonnante fait vibrer l'air du couloir !

- Istu ! Tu es libre ? Je t'avais ordonné de rester dans le cube jusqu'à mon retour des Abysses !

En réponse, votre démon pousse un hurlement de rage et fait jaillir ses griffes.

- Tu veux te battre ? rugit la voix. Soit ! Moi, Pnéa le Onzième Gardien Masqué, je vais t'infliger la leçon que tu mérites et cette fois ton banissement sera définitif!

Istu est pris d'une véritable frénésie meurtrière et s'élance à l'attaque.

PNÉA HABILITÉ : 1 1 ENDURANCE : 1 7

Procédez pour cet affrontement de la manière habituelle. Cette fois-ci, Istu est directement engagé dans le combat, il perd donc 2 points d'ENDURANCE quand son adversaire lui inflige une blessure. Si Istu sort vainqueur, rendez-vous au [363](#). Si Pnéa remporte le combat, il s'en prend aussitôt à vous et, puisque vous ne possédez pas d'arme magique, le démon a tôt fait de vous transformer en viande hachée.

257

Pour avoir déjà emprunté cette passe, vous prenez plaisir à l'escalader à nouveau. Les parois qui entourent le col n'ont rien perdu de leur majesté et sont toujours aussi infranchissables. Si vous retournez dans la mine des Nains, rendez-vous au 36. Si vous décidez de poursuivre au nord-ouest, sur l'autre versant du col, rendez-vous au [133](#).



258

Vous empoignez l'épée et, avec de violents moulinets, vous tentez de la déloger de l'entrelacs de racines. Aussitôt, les fleurs étoilées vomissent un suc épais qui dégouline sur votre bras. Vous prenez alors conscience de votre bévue : le piège de la Palmicole Purulente vient de se refermer et votre esprit se trouble. En effet, le poison de cette plante Carnivore est très virulent. Souhaitez-lui bon appétit... Votre aventure est terminée.

259

Hurlant comme un damné, vous abattez votre lame, mais elle ne rencontre que le vide et la robe noire tombe doucement à vos pieds ! Une voix grondante résonne derrière vous.

- Soit, guerrier ! Nous allons livrer bataille !

Une femme gigantesque, semblant formée d'une unique coulée d'argent pur, se dresse devant vous. Sa chevelure d'argent vole sous la bourrasque. D'un geste fier elle lève une épée étincelante.

- Je suis Thyra Migurn, Maîtresse de la Tour. Je relève ton défi.

THYRA MIGURN HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 12

Si l'affrontement tourne à votre désavantage, vous pouvez à tout instant concéder la défaite en vous rendant au [315](#). Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [226](#).

260

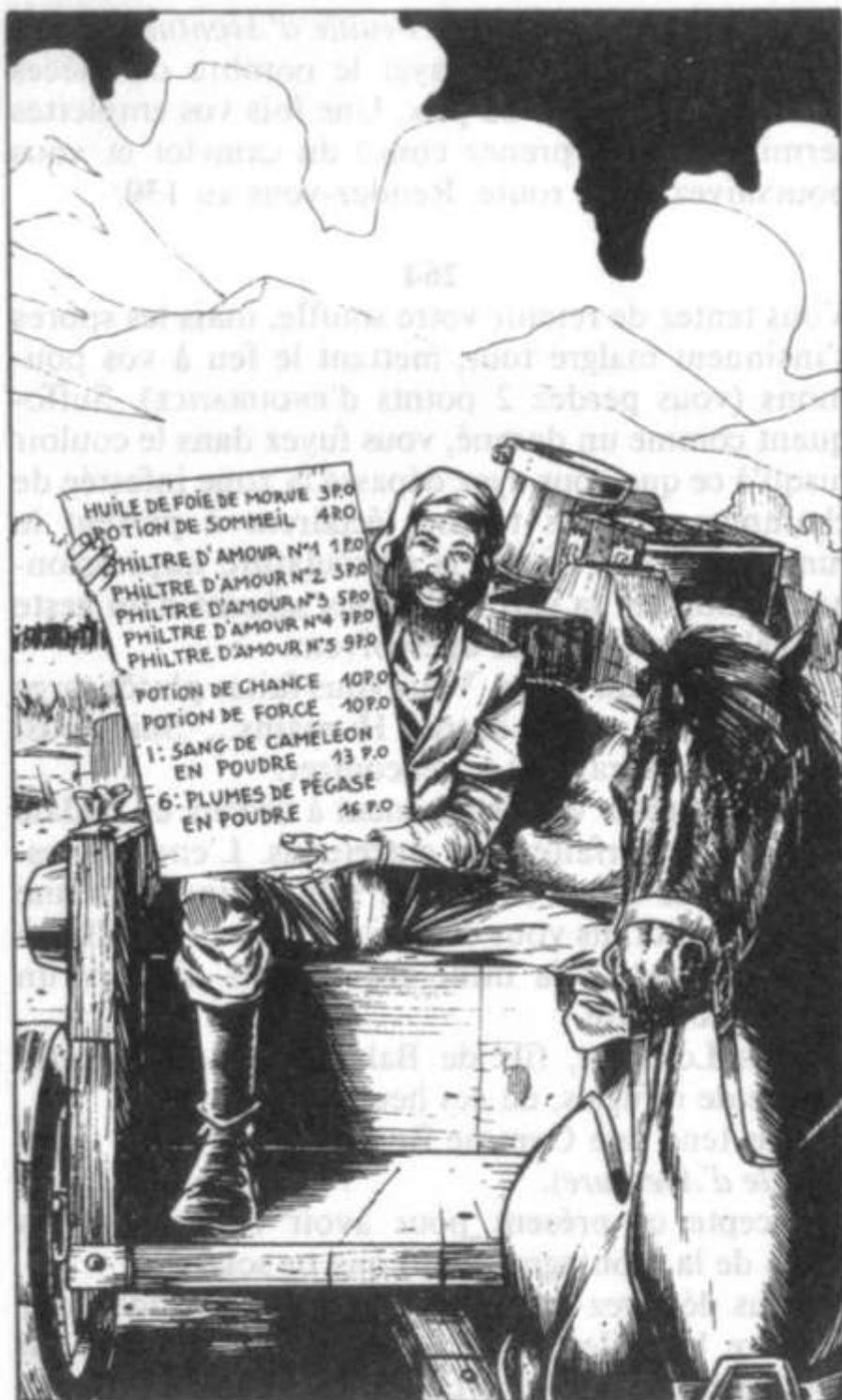
« Aucune personne répondant à ce nom n'existe sur le territoire », dit la voix. Vous marquez un temps d'hésitation. Bien sûr! Sorrel s'appelle Eledorn Falestien chez les Elfes. Vous dites ce nom, mais la voix vous donne la même réponse. Il faut se rendre à l'évidence : Sorrel est mort. Abasourdi par cette effroyable nouvelle, vous sursautez quand la voix résonne à nouveau dans votre esprit endeuillé. « A qui désirez-vous parler ? » Retournez au [99](#) et faites un autre choix.

261

La Boule de Foudre décrit un arc lumineux et va rouler sur le sol, au centre de la pièce. Pendant un instant, elle se contente de crépiter mais, bientôt, un véritable déluge de feu se propage dans la pièce et des éclairs lumineux parcourent l'espace, se concentrant sur les alcôves occupées par les Sorciers. Voilà ce que l'on appelle un réveil en fanfare ! D'instinct, vous détournez la tête pour vous protéger de l'aveuglante lumière. Le tumulte assourdissant cède bientôt la place à un silence de mort. L'endroit est détruit et il ne reste des Sorciers qu'une poussière grisâtre qui retombe en pluie fine sur le sol. Vous balayez la pièce du regard : il n'y a pas d'issue. Retournant dans le couloir, vous hésitez un instant entre les deux portes, avant de choisir celle de gauche. Rendez-vous au [109](#).

La dernière créature s'écroule sur le sol avec un étrange bruit de verre brisé. Une épaisse fumée s'échappe de son ceinturon et vous plongez aussitôt à couvert. Bien vous en prend, car dans la seconde qui suit, une explosion d'une violence stupéfiante dévaste tout dans un rayon de plusieurs mètres. Un cratère encore fumant occupe la place où gisaient les deux Ailes Noires, mais vous ne trouvez aucune trace des cadavres, ni de leurs armes. Les oreilles encore bourdonnantes, vous vous approchez de l'entrée du tumulus. La pierre grise qui la scelle est couverte de mousse et de lichen mais, en l'observant de plus près, vous distinguez les contours d'une inscription gravée : « Ici repose Vardanès, devin et prophète. Profane ce sanctuaire et tu périras dans d'atroces souffrances. » Voilà ce que l'on appelle un lieu peu engageant, mais vos ennemis semblaient lui accorder une importance considérable. Cette tombe doit receler un secret primordial et il ne tient qu'à vous de le découvrir. Si vous pensez connaître un mot de passe qui ouvre les portes du sanctuaire, rendez-vous au [2](#). Dans le cas contraire, vous pouvez chercher un mécanisme d'ouverture (rendez-vous au [75](#)) ou bien, si vous possédez une épée, vous attaquer à la roche (ren-dez-vous au [136](#)).





263 *Le marchand vous présente la liste de ses produits, des philtres et des potions.*

263

- Je possède tout un assortiment de potions et certaines sont très rares.

Le marchand plonge à l'arrière de sa carriole et en extirpe une boîte de bois avec la liste de ses produits.

- Les philtres d'amour sont très efficaces et à un prix défiant tout concurrence, mais je doute qu'ils te soient très utiles. La potion somnifère est, elle aussi, très puissante même si ses effets se dissipent vite. Et puis il y a mes articles spéciaux. Les quatre derniers de la liste sont d'une extrême rareté ; je n'en possède d'ailleurs qu'un exemplaire de chaque. Ils peuvent paraître chers, mais compte tenu de leur efficacité, c'est un véritable cadeau.

Achetez ce que vous voulez et notez soigneusement

vos acquisitions sur votre *Feuille d'Aventure*. N'oubliez pas non plus de rayer le nombre de Pièces d'Or correspondant au prix. Une fois vos emplettes terminées, vous prenez congé du camelot et vous poursuivez votre route. Rendez-vous au [130](#).

264

Vous tentez de retenir votre souffle, mais les spores s'insinuent malgré tout, mettant le feu à vos poumons (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Suffoquant comme un damné, vous fuyez dans le couloir jusqu'à ce que vous ayez dépassé la zone infestée de champignons. Des torches éclairent à présent le tunnel et deux Nains à la musculature impressionnante montent la garde. Ils vous saluent d'un geste amical dès qu'ils vous aperçoivent.

- Salut, dit l'un d'eux. Vous vous faites plutôt rares ces temps-ci, vous autres Humains... Suis-nous, Lokimur sera ravi de te rencontrer.

Les deux gardes vous emmènent à travers un dédale de couloirs parfaitement entretenus. L'endroit ressemble plus à une

forteresse souterraine qu'à une mine. Bientôt, ils vous conduisent dans une salle où siège un Nain à la mine grave, assis derrière un bureau de pierre.

Je suis Lokimur, fils de Bakulor. Je dirige cette troupe de réfugiés, en ces heures sombres. Il vous tend une Gemme Rouge (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

- Accepte ce présent pour avoir osé braver les périls de la montagne... Qui que tu sois.

Si vous déclarez que vous cherchez de l'aide pour détruire les Ailes Noires, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez lui dire que vous venez de Grim-mond, dans la Forêt des Ombres, mandaté par le Conseil des Sages, rendez-vous au [331](#).

265

Lancez deux dés et modifiez le résultat en fonction du jour présent :

Lunédi ôtez 5

Eolédi ajoutez 1

Marédi ajoutez 3

Si le résultat final est supérieur à votre total d'HABiLETÉ, rendez-vous au [386](#). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABiLETÉ, vous manquez à plusieurs reprises de chavirer, mais vous parvenez quand même à retourner sur la grève. De toute évidence, il est impossible de rallier Sardath et vous devez vous résoudre à poursuivre votre périple plus au nord, en direction des montagnes. Rendez-vous au [81](#).

Le Nain comprend vite que vous ne plaisantez pas et il écoute attentivement le récit de toutes vos mésaventures. Il se montre très impressionné par la situation que vous décrivez et il vous remercie chaleureusement de l'avoir averti du danger (vous gagnez 1 point de **CHANCE**).

- Nous autres marchands devons beaucoup à des hommes de ta trempe, déclare-t-il. Je ne suis pas guerrier, mais je possède quelque chose qui pourra sûrement te servir...

Il fouille un instant à l'arrière de sa carriole et vous tend un épais calepin sur la couverture duquel vous pouvez lire : *Encyclopédie de la flore souterraine par Maître Fangnir*.

- Je fais un peu de botanique à mes moments perdus, dit-il d'un air faussement modeste. J'ai noté toutes mes observations sur les champignons et les moisissures des souterrains, la page qui concerne les champignons les plus dangereux est cornée. Si vous désirez en prendre connaissance, notez le paragraphe que vous lisez et rendez-vous au [243](#). Vous remerciez Fangnir pour ce précieux document. Il vous sera sûrement utile. Fangnir manœuvre sa carriole et repart vers Norgorod. Vous le regardez s'éloigner, songeant déjà à votre prochaine destination. De toute évidence, l'ennemi ne se trouve pas à l'est du pays. Si vous gagnez les montagnes, rendez-vous au [357](#). Si vous poussez jusqu'à Sardath, rendez-vous au [232](#).

Vous progressez à pas feutrés dans le sous-bois, l'œil aux aguets. L'absence de toiles ne vous fait pas oublier pour autant la redoutable Mégaraigne-Louve qui hante ces lieux. Vous cheminez pendant quelques heures et vous découvrez un carré de mousses cicatrisantes. Vous en décollez quelques plaques, en prenant soin de ne pas détruire la plante (ajoutez 2 Plantes sur votre *Feuille d'Aventure*). En fin d'après-midi, vous arrivez en vue de la chaumière de votre ami Colrhyn, sans avoir croisé la

moindre araignée. Vous frappez à la porte et vous entrez quelques instants plus tard, n'ayant reçu aucune réponse. Colrhyn est absent et aucun indice ne vous permet d'apprendre où il s'est rendu. Vous haussez les épaules, et vous repartez vers le nord-ouest, en suivant le sentier qui part de la chaumière. Rendez-vous au [192](#).

268

Vous prenez la torche et vous pénétrez au centre du pentagramme. Le prêtre vous intime l'ordre de la brandir et il entame un chant sur un rythme soutenu. Bientôt les incantations atteignent leur paroxysme et la torche s'embrase. Tétanisé, vous sentez que les flammes drainent toute votre énergie et vous perdez rapidement conscience... Toutes vos forces vitales sont à présent au service du Mal Absolu, n'est-ce pas un beau gâchis ?



269

Vous descendez sur le ponton où est amarré votre bateau et, après quelques préparatifs, vous hissez la petite voile carrée. Bientôt, vous voguez sur le cours tranquille de la rivière, poussé par une brise froide, mais constante. La première heure est agréable et le spectacle rassurant des champs baignés de soleil vous ferait presque oublier le motif de votre voyage. Hélas, comme vous vous enfoncez dans la Forêt des Ombres, une autre réalité s'impose à vous. Jamais l'ambiance oppressante du sous-bois n'avait atteint une telle intensité. Vous avez le sentiment gênant que des milliers d'yeux malveillants pèsent sur votre nuque et, par instants, des plaintes inquiétantes déchirent le silence des bois. En milieu de journée, vous arrivez en vue du

pont de lianes qui enjambe la rivière. Les cordages ont été tranchés sur la rive droite et il gît à présent à demi englouti sous les eaux noires. Si vous tentez une manœuvre pour le contourner, rendez-vous au [137](#). Mais vous pouvez accoster sur la rive gauche et partir vers le nord-ouest le long du sentier (rendez-vous au [8](#)) ou prendre pied sur la rive droite et vous diriger vers le nord-est en longeant la rivière à travers le sous-bois (rendez-vous au [342](#)).

270

- Joli mensonge, ricane-t-il. Tu oublies seulement que je suis un maître en magie ; de tels secrets ne sont pas à la portée d'un guerrier. (Il pousse un profond soupir.) Cette conversation m'ennuie. Il est temps d'y mettre un terme.

Réalisant qu'il va attaquer, vous brandissez votre épée pour vous élancer à la charge.

- Faeleorn Rath Mardex !

Un champ de force d'une puissance absolue vous envoie dinguer à l'autre bout de la pièce. A demi assommé par le choc, vous entrevoyez dans un brouillard la silhouette du Sorcier qui vous désigne de son bâton tordu. Vous avez sous-estimé l'intelligence perverse de votre ennemi. C'est une grave erreur, de celles qu'on ne commet qu'une fois. Votre aventure s'achève ici.

271

Morlon se précipite vers la fenêtre. D'un bond audacieux, il s'élance à travers la vitre et prend son envol dans un tourbillon de bris de verre ! Vous foncez à sa suite, empoignant votre arc au passage. Trop tard, il est déjà hors d'atteinte et sa silhouette disparaît dans le ciel nocturne. Vous réprimez un juron : le fourbe est en possession de votre Anneau. Vous ne pouvez rien contre cela dans l'immédiat. Mieux vaut rejoindre les autres membres du Conseil et leur conter vos mésaventures. Rendez-vous au [291](#).

Sorrel pousse un rugissement de bête traquée et arrache d'un geste sec la flèche qui vient de l'atteindre. Au même instant, sa balafre disparaît et sa peau prend une teinte d'ébène ! Un cri retentit parmi la troupe.

- C'est un Elfe Noir !

Aussitôt, les archers fondent sur le traître et, avec une hargne insoupçonnée, le font passer de vie à trépas. Heureusement, les Elfes retrouvent vite leur flegme légendaire et Bistort, un de leurs chefs, vient à votre rencontre.

- Les Elfes Noirs ont acquis le pouvoir de se transformer à leur guise. Nous passons le plus clair de notre temps à les traquer et je crains que nous n'ayons négligé l'entretien des sentiers. Ce sont nos pires ennemis, tu ne l'ignores pas.

Bistort esquisse un sourire gêné et vous prend par l'épaule.

- Nous t'avons pris pour l'un d'eux et avons failli te tuer. Accepte ce présent avec toutes nos excuses. Il vous remet une bague à tête de serpent, formée de sept anneaux enroulés en spirale (notez la Bague-Serpent sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, un appel retentit au sommet des arbres. Vous rejoignez sans tarder la vigie postée au sommet d'un grand chêne. Deux créatures ailées survolent la forêt, en direction du sud-ouest. Très rapidement, elles décrivent des cercles et disparaissent. Elles se sont posées à deux bonnes heures de marche, à l'est du village.

- Sorrel avait pour mission de traquer les Ailes Noires, vous apprend Bistort. Il prétendait que ces créatures n'avaient rien en commun avec les Elfes Noirs. Nous savons à quoi nous en tenir à présent.

Je vais envoyer mes meilleurs pisteurs et, cette fois-ci, ils ne nous échapperont pas. Si vous voulez les traquer vous-même, Bistort

accepte de vous laisser agir, rendez-vous au [168](#). Sinon, vous passez la nuit au village des Elfes. Rendez-vous au [360](#).

273

Les deux Obligaths semblent vous reconnaître et viennent vous flairer les jambes ! Vous craignez un instant pour l'intégrité de vos mollets mais, apparemment, la potion de transformation a aussi modifié votre odeur. Les deux monstres, apaisés, commencent à bondir joyeusement et, encouragé par ces marques d'affection, vous allez jusqu'à leur flatter le haut du crâne. Ils sont bien gentils les toutous mais ils n'ont toujours pas l'intention de vous laisser aller plus loin. Si vous voulez forcer le passage, rendez-vous au [378](#). Si vous préférez leur donner un pochon d'herbe à se partager, rendez-vous au [73](#). Si vous choisissez de les attaquer à grands coups d'épée, rendez-vous au [333](#).

274

Soudain, un garde Nain fait irruption dans la salle et se dirige vers Lokimur.

- Je suis désolé de vous interrompre en pleine discussion, chef, mais votre présence est demandée. Les Toa-Suo viennent de lancer une nouvelle attaque.

Lokimur annonce qu'il va venir dans un instant et se tourne vers vous.

- Resteras-tu pour nous prêter main-forte ?

Si vous acceptez de combattre au côté des Nains, rendez-vous au [74](#). Si vous répondez que votre mission ne saurait souffrir aucun délai, Lokimur comprend et vous souhaite bonne chance. Il appelle un garde pour qu'il vous reconduise au-dehors. Une fois à l'air libre, le Nain désigne la face sud du col. - Repars dans cette direction, dit-il. Les Toa-Suo tiennent toute la face nord de la montagne. Vous le remerciez de son conseil et vous entamez la

descente. Bientôt, vous retrouvez le sentier au fond de la vallée. Si vous partez vers le nord-est, vers l'aiguille rocheuse, rendez-vous au [323](#). Si vous prenez vers le sud-ouest, vers la rivière, rendez-vous au [240](#).

275

A peine posez-vous la main sur le bouclier qu'un hurlement démentiel résonne contre les parois grises de la salle. Une vision d'horreur naît sur la surface argentée. Une furie pourvue de quatre têtes déformées par la haine s'extirpe lentement du bouclier, ses quatre bras fouettant l'air de mouvements rageurs. D'un geste exaspéré, vous abattez votre lame, sans autre résultat que de l'entailler sur la surface d'argent ! Bientôt, l'apparition prend corps et manque vous égorger d'un redoutable coup de griffe ! Si Istu est de votre côté, multipliez par 10 le numéro qu'il porte et rendez-vous au paragraphe ainsi produit. Dans le cas contraire, vous devez affronter l'Entité du Miroir. Vous ne pouvez faire usage de votre arc dans cet espace confiné et vous devez l'affronter à l'épée.

ENTITÉ DU MIROIR HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si l'Entité remporte un Assaut, rendez-vous immédiatement au [6](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [70](#).

276

Le torrent rejoint bientôt le cours tranquille d'une rivière. A partir du point de jonction, une végétation glauque naît à la surface de l'eau. Vous redescendez vers le sud, longeant la rive jusqu'à la tombée de la nuit. Sardath n'est plus très loin à présent. Vous pressez le pas. Déjà le versant oriental de la Muraille de Sangelé se détache dans l'obscurité. Soudain, des cris résonnent dans le ciel. Alerté, vous plongez sous le couvert d'un rocher et vous voyez passer une armée d'Ailes Noires volant vers Sardath. Soulagé qu'elles ne vous aient pas repéré, vous décidez de passer la nuit sur place. Vous vous levez avant les premières lueurs de l'aube, au terme d'une nuit particulièrement agitée.

Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Si ce jour est Hal-tadi, rendez-vous au [50](#). Sinon, alors que le ciel commence à peine à s'éclaircir, l'armée d'Ailes Noires envahit à nouveau le ciel, quittant Sardath et survolant la Muraille de Sangelé, en direction du nord. Si vous voulez les suivre, rendez-vous au [16](#). Si vous préférez rallier Sardath au plus vite, rendez-vous au [293](#).

277

En vous apercevant, l'Elfe Noir s'arrête et vous salue avec déférence. Ne sachant trop que faire, vous imitez son geste.

- Valéthion, Chaugh, dit-il.

Mais il s'interrompt aussitôt, avec l'air d'avoir commis une bêtise.

- Je suis désolé, reprend-il. J'oublie toujours que nous devons parler l'allansien.

Adoptant l'attitude la plus sévère, vous lui faites remarquer qu'une telle bévue pourrait bien lui coûter la vie et qu'il ne suffit pas de pouvoir prendre l'apparence des humains, encore faut-il parler et agir comme eux. Pendant que vous prenez plaisir à le réprimander, un autre Elfe Noir vous rejoint. Il vous salue mais semble étonné de vous voir.

- Seigneur Chaugh, dit-il. Comment avez-vous pu quitter la salle de Jeux ?

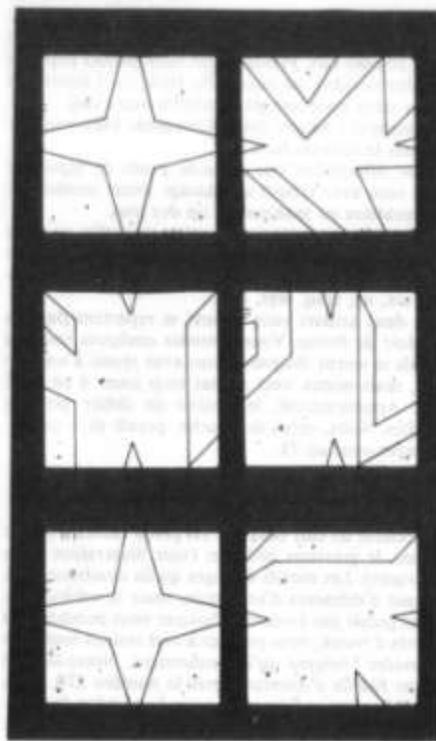
Vous réfléchissez une seconde avant de répondre que vous avez trouvé un passage secret menant au Laboratoire en manipulant un des jeux.

- Nous devons rapporter cette nouvelle au plus vite, dit le premier Elfe. Oh, j'allais oublier, le code d'ouverture a été modifié. Maintenant il faut frapper six, un, cinq, sept, huit.

Les deux soldats vous saluent et repartent dans le couloir de droite. Vous attendez quelques instants qu'ils se soient éloignés. Vous avez réussi à les berner, mais mieux vaut ne pas trop jouer à ce petit jeu. Apparemment, le couloir de droite grouille d'Elfes Noirs, celui de gauche, paraît plus calme. Rendez-vous au [71](#).

278

La bourse de cuir contient six petits carrés d'ivoire ornés de gravures délicates (voir illustration page suivante). Les motifs étranges qu'ils dessinent sont autant d'éléments d'un puzzle, mais la solution ne vous paraît pas évidente. Puisque vous possédez les carrés d'ivoire, vous pourrez à tout instant tenter de résoudre l'énigme qu'ils renferment. Notez-les sur votre *Feuille d'Aventure*, avec le numéro 278, mais n'oubliez pas ce faisant de noter le numéro de paragraphe que vous quittez, afin d'y revenir par la suite. Lorsque vous aurez trouvé la solution, vous saurez ce qu'il convient de faire.



278 La bourse de cuir contient six petits carrés d'ivoire ornés de gravures délicates.

L'épais volume s'intitule : *Les Recherches alchimiques de Thalion Lorasse*. Le temps vous manque pour en entamer la lecture et puis cette littérature est sans grand intérêt pour un guerrier. Néanmoins, par curiosité, vous l'ouvrez à la page marquée par le signet.

L'Apparatus : ce percolateur à triple entrée permet de concocter des élixirs à partir de deux composants solides et d'un composant liquide. Le liquide doit être versé dans le premier récipient et la poudre dans le deuxième. Le troisième récipient, le plus volumineux, est conçu pour contenir une grande quantité du deuxième composant solide. Si vous possédez des produits susceptibles d'entrer dans la fabrication d'un élixir, notez soigneusement cette description. Sait-on jamais, peut-être allez-vous trouver un Apparatus... Dans l'immédiat, retournez au [166](#) et faites un autre choix.

L'allée serpente entre les bâtiments de la cité. Au-dessus de vous, des tours adoptent des formes absurdes, des chemins ou des escaliers n'aboutissent nulle part. Tout cela semble conçu dans l'unique but de déconcerter l'habitant. Certains architectes mériteraient des gifles. La palissade qui entoure la voie interdit toute incursion dans la ville mais, d'un autre côté, elle vous protège de toutes ces horreurs. Bientôt, le chemin s'interrompt devant l'entrée d'un tunnel, à quelque distance du balcon surplombant la cité. Ce passage est si bas de plafond que vous devez vous baisser pour vous y engager. Après avoir progressé ainsi pendant une dizaine de mètres vous débouchez dans la gigantesque caverne sans fond. Évitant soigneusement de lever les yeux, vous vous engagez sur une passerelle étroite, rendue glissante par un tapis de lichen spongieux. Heureusement, la voie s'élargit bientôt et se scinde en deux. Si vous partez sur la droite, rendez-vous au [370](#). Si vous continuez droit devant vous, rendez-vous au [177](#).

281

Le tunnel débouche rapidement sur une passerelle étroite, éclairée par la pâle lumière de la gigantesque caverne. Aussitôt vous baissez les yeux pour ne pas regarder l'architecture démentielle. Vous avez le sentiment que cette passerelle est la plus élevée de toutes celles qu'il vous a été donné de franchir mais, pour rien au monde, vous n'irez vérifier cette intuition en regardant le vide. Bientôt, vous passez sous une arche s'ouvrant sur un étroit couloir. Protégé par cet espace clos, vous osez à nouveau lever les yeux. A quelques mètres sur la gauche, vous repérez une porte. Un peu plus loin sur la droite, une nouvelle arche se dessine sur la paroi. Si vous poussez la porte de gauche, rendez-vous au [205](#). Si vous passez sous l'arche de droite, rendez-vous au [348](#).

282

- Les Elfes Noirs ! hurle-t-elle d'une voix hystérique. J'exècre leurs pratiques perverses et ce qu'ils osent faire à la montagne !

Son cri de rage se répercute en écho sur les parois. L'air semble exploser autour de vous et une lumière insoutenable vous aveugle. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, une Boule de Foudre vous atteint de plein fouet, vous brûlant douloureusement les chairs. Lancez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous êtes Chanceux, vous échappez par miracle à ce déluge de feu. Sa hargne s'apaise et vous osez à nouveau ouvrir les yeux. Son corps semble à présent formé d'énergie pure et chaque pulsation lance des éclairs qui fusent vers le ciel. Thyra vous toise d'un air lourd de menace.

- Quels liens t'unissent aux Elfes Noirs ? Réponds ! Vous vous empressez de lui raconter l'ensemble de vos mésaventures et le but de votre mission. Peu à peu, Thyra retrouve un semblant de calme.

- Tu auras besoin de pouvoir !

Une Boule de Foudre naît au creux de sa main et elle vous la remet (notez-la sur votre *Feuille d'Aventure*).

- Utilise cette Boule de Foudre contre les plus noirs d'entre eux. La Boule saura bien les désigner... Maintenant, quitte cet endroit au plus vite, ma patience a ses limites.

Vous fuyez sans demander votre reste. Peu de temps après, vous retrouvez le chemin au pied de la montagne, soulagé d'avoir survécu à cette effroyable rencontre. Rendez-vous au [298](#).

283

Le scarabée n'est plus qu'à quelques pas de vous et le sol vibre sous sa charge. Les yeux rivés sur les excroissances que forment ses mandibules, vous brandissez votre épée.

LUCANE GÉANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [308](#).

284

Roxsir vous conduit jusqu'à un parapet surplombant la face nord de la montagne. En contrebas, une foule hurlante de Toa-Suo escalade la paroi mais une troupe de Nains jette de lourds rochers sur les assaillants. Les rares créatures qui arrivent sur le parapet sont aussitôt prises à partie par des guerriers armés de haches. Sans plus attendre, vous allez grossir les rangs des Nains et vous commencez à jeter les pierres sur l'adversaire. Très rapidement, cette tâche se révèle épuisante. En dépit de leur petite taille, vos compagnons, habitués au travail de la mine, sont d'une force exceptionnelle. Ruisselant de sueur, vous êtes obligé d'arrêter. Plusieurs créatures profitent de cette brèche dans la défense pour envahir le parapet. Les guerriers débordés ne peuvent tous les contenir et vous devez en affronter un.

TOA-SUO HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 9

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous regagnez votre poste. A la tombée du jour, les Toa-Suo battent enfin en retraite et repartent vers le nord. A ce moment, la tension accumulée qui vous permettait de résister vous abandonne soudain et vous vous écroulez, éreinté. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous ne mourez pas d'épuisement, vous regagnez les aires de repos, soutenu par deux Nains. Rendez-vous au [322](#).

285

La piste grimpe sans discontinuer et vous mène au sommet d'un col enneigé. Malgré la fatigue, vous poursuivez votre périple, vous enfonçant chaque fois davantage dans l'épaisse couche de poudreuse. Soudain, vous repérez des mouvements furtifs dans le tapis neigeux. Surgissant de nulle part, une véritable armée de Toa-Suo à la fourrure immaculée s'est levée et vous encercle, montrant des crocs menaçants. Contre un ou deux, vous auriez encore vos chances, mais là... Votre aventure s'achève.

286

Peu après la tombée de la nuit, alors que vous vous reposez de cette longue journée de marche, une armée d'Ailes Noires survole la vallée, venant du nord-ouest, en direction de Sardath. Vous avez bien fait de vous arrêter et d'établir votre campement dans un renforcement rocheux... Épuisé, vous vous enroulez dans vos couvertures et vous trouvez rapidement le sommeil. Le lendemain, vous vous levez aux premières lueurs de l'aube en grelottant, tant le froid est vif. Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Si ce jour est Haltadi, rendez-vous au [50](#). Sinon, après quelques exercices pour dégourdir vos muscles transis, vous avalez un rapide déjeuner avant de reprendre votre périple. Vers midi, vous atteignez les contreforts du gigantesque piton rocheux qui se dresse à l'horizon. Dans quelques heures, il faudra entamer son ascension. Rendez-vous au [318](#).

287

Puisque vous êtes un humain, l'Elfe Noir donne l'alerte dès qu'il vous aperçoit. Vous vous élancez, épée au poing, avec la ferme intention de lui faire avaler ses cris, mais vous avez affaire à un combattant chevronné et le fracas des armes résonnant dans le couloir a tôt fait d'attirer des renforts. Cerné de toutes parts, vous combattez avec rage. Tout est fini, vous le savez, mais au moins quelques-unes de ces crapules vous accompagneront dans la mort.

288

Si d'aventure il vous prenait l'envie de contempler les alentours, notez le numéro de paragraphe que vous lisez et rendez-vous au [153](#) (notez cette consigne pour plus tard sur votre *Feuille d'Aventure*). Dans l'immédiat, vous progressez sur la passerelle en vous efforçant de regarder vos pieds. Cette situation est pour le moins frustrante, mais bientôt votre passerelle en rencontre une autre. Si vous partez à gauche, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez à droite, rendez-vous au [112](#).

289

L'Amulette explose à l'instant où vous la soulevez et de profondes Fissures naissent sur le corps de la momie. Si vous quittez le sanctuaire sans demander votre reste, rendez-vous au 12. Dans le cas contraire, le corps du devin s'écroule à vos pieds dans un tourbillon de poussière pour former un monticule de cendres grises. Soudain, un long soupir à vous glacer le sang traverse la pièce, tandis qu'une pâle luminescence naît au centre du sarcophage et prend rapidement forme humaine. Le fantôme de Vardanès se dresse à présent devant vous. Lancez deux dés : si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [214](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [316](#).

290

Une violente secousse vous éjecte de la charrette avant même que vous n'ayez atteint Fangnir. Vous vous rétablissez d'une roulade et vous bondissez à nouveau sur vos pieds. De gigantesques tentacules recouverts de plaques noires ont surgi du sol et, fouettant l'air de mouvements convulsifs, s'acharnent sur l'attelage et la charrette. Fangnir a recouvré ses esprits et hurle de terreur. Une gueule béante affleure à présent le sol, menaçant de tout engloutir. Ce monstre des abîmes est d'une force titanesque. Si vous voulez voler au secours de Fangnir, rendez-vous au [43](#). Si vous abandonnez le Nain à son destin, rendez-vous au [376](#).

291

Dame Grissa réunit à nouveau le Conseil. Cette fois, l'assemblée vous écoute avec un silence respectueux.

- L'ennemi maléfique dont je redoutais l'existence s'est enfin dévoilé. Rien ne me satisferait plus que d'entrer dans la forêt à la tête de nos troupes pour nous débarrasser de cette vermine, mais c'est justement ce que l'ennemi recherche. Morlon me l'a avoué lui-même. La forêt est d'ores et déjà contaminée par le Mal ; inutile de risquer la vie de nos hommes...

Après moult discussions, le Conseil finit par approuver votre décision de partir seul, mais il insiste pour que vous preniez un peu de repos avant de vous lancer vers l'inconnu. Grissa vous fait apporter un repas et réclame la présence d'un guérisseur pour vous examiner. Si vous avez été blessé, toutes ces attentions vous permettent de récupérer jusqu'à 6 points d'ENDURANCE. Quelques heures plus tard, vous vous levez avec le soleil (cochez le premier jour sur votre Calendrier). Vous rassemblez vos affaires et vous partez dans les couloirs déserts de la maison commune. Tous les conseillers sont allés dormir après cette nuit agitée, mais dame Grissa vous attend. Elle tenait à vous remettre un Trèfle à Quatre Feuilles pour vous porter chance au long de votre périple (notez-

le sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous la remerciez et vous prenez congé. Si vous désirez rendre visite à l'astrologue de la ville avant de quitter Grimmond, rendez-vous au [231](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [390](#).

292

Le tunnel se perd en multiples détours, mais vous le suivez malgré tout, guidé par les empreintes sur le sol. Bientôt, il débouche dans une petite caverne et là, vous restez un instant bouche bée : vous êtes revenu au point de départ, à quelques pas du monte-charge ! Si vous désirez retourner à la caverne aux trois couloirs, rendez-vous au [252](#) et faites un autre choix. Si vous estimez avoir assez perdu de temps, vous actionnez le monte-charge pour quitter la mine. Vous sortez à nouveau à l'air libre. Si vous poursuivez votre route le long de l'autre versant, au nord-ouest, rendez-vous au [133](#). Si vous rebroussez chemin, vous regagnez le sentier au fond de la vallée. Vous pouvez partir vers le nord-est (rendez-vous au [323](#)) ou bien vers le sud-ouest (rendez-vous au [240](#)).

293

Sardath, cité lacustre bâtie sur pilotis au centre du lac Sardmere, est le principal bastion de la civilisation du nord de l'Allansie. Construite quelques siècles auparavant par les premières colonies d'Humains et de Nains venues exploiter les richesses de ces contrées sauvages, elle devint rapidement un important lieu d'échanges où transitent les marchandises de la Forêt des Ombres et des monts Hurlélune. Hélas, les éléments déchaînés qui s'acharnent contre ses murs pourraient fort bien la transformer sous peu en une cité fantôme. Un ouragan d'une force incroyable soulève les eaux du lac et des trombes d'eau s'abattent sur la ville. Le pont qui reliait Sardath à la terre n'est plus qu'un souvenir et toutes les embarcations gisent à l'état d'épave sur la grève. Consultez votre Calendrier : si ce jour est Flammédi, rendez-vous au [127](#). Si ce jour est Terradi, rendez-vous au [154](#). S'il s'agit d'un autre jour, rendez-vous au [184](#).



293 *Un ouragan d'une force incroyable soulève les eaux du lac.*

294

Les yeux suivent votre embarcation pendant de longues minutes et disparaissent comme ils étaient venus. D'un haussement d'épaules, vous reprenez votre navigation. A midi, vous posez vos armes car les rives disparaissent sous les roseaux et vous devez multiplier les manœuvres pour maintenir votre barque en eau claire. Vous êtes en territoire Batrakk. Soudain, une troupe de guerriers au faciès de crapaud jaillit des marécages. Ils poussent des grognements inarticulés et brandissent des lances de bambou. Rendez-vous au [67](#).

295

- Je m'y suis déjà rendu, dites-vous à Arneggur. Ils pensent que je suis remonté au château de Corian-thus pour rejoindre un certain duc Piléa. Y retourner maintenant ne ferait qu'éveiller les soupçons. Je suis désolé...

- Tu as raison, répond-il. Ce serait trop dangereux. Bah ! Nous nous débrouillerons autrement... Mais, si tu pouvais détruire leur Sorcier Suprême, ce putois jaune, cela mettrait une belle pagaille ; ces idiots d'Elfes Noirs le vénèrent comme un dieu et ne font rien sans aller d'abord demander ses instructions. Débarrasse-nous de cette racaille venimeuse et je lance aussitôt la rébellion. Arneggur désigne un sentier menant à des quartiers en construction.

- Suis cette route sur trois cents mètres, jusqu'à ce que tu rencontres un chemin creux, sur ta gauche. Il mène à un tunnel qui débouche dans l'autre caverne. Garde les yeux baissés et engage-toi sur la passerelle. File droit devant toi, sans t'occuper des carrefours. Tu devrais rejoindre un autre tunnel. C'est là que se cache le Sorcier Suprême, ce résidu de latrines.

Vous lui promettez de tout entreprendre pour éliminer ledit résidu.

- Je n'en doute pas, mon p'tit gars, réplique Arneggur en vous assenant une claque à vous démettre l'épaule. Quand tu seras devant ce cloporte baveux, colle-lui une taloche avec les compliments d'Arneggur.

Vous n'y manquerez pas ! Suivant ses instructions, vous arrivez bientôt en vue d'un chemin bordé de hautes palissades. Rendez-vous au [280](#).

296

Vous abandonnez le cadavre de l'Aigle pour reprendre votre ascension à proximité du ruisseau jaunâtre. Quelques heures plus tard, vous atteignez enfin la bouche sombre d'une caverne, d'où s'écoulent les eaux malsaines. Risquant un coup d'oeil à l'intérieur, vous voyez qu'elle se prolonge par un tunnel qui s'enfonce dans la montagne. Une sorte de sentier suit le cours du ruisseau. Si vous vous engagez dans ce tunnel, rendez-vous au [116](#). Si vous préférez poursuivre l'escalade, rendez-vous au [388](#).

297

La vue de son compagnon abattu d'une seule flèche tempère les ardeurs belliqueuses du deuxième Batrakk qui s'arrête net. Si votre carquois n'est pas vide, vous avez le temps de bander à nouveau votre arc et de viser la créature. Rendez-vous au [380](#). Si vous manquez de flèches ou si vous ne voulez plus utiliser votre arc, vous le remettez à votre épaule et vous dégainez votre épée. Ce qui redonne du courage au Batrakk qui s'élance à nouveau à l'attaque. Rendez-vous au [234](#).

298

Toutes les indications que vous avez pu glaner jusqu'ici prouvent que le danger ne réside ni au sud ni à l'est. Votre peu d'expérience de la montagne rendrait une incursion plus au nord suicidaire, aussi ne vous reste-t-il qu'à suivre le sentier orienté au sud-ouest. Il vous conduit au fond d'une vallée descendant en pente douce. Au sud, les pics décharnés d'une cordillère forment

une muraille barrant l'horizon. Au bout de quelque temps, la piste rejoint un sentier venant du nord-ouest à travers un défilé rocheux. Ce sentier est abrupt, mais son escalade n'est pas au-delà de vos possibilités. Si vous continuez vers le sud-ouest, rendez-vous au [240](#). Si vous décidez de gravir le sentier dans le défilé au nord-ouest et si vous possédez une Gemme Rouge, rendez-vous au [257](#). Sinon, rendez-vous au [108](#).

299

Guidé par une chance insolente, vous atterrissez sur le dos de l'Aile Noire. La violence du choc l'assomme et vous piquez tous deux droit vers la cime des arbres. Pendant un instant, ce n'est que chaos et bris de branchages avant l'arrivée brutale au sol. L'Aile Noire meurt sur le coup mais son corps amortit votre chute. Lancez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous avez perdus. Si vous êtes encore de ce monde, vous vous relevez à proximité d'un tumulus fermé par une porte de pierre recouverte de lichen. Ce doit être l'endroit que les créatures cherchaient. Vous scrutez le ciel : Iulien poursuit sa route, trop heureux de rapporter le succès de sa mission au Sorcier, son maître, mais l'autre Aile Noire entame la descente. Quelques secondes plus tard, elle se pose et s'empare de son épée. Vous possédez encore votre sac, avec vos Plantes et votre or, mais vous êtes sans armes : vous avez abandonné votre épée pour lutter avec Iulien dans la maison du Conseil, quant à votre arc et à vos flèches, ils sont restés à Grim-mond. Retranchez 2 points à votre *Force d'Attaque*.

AILE NOIRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [262](#).

300

Un soldat fait irruption dans la pièce un pli à la main.

- Archiduc Awlenion ? demande-t-il à la ronde. Un des Elfes Noirs s'avance, s'empare du message et le consulte d'un air agacé.

- Les esclaves se sont mutinés, dit-il. Une cohorte devrait suffire à mater ces Nains.

Certains guerriers se préparent sans hâte et quittent la pièce, mais un bon nombre d'entre eux restent sur place. Cette rébellion ne les inquiète pas outre mesure. Soudain, un étrange frisson vous parcourt des pieds à la tête : les effets de la potion se dissipent ! L'instant est vraiment mal choisi. S'apercevant de votre transformation, un garde hurle :

- Un Humain !

Le dos au mur, vous brandissez votre épée, mais que faire contre ces chiens de guerre dressés pour tuer ? Votre aventure se termine ici.

301

Une randonnée nocturne en pleine montagne est un exercice hasardeux même pour les plus chevronnés, ce qui est loin d'être votre cas. Vous ne savez rien des monts Hurlélune et il y a fort à parier que vous allez vous perdre. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [35](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [107](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [187](#)

302

Vous descendez cet escalier étroit surplombant le vide en tâchant de ne rien laisser paraître de votre appréhension, pour le cas où des regards ennemis vous observeraient. Ces créatures prennent un plaisir malsain à vivre dans le risque et la peur. Bientôt, les marches débouchent sur une passerelle. Si vous partez à droite, rendez-vous au [77](#) ; à gauche, rendez-vous au [358](#).

303

Un examen minutieux vous apprend que la dalle peut pivoter sur son côté gauche mais, en dépit de tous vos efforts, vous êtes incapable de la faire bouger. Si vous décidez de :

Frapper la dalle, si vous possédez une épée Rendez-vous au [136](#)

Tenter un mot de passe Rendez-vous au [2](#)

Abandonner Rendez-vous au [349](#)

304

Vous posez les jetons sur la grille et, dans la seconde qui suit, ils s'enflamment et tombent en cendres ! Vous regardez le plateau d'un air consterné. « Voilà un jeu bien stupide », songez-vous en reportant votre attention sur un autre. Vous en expérimentez quelques-uns, sans plus de succès puis, lassé, vous regagnez l'Observatoire. (Note : puisque vous avez épuisé toutes les possibilités qu'offrait la salle de Jeux, il ne vous est plus permis d'y retourner, à moins que le texte ne vous y invite de manière formelle.) Allez-vous à présent entrer dans la Bibliothèque (rendez-vous au [166](#)) ou utiliser la porte sans inscription (rendez-vous au [110](#))?

305

Vous lui demandez ce qu'il compte faire à présent. Prenant votre question pour une invitation à vous suivre, Jonnan se rétracte aussitôt.

- Je ne suis qu'un marchand, répond-il. Je serais un fardeau pour toi, et puis j'ai promis de me rendre à Norgorod pour demander l'aide des Nains. La route est longue et nous avons déjà perdu un jour avec la noyade de Neya. J'espère qu'il n'est pas trop tard... Vous vous empressez de le conforter sur l'importance de sa mission. Au moins, si vous échouez, tout espoir ne sera pas perdu. Vous le regardez s'éloigner vers le pont de Gwinir, songeant déjà à la route qui vous attend. Rendez-vous au [81](#).

306

Une grimace outragée déforme ses traits.

- Je conçois ta hâte, jeune homme, dit-il d'une voix froide. Mais l'urgence ne doit pas te dispenser de la plus élémentaire courtoisie. Je sais que les Humains sont des gens pressés mais laisse-moi t'apprendre de quelle manière il convient de se présenter entre gens de bonne compagnie...

Lokimur se lance dans un long monologue, décrivant par le détail le protocole complexe qui prélude à toute discussion entre deux Nains qui se rencontrent pour la première fois. Rapidement, ce discours vous ennue mais vous reportez votre attention sur lui à l'instant où il revient au sujet qui vous intéresse.

- Quoi qu'il en soit, je suis prêt à oublier ce manquement à l'étiquette et à t'apporter toute l'aide qui te sera nécessaire.

Rendez-vous au [274](#).

307

Un soldat fait irruption dans la pièce un pli à la main.

- Archiduc Awlenion ? demande-t-il à la ronde. Un des Elfes Noirs s'empare du message et le consulte d'un air agacé.

- Les esclaves se sont mutinés, dit-il. Une cohorte devrait suffire à mater ces Nains.

Certains guerriers se préparent sans hâte et quittent la pièce, mais un bon nombre d'entre eux restent sur place. Cette rébellion ne les inquiète pas outre mesure. Soudain, une étrange sensation vous traverse le corps : les effets de la potion se dissipent ! L'instant est vraiment mal choisi. Voyant ce qui se passe, un garde hurle :

- Un Humain !

Dos au mur, vous allez vous défendre avec l'énergie du désespoir, mais que faire contre cette meute surentraînée ? Votre aventure est terminée.

308

Accordez-vous quelques instants de repos pour vous remettre de toutes ces émotions (si nécessaire, profitez de ce répit pour vous soigner) avant de reprendre la route. Vous progressez déjà depuis plusieurs heures quand un rai de lumière entre les arbres attire votre regard. En vous approchant, vous constatez que le soleil illumine un objet, au pied d'un curieux arbuste. Ses racines enchevêtrées s'élèvent à quelques mètres du sol pour s'épanouir en un bouquet de palmes d'où pendent une multitude de fleurs étoilées. Une épée, profondément fichée à la base de l'arbre, scintille sous le soleil. Si vous voulez vous emparer de l'épée, rendez-vous au [140](#). Sinon, poursuivez votre route jusqu'à la tombée de la nuit et rejoignez la croisée des chemins où se niche le village des Elfes. Rendez-vous au [332](#).



308 *Le soleil illumine une épée au pied
d'un curieux arbuste.*

309

Vous vous élancez, l'arme au poing, à l'instant même où le flux d'énergie du sortilège disparaît au cœur du médaillon. Hélas, le Sorcier réagit avec la vivacité de l'éclair. - Faeleorn Rath Mardex !

Un champ de force d'une puissance absolue vous envoie dinguer à l'autre bout de la pièce. A demi assommé par le choc, vous entrevoyez dans un brouillard la silhouette du Sorcier qui vous désigne de son bâton tordu. L'instant d'après un flot noirâtre vous recouvre et vous ronge. Votre aventure s'achève ici.

310

Voyant la surface de l'eau qui se rapproche à une allure vertigineuse, vous laissez échapper un hurlement de frayeur et d'exaltation mêlées. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [87](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [40](#).

311

L'Elfe Noir avale d'un trait la mixture et repart à rire avec l'assemblée tout en se goinfrant. Mais, soudain, il se tétanise, hébété, et tombe la tête dans son assiette ! Son voisin de table le relève par le col, hilare.

- Ce garçon ne sait pas boire ! lance-t-il d'une voix avinée. Toi, emmène-le se coucher. Vous embarquez l'ivrogne sur votre épaule, comme un vulgaire paquet de linge sale, et vous le déposez à l'abri des regards. Vous en profitez pour le délester prestement de tout ce qu'il possède, en l'occurrence 14 Pièces d'Or et une large clef ornée d'un « S ». Bientôt, l'ivrogne se retourne en grognant. Les effets de la potion se dissipent déjà ! Videz les lieux au pas de course avant qu'il ne se réveille et rendez-vous au [29](#).



312

- Tu tiens beaucoup à cette attaque mentale. Pourquoi donc ? (Il réfléchit un instant.) Oh, bien sûr. Tu connais le secret qui transforme l'Amulette en réflecteur. Ainsi, mes efforts n'ont pas suffi à entraver les recherches de ce vieil astrologue gâteux. Qu'importe, je connais tes intentions à présent et il est clair que tu ne possèdes aucun autre pouvoir magique...

Réalisant qu'il va attaquer, vous brandissez votre épée pour vous élaner à la charge.

- Faeleorn Rath Mardex !

Un champ de force d'une puissance absolue vous envoie dinguer à l'autre bout de la pièce. A demi assommé par le choc, vous entrevoyez dans un brouillard la silhouette du Sorcier qui vous désigne de son bâton tordu. Vous avez commis l'erreur de sous-estimer votre ennemi. Cette faute marque la Fin de votre aventure.

313

Vous observez depuis la rive la lutte inégale que ce marin livre à la tempête. Tous vos vœux l'accompagnent, mais vous préférez ne pas courir le risque de vous lancer au cœur de la tourmente. Soudain, une gigantesque vague déferle sur le navire, arrachant la voilure. Le frêle esquif, abandonné à la fureur des flots, tangue dangereusement et disparaît. Pendant de longues minutes, vous scrutez les eaux bouillonnantes d'écume ; rien ne remonte à la surface. Au loin, Sardath ressemble à une ville morte. Si vous

voulez encore rallier la cité, il faudra traverser le lac à la rame dans le petit canot que vous avez trouvé. Rendez-vous au [345](#). Sinon, vous n'avez plus qu'à remonter au nord, guidé par vos intuitions et par votre vision d'une armée noire dévalant les montagnes ; dans ce cas rendez-vous au [81](#).

314

Un soldat fait irruption dans la pièce un pli à la main.

- Archiduc Awlenion ? demande-t-il à la ronde. Un Elfe Noir s'empare du message et le consulte d'un air agacé.

- Les esclaves se sont mutinés et les Elfes des Bois sont dans les murs. Alerte générale ! Je veux toutes les cohortes sur le pied de guerre !

Les guerriers quittent la pièce au pas de course, vous laissant sous la surveillance d'un seul garde. Soudain, un étrange frisson vous parcourt de la tête aux pieds : les effets de la potion se dissipent ! Voyant ce qui se passe, le garde hurle de rage et s'élançe à l'attaque. Vous n'avez pas le temps d'employer votre arc.

SOLDAT D'ÉLITE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 8

Si vous sortez vainqueur, vous vous précipitez vers la porte de pierre marquée «Saucrière». Si vous possédez une clef ornée d'un S, rendez-vous au [63](#). Sinon, rendez-vous au [86](#).

315

De mauvaise grâce, vous posez un genou à terre.

- Bien, mortel ! dit la créature. Qui es-tu donc pour venir troubler Thyra Migurn ?

Vous lui dites que vous venez de Grimmond, dans la Forêt des Ombres.

- Tu n'aurais jamais dû quitter tes bois.

Sa voix est chargée d'une haine qu'elle contrôle avec difficulté. Si vous vous confondez en excuses pour avoir violé son territoire, elle vous laisse repartir sain et sauf. Rendez-vous au [298](#). Si vous voulez continuer à lui parler, vous pouvez lui demander s'il reste encore des Nains dans les montagnes (rendez-vous au [202](#)) ou l'interroger sur les Ailes Noires ; dans ce cas rendez-vous au [282](#).

316

Si vous possédez une arme faite d'argent pur, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

317

L'appareil émet de furieux gargouillis tandis que ses tuyaux s'emplissent de diverses substances. Bientôt, un liquide clair s'écoule lentement dans une éprouvette. Vous vous en emparez aussitôt et vous avalez le liquide d'un trait ! Dans la seconde qui suit, votre corps devient le théâtre de modifications profondes. Vos muscles roulent et se tordent sous la peau sans parvenir à adopter une forme définitive. Serait-ce là le secret qui permet aux Elfes Noirs de se transformer à leur guise ? Il vous vient soudain une idée lumineuse ! Tel un météore, vous quittez le Laboratoire, vous traversez la Bibliothèque pour l'Observatoire et vous retournez dans la salle de Jeux. Le cœur battant, vous vous plantez devant le cadavre de l'Elfe Noir étalé sur le sol. Aussitôt, un flux d'énergie vous submerge ! Victoire, vous venez de prendre son apparence ! Sur le coup, vous ne pouvez vous empêcher d'exécuter quelques pas de danse pour célébrer l'événement ! (Notez soigneusement cette consigne. Dans les pages qui vont suivre, lorsque vous rencontrerez la phrase : « Puisque vous êtes un Humain », abandonnez la lecture du texte, retranchez 10 au numéro de paragraphe que vous lisez et rendez-vous au paragraphe ainsi obtenu.) Maintenant, pour que votre stratagème réussisse, vous devez absolument cacher le cadavre de votre double. La Bibliothèque sera l'endroit idéal car, de toute

évidence, les Elfes Noirs n'en possèdent pas la clef. Comme vous traversez l'Observatoire, traînant votre fardeau, vous ressentez nettement la morsure du soleil. Mais malgré votre nouvelle apparence vous demeurez essentiellement un Humain, aussi atteignez-vous la porte de la Bibliothèque sans encombre. Rendez-vous au [166](#).

318

L'ascension de la paroi escarpée devient rapidement très délicate et, bientôt, épuisé par cette escalade, vous faites halte sur un promontoire. Tout en reprenant votre souffle, vous levez les yeux vers le sommet encore lointain et vous apercevez une silhouette planant dans le ciel. Un instant, vous croyez reconnaître une Aile Noire mais, comme elle se rapproche, vous distinguez un Aigle Géant, fonçant droit sur vous ! Si vous tentez une action pour lui prouver que vous êtes un ami, décrivez-la en quelques mots sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [198](#). Sinon, allez-vous lui décocher une flèche (rendez-vous au [17](#)) ou bien brandir votre épée et l'attendre de pied ferme (rendez-vous au [89](#)) ?



319

Vous attendez que le Mammouth Noir se trouve à portée pour décocher votre flèche. Alerté, le monstre pousse un barrissement strident qui se répercute en écho dans les collines environnantes. Si vous vouliez rester incognito, c'est raté. *Tentez votre Chance* et ajoutez 2 au résultat de votre lancer si la flèche a atteint sa cible. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [229](#). Si vous êtes Chanceux, ce tapage nocturne ne provoque aucune réaction.

322

Roxsir vous retrouve au détour d'un couloir. - Lokimur est désolé de ne pouvoir te rencontrer ce soir. Il m'a chargé de t'installer dans les meilleurs quartiers et de te traiter avec tous les égards dus à un hôte de marque.

Bientôt, assis à une longue table de bois, vous savourez des plats délicieux, arrosés d'une bière mousseuse et légère. L'hospitalité des Nains n'est pas une vaine notion ! Toutes ces faveurs, pour méritées qu'elles soient, ne vous font pas oublier votre mission. Vous annoncez à l'assemblée que vous devez absolument repartir. - Ce n'est pas une bonne idée, dit un Nain présent à la table. Les Ailes Noires contrôlent les montagnes pendant la nuit. Leurs patrouilles sillonnent le ciel sans relâche et nul n'échappe à leur vigilance. L'heure est tardive, et vous avez bien mérité de prendre un peu de repos. Un officier vous trouve un lit disponible dans un dortoir. Si vous vous portez volontaire pour assurer un tour de garde, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez vous accorder une nuit entière de sommeil, rendez-vous au [28](#).



323

Vous progressez vers l'aiguille rocheuse qui domine les monts environnants tel un phare auréolé de brume. Au sommet, la couronne de nuages noirs striés d'éclairs gronde comme un dieu en furie. En atteignant les contreforts, vous prenez la pleine mesure des forces déchaînées en ce lieu. Aucun être de chair ne pourrait vivre au cœur d'un tel déluge de feu. L'étroit sentier rocailleux remonte le long de l'aiguille mais s'interrompt brusquement à une cinquantaine de mètres du sol. Si vous tentez l'ascension, rendez-vous au [33](#). Si vous rebroussez chemin, rendez-vous au [298](#).

324

La passerelle débouche devant l'entrée d'un tunnel mais, contrairement à tous les autres, celui-ci est fermé par une lourde porte de bois, sans heurtoir ni poignée. Haussant les épaules, vous tentez de l'ouvrir d'un grand coup de botte. Aussitôt, un judas s'ouvre dans l'huis et deux yeux noirs vous fixent avec l'aménité d'un taureau prêt à charger. Le soldat ouvre la porte en grommelant et se plante devant vous pour interdire le passage. Le bougre vous dépasse de deux bonnes têtes ! Croisant les bras sur ses pectoraux qui semblent taillés dans du granit, il vous toise avec un sourire narquois. - Je vous connais, dit-il, seigneur Chaugh, c'est cela ? Vous stationnez au château, avec la racaille... (Il éclate d'un rire méprisant.) Voyons si votre nom apparaît sur la liste.

Si vous attendez qu'il vous tourne le dos, rendez-vous au [31](#). Si vous lui demandez la raison de toutes ces précautions, rendez-vous au [58](#). Si vous l'attaquez syis attendre, rendez-vous au [250](#).

325

La rivière est une frontière naturelle qui sépare votre village de la partie occidentale de la Forêt des Ombres, où les Araignées Géantes ont élu domicile. Le chemin de Grimmond doit dessiner une large boucle pour contourner leur territoire mais, devant l'urgence de la menace, vous préférez courir le risque de le traverser. Vous prenez votre barque pour franchir la rivière à la rame. Quelques instants plus tard, vous prenez pied sur l'autre rive. Pour plus de sécurité, vous laissez votre embarcation partir à la dérive. Les Araignées Géantes ne s'approchent jamais de l'eau, mais des créatures plus intelligentes auraient pu s'en servir. Vous vous enfoncez dans la pénombre de la forêt, tous les sens en alerte. L'ambiance est oppressante, chargée d'une menace diffuse. Vous avez le sentiment que des milliers d'yeux malveillants vous observent sous le couvert des arbres et, par instants, des grognements sourds résonnent au loin. Les filaments blanchâtres des Araignées recouvrent les branchages.

Cette espèce chasse à l'affût et vous devez faire appel à tout votre savoir pour éviter leurs rets gluants, à peine discernables dans la pénombre. Vous progressez depuis quelques heures quand, à distance, un grondement couvre les bruits de la forêt. La chose doit être de bonne taille pour provoquer un tel tumulte. Ce ne peut être une Araignée : elles ne quittent jamais leur toile. Soudain, la bête déboule des fourrés, à quelques mètres de vous. C'est un Lucane Géant, un scarabée aux mandibules semblables à des andouillers de cerf. Sa carapace noire et lustrée brille d'un éclat métallique. La créature fonce droit sur vous, écrasant tout sur son passage, véritable rouleau compresseur lancé à pleine charge. Allez-vous tenter de l'éviter (rendez-vous au [60](#)), lui décocher une flèche (rendez-vous au [254](#)) ou bien dégainer votre épée (rendez-vous au [283](#))?

326

Rapidement, le radeau prend de la vitesse et vous vous laissez mener par le courant. Tranquillement allongé au fond de la barge, vous prenez un peu de repos, ce qui vous redonne 2 points d'ENDURANCE. En ces lieux, les eaux de la Sardath sont claires et limpides. Pourquoi sont-elles donc si polluées quand elles traversent la forêt ? Quelques heures plus tard, la rivière fait un coude en direction du sud et vos interrogations trouvent un semblant de réponse. Un affluent se jette dans la Sardath, venant du nord. Ses eaux présentent une étrange coloration jaune et, à partir du point de jonction, une végétation glauque naît à la surface de l'eau. Votre barque devenant inutile, vous abordez sur la rive droite à l'embranchement des deux rivières afin de poursuivre à pied. Si vous remontez le cours de l'affluent, au nord, rendez-vous au [122](#). Si vous longez la rivière au sud vers la cité de Sardath, rendez-vous au [142](#).

327

- Quel soulagement d'entendre enfin une voix amie, s'exclame Ydys. Même si ce n'est que dans mon esprit.

Vous discutez pendant quelque temps de la situation qui déchire le pays et de vos plans pour y remédier.

- Ici, dit-il, une tempête effroyable interdit toute navigation sur le lac. De toute manière, personne ne songe à quitter Sardath. Nous préférons combattre les Ailes Noires. Ce sont des adversaires redoutables et ils ont l'avantage d'attaquer par les airs, mais nous ne nous déclarons pas vaincus pour autant. Pourtant, malgré notre détermination, je crains que nous ne puissions tenir encore longtemps. Tous nos espoirs résident en vous, Conseiller.

Vous lui dites de tenir bon, mais son image a déjà disparu. Les yeux se reforment à la surface du mercure et la voix résonne à nouveau dans votre esprit : «A qui désirez-vous parler?» Retournez au [99](#) pour faire un autre choix.

328

L'Elfe reste un instant frappé de stupeur et s'écrie : - Un Humain !

Son appel se répercute en écho dans toute la cité. Aussitôt, vous prenez la fuite, mais des Elfes Noirs surgissent de partout et vous encerclent. Quoi que vous fassiez, votre aventure est terminée.

329

L'Amulette se pare du même éclat que les yeux du Sorcier et absorbe le sortilège. Dans la seconde qui suit, un faisceau scintillant recouvre la tête de votre ennemi et le tétanise un instant. Ses yeux mauvais ont à présent le reflet vitreux d'un poisson mort et un filet de bave coule de sa mâchoire pendante. Son cerveau maniaque n'est plus qu'une sauce blanche. Vous allez lui tapoter la joue avec les compliments d'Arneggur et il

répond à cette flatterie par un sourire niais. Le voilà beau le Sorcier Suprême... Dire que vous auriez pu être dans cet état pitoyable. Vous lui dites gentiment d'aller se promener et vous sortez à sa suite. La vision de leur Maître Absolu transformé en Légume Suprême sera excellente pour le moral des Elfes Noirs. Rendez-vous au [400](#).

330

Qui a dit que vous manquiez de témérité? Vous voici donc lâché en plein ciel, projectile humain, fonçant à toute allure vers la plus proche Aile Noire. Bras et jambes écartés, vous tâchez d'imiter au mieux le vol élégant de la mouette rieuse, mais le résultat n'est guère convaincant. Adressez donc une petite prière au dieu des oiseaux avant de *tenter votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [299](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [218](#).



331

Vous vous présentez de la manière la plus « Naine » possible, à la grande joie de Lokimur, qui en rougit de plaisir.

- Tu es très courtois, jeune homme, mais hélas, les temps sont à l'urgence et je crains qu'il ne faille en venir au plus vite à ce qui nous préoccupe. Sans plus tarder, vous lui racontez vos dernières mésaventures. En retour, Lokimur vous explique comment il est parvenu à réunir tous les Nains dans cette mine pour mieux

œil et il conserve de cette époque une cicatrice sur la pommette droite. Plongé dans vos souvenirs, vous n'avez pas pris garde à la troupe qui vient de surgir des taillis. Sorrel est à leur tête. Vous avancez d'un pas pour saluer votre vieil ami. - Reste où tu es, imposteur ! s'écrie-t-il. N'espère pas nous tromper !

Vous obéissez, abasourdi par la violence de sa réaction. Sur l'ordre de Sorrel, les Elfes pointent leurs arcs dans votre direction. Ils n'ont pas l'air de plaisanter; vous devez réagir vite. Allez-vous tirer sur Sorrel (rendez-vous au [106](#)), lui donner une preuve de votre bonne foi (rendez-vous au [159](#)) ou bien tourner les talons et prendre la fuite (rendez-vous au [204](#))?



333

Un des Obligaths bondit dans les airs et happe votre lame dans ses mâchoires d'airain ! Tel un jeune chien joueur, il la tire à lui et la secoue dans tous les sens en grognant. D'un geste brusque, vous la reprenez de la gueule du monstre, tordue et mâchouillée comme un vulgaire bout de bois ! L'instant d'après, l'autre monstre vous bouscule et vous force à lâcher prise. Les deux Obligaths se disputent maintenant votre épée. Vous en profitez pour les dépasser en quelques pas mais, hélas, votre épée n'est plus qu'un bout de métal rogné et inutilisable. Vous voici sans arme, vous devrez déduire 2 points de votre *Force d'Attaque* lors des prochains combats, jusqu'à ce que vous vous soyez procuré une nouvelle épée. Rendez-vous au [399](#).

Arc-bouté sur les rames, fouetté par les embruns qui déferlent sur votre barque, vous vous approchez de la goélette. Le marin qui vous a aperçu hurle quelque chose, mais ses paroles sont emportées par le vent. Votre coquille de noix manque s'écraser sur le flanc du navire et vous ne devez votre salut qu'au cordage lancé par-dessus bord. Vous vous hissez sur le navire et vous constatez, stupéfait, que le marin est une femme. Aussitôt, elle hurle des directives. Manifestement, elle connaît la manœuvre, aussi vous empressez-vous de lui obéir. Suivant ses instructions, vous réduisez la voilure et, œuvrant de concert, vous parvenez finalement à échouer le bateau sur la grève.

- Je m'appelle Neya, dit-elle. C'est le ciel qui t'envoie, mon gars. Sans ton aide, je servirais d'appât aux poissons à l'heure qu'il est.

Vous bafouillez qu'il n'en est rien, mais vous n'êtes quand même pas mécontent de cet acte de bravoure (vous gagnez 1 point de CHANCE).

- Ils disaient tous que je courais à la mort. J'aurais dû partir plus tôt, il est vrai, mais nous voulions tous défendre la ville contre ces satanées Ailes Noires.

Une lueur d'espoir éclaire sa face burinée quand elle comprend que vous cherchez leur repaire.

- Dans ce cas, remonte au nord, dans les montagnes, c'est de là qu'elles viennent. Curieusement, c'est une armée d'Elfes Noirs qui a détruit le pont et tous les navires, la nuit avant le siège. Il existe un lien entre ces deux forces... J'en tremble rien que d'y penser.

Si vous possédez la Clef de Laiton, rendez-vous au [195](#). Sinon, rendez-vous au [372](#).

335

Un Elfe Noir arrive bientôt à la jonction des couloirs et s'arrête en apercevant son comparse. Tapi dans l'ombre, vous retenez votre souffle.

- Valéthion, Clasyar, lance le premier.

- Salut, Dernath, rectifie l'autre. N'oublie pas que nous devons parler allansien.

- C'est vrai, j'oublie toujours. Où vas-tu donc ?

- J'allais rejoindre la Cohorte.

- L'Aigle a encore ouvert la trappe de l'Observatoire et le seigneur Chaugh est bloqué dans la salle de Jeux. Je dois tenter de le délivrer, mais cet ordre est stupide ; nous ne pourrons rien faire avant la nuit. Viens donc avec moi, on va s'entraîner à la dague en attendant.

Les deux soldats s'éloignent bientôt, à votre grand soulagement. Vous sortez de votre cachette et vous tendez l'oreille. Des éclats de voix s'élèvent du couloir de droite. Inutile de tenter le diable : celui de gauche a l'air beaucoup plus tranquille. Rendez-vous au [71](#).

336

Vous vous élancez, tête la première, pour contourner le Fantôme. Quelques instants plus tôt, cette charge héroïque aurait peut-être porté ses fruits, mais à présent un champ de force vous repousse sans ménagement. Notez sur votre *Feuille d'Aventure* que le Fantôme vient de vous toucher. Si vous possédez une arme faite d'argent pur, rendez-vous au [111](#). Sinon, rendez-vous au [163](#).

337

Vous avancez d'un pas prudent vers cet étrange rituel, sans savoir de quoi il retourne. Soudain, un des prêtres porte son attention sur vous. La lueur malsaine qui brille dans ses yeux vous fait frissonner.

- Parfait, dit-il avec un curieux sourire. Prends donc cette torche et pénètre au centre du cercle. Devant votre hésitation, le prêtre noir retrousse ses lèvres minces, découvrant une rangée de dents limées en pointes acérées. Si vous faites ce qu'il demande, rendez-vous au [268](#). Si vous inventez une excuse quelconque pour vous tirer d'affaire, rendez-vous au [144](#).

338

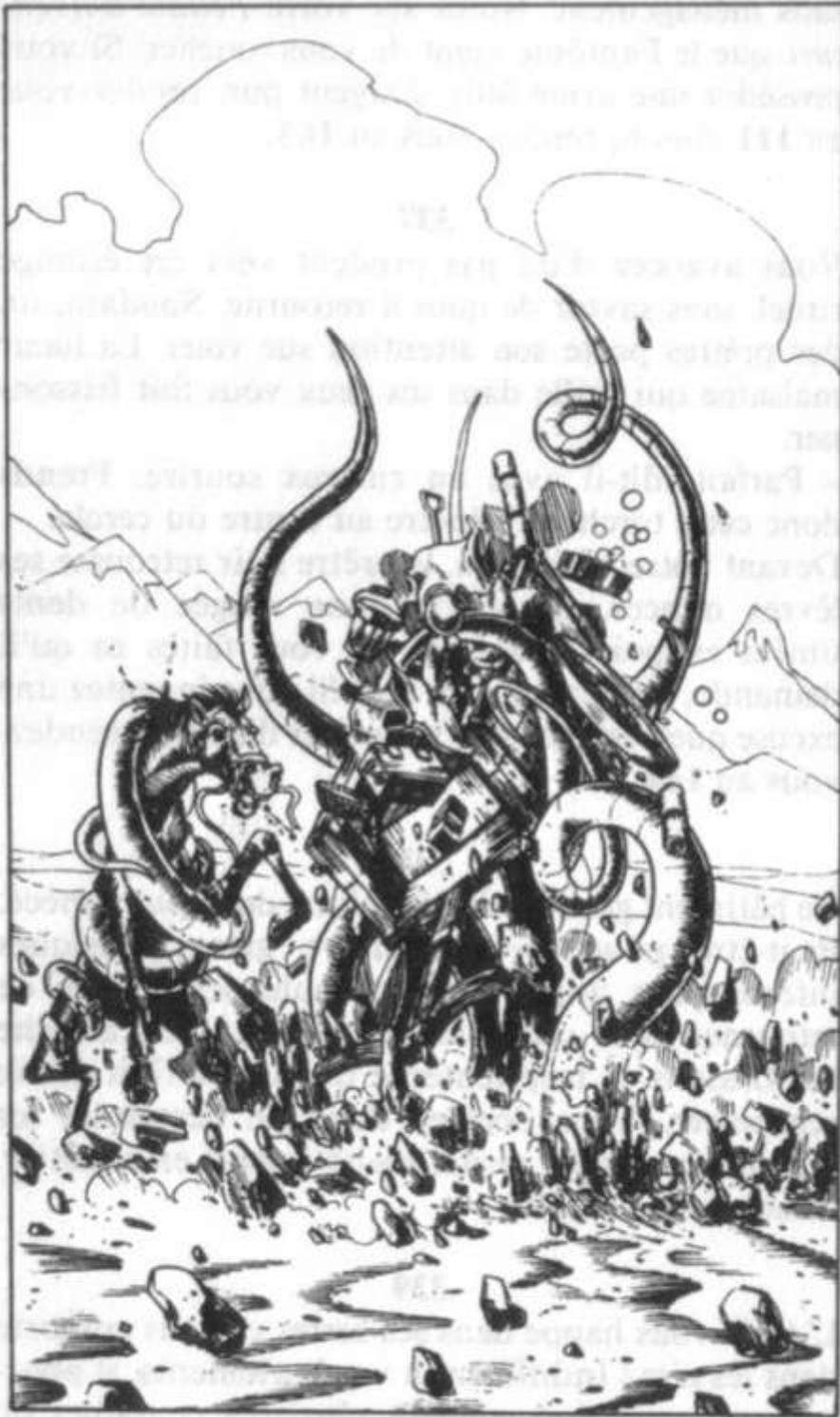
Ce bâtiment grouille d'Elfes Noirs de la pire espèce. Peut-être pourriez-vous encore glaner quelques informations utiles, mais la seule perspective de retourner dans cette sinistre bâtisse vous arrache des frissons. A trop tenter le diable, on finit par le rencontrer. Vous décidez donc de descendre les marches pour aller visiter les bâtiments en chantier. Rendez-vous au [391](#).

339

L'Aigle vous happe dans ses serres et vous emporte dans les airs ! Indifférent à vos hurlements, il poursuit son ascension pendant plusieurs centaines de mètres avant de décrire un large cercle en hurlant. Puis il vous lâche... Vous ricochez une ou deux fois sur la paroi avant de vous fracasser contre les rochers. Votre aventure est terminée.

340

Vous lâchez votre épée pour mieux bondir sur l'imposteur. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, Morlon est le plus rapide et vous vous affalez de tout votre long sur le sol, rendez-vous au [271](#). Si vous obtenez de 3 à 6, vous parvenez à le plaquer à terre, rendez-vous au [212](#).



341 *De gigantesques tentacules surgis du sol
broient l'attelage et la charrette.*

341

Fangnir tombe lourdement à vos côtés et vous le traînez à l'écart. De gigantesques tentacules recouverts de plaques noires ont surgi du sol et, fouettant l'air de mouvements convulsifs, ils broient l'attelage et la charrette. D'instinct, vous dégainez votre épée mais, manifestement, le monstre ne vous prête aucune attention. Une gueule béante engloutit l'équipage avec un ignoble bruit de succion et disparaît, laissant derrière lui dévastation et carnage. Un silence hébété retombe sur la route. Fangnir se lamente sur la perte de ses biens avant de réaliser qu'il vous doit la vie (vous gagnez un point de CHANCE).

- Je viens de tout perdre, gémit-il. Je n'ai plus qu'à rebrousser chemin et la route est longue jusqu'à Norgorod.

Il s'éloigne, pestant et geignant sur son triste sort, sans même se retourner. Haussant les épaules, vous regardez alentour, songeant à votre prochaine destination. Si vous poussez jusqu'à Sardath, rendez-vous au [232](#). Si vous remontez au nord, dans les montagnes, rendez-vous au [357](#).

342

Vous longez le cours de la rivière pendant plusieurs heures sans déceler la moindre trace d'Araignées Géantes. Ce n'est pas pour vous rassurer car leur disparition laisse supposer la présence de créatures beaucoup plus dangereuses. La forêt, malgré tous ses périls, offre néanmoins quelques compensations et vous découvrez bientôt un petit carré de tubercules très rares aux puissantes vertus cicatrisantes (ajoutez 2 Plantes sur votre *Feuille d'Aventure*). Votre périple se poursuit sans encombre jusqu'à une heure avancée et, peu à peu, la nuit recouvre les bois d'un lourd manteau de ténèbres. Vous faites halte dans une clairière aux abords de la rivière, pour vous restaurer d'un frugal repas de baies et de racines glanées sur le chemin. Allongé sous un arbre, vous contemplez le ciel étoilé quand, soudain, deux silhouettes ailées entrent dans votre champ de vision, suivant

une ligne sud sud-ouest. Quelque temps plus tard, elles entament une manœuvre pour se poser. L'envie vous prend d'aller les espionner mais, hélas, elles ont atterri sur la rive opposée. Les arbres de votre côté sont dépourvus de lianes et il serait suicidaire de traverser à la nage aussi près du territoire Batrakk (inscrivez le chiffre **115** entouré d'un cercle sur votre *Feuille d'Aventuré*). Si vous installez votre bivouac pour la nuit, rendez-vous au **19**. Si vous décidez d'allumer un feu, rendez-vous au **188**.

343

La voix atteint les limites du supportable et hurle à l'imposture ! Soudain des griffes invisibles vous lacèrent le visage, ouvrant de profondes entailles. Pris de panique vous fouettez l'air à grands coups, mais votre épée ne rencontre que le vide. Le Démon qui garde l'entrée est insensible aux armes ordinaires. En quelques secondes, il vous transforme en un amas de chairs sanguinolentes. Votre aventure est terminée.

344

L'officier accepte avec joie et vous explique que les sentinelles sont remplacées toutes les deux heures.

- Va dormir maintenant, dit-il. Un garde viendra te réveiller quand ce sera ton tour.

Vous lui souhaitez bonne nuit et ne tardez pas à trouver le sommeil. Quelques heures plus tard, un Nain épuisé vient vous secouer. Malgré ce court répit, vous vous levez en pleine forme et vous gagnez 1 point d'ENDURANCE.

- Tu dois me remplacer sur le premier promontoire de la face nord. Tout est calme à présent. Les Ailes Noires ont tenté une percée, mais nous les avons repoussées.

Comme vous gagnez votre poste, vous trouvez les gardes en faction occupés à hisser un des leurs.

- Un réfugié, dit un des gardes. Le pauvre est à moitié mort d'épuisement.

Le Nain, les vêtements en lambeaux, s'écroule lourdement sur le sol.

- Enfin, murmure-t-il d'une voix mourante. Je pensais ne jamais y arriver.

Aussitôt, deux gardes le soulèvent par les bras et l'entraînent à l'intérieur de la mine. Vous le regardez passer d'un air interrogateur. Comment a-t-il pu échapper à la vigilance des Ailes Noires ? S'agirait-il d'un imposteur? Ils sont légion en ce moment. Si vous désirez vous en assurer par vous-même, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez faire part de vos soupçons au garde le plus proche, rendez-vous au [244](#).

345

Malgré les embruns qui vous giflent le visage, vous parvenez à vous éloigner de la rive. Vous ramez de toutes vos forces, luttant contre le vent et les vagues qui s'écrasent l'une après l'autre sur votre canot. La cité est encore loin et le lac semble vouloir l'engloutir. Si vous rassemblez votre courage pour ramer de plus belle, rendez-vous au [386](#). Si vous préférez faire demi-tour, rendez-vous au [265](#).

346

Vous progressez pendant des heures entre les ronces et les mauvaises herbes qui obstruent le passage, scrutant sans relâche les moindres renforcements du sous-bois, l'attention sans cesse en éveil. Soudain... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, une masse sombre et velue tombe sans bruit et vous plaque violemment au sol. Aussitôt, une douleur fulgurante vous traverse la nuque. En un mouvement coulé, vif et implacable, une Tarentule-Pirate vous injecte son poison mortel et vous emporte pour aller grossir son garde-manger... Si vous êtes Chanceux, vous apercevez à temps l'ombre qui vous

recouvre et, d'un bond instinctif, vous plongez sur le côté. La Tarentule-Pirate, suspendue à son fil, agite ses multiples pattes et tremble de frustration, mais la menace de votre épée brandie lui fait regagner son repaire entre les branches. Échaudé, vous reprenez votre périple, sondant d'un œil mauvais la cime des grands arbres. Plusieurs heures plus tard, vous arrivez en vue du deuxième pont de lianes. Depuis toujours, ce site est une étape pour les marchands et les colporteurs. Malgré les périls environnants, l'endroit semble propice pour y passer la nuit... Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier. Le lendemain (vous avez repris 2 points (J'ENDURANCE), VOUS ouvrez l'œil au moment où l'aube grise pointe à l'horizon. Après un rapide petit déjeuner et une toilette sommaire dans les eaux froides, vous reprenez votre route. Si vous décidez de suivre le sentier, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez longer la rivière, rendez-vous au [20](#).

347

Vous éloignez la barque de la rive, jusqu'à ce que le courant l'emporte. La nuit descend bientôt et vous vous allongez au fond. Cette épuisante journée vous a vidé de toute votre énergie. bercé par le clapotis de l'eau, vous vous laissez gagner par le sommeil. Peut-être l'ignorez-vous, mais d'étranges créatures, pourvues d'ailes noires et dotées d'une vue excellente, survolent le pays dès la tombée du jour. Dormez bien : vous ne vous réveillerez pas !

348

Vous débouchez sur une petite plate-forme s'ouvrant sur la gigantesque caverne sans fond. Aussitôt, vous détournez les yeux de l'odieuse architecture qu'elle renferme. Malgré cela, vous avez pu entrevoir, droit devant, un escalier menant en contrebas et, sur la gauche, une passerelle. Si vous prenez à gauche, rendez-vous au [3](#). Droit devant vous, rendez-vous au [302](#).

349

La nuit est déjà bien avancée et tous ces événements vous ont mis les nerfs à rude épreuve. Vous installez votre bivouac au pied du tumulus. Ivre de fatigue, vous sombrez rapidement dans un profond sommeil. Le lendemain, le froid matinal vous réveille en sursaut. (Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier et reprenez 1 point d'ENDURANCE.) Vous vous étirez, l'esprit embrumé, mal à l'aise. Dans vos rêves, votre ami Colrhyn courait un grand danger. Sans plus tarder, vous partez vers le nord pour lui porter secours. L'atmosphère de la forêt est toujours aussi oppressante, mais les araignées se font de plus en plus rares et vous passez des heures sans rencontrer la moindre toile. Au terme d'une journée de marche forcée, vous arrivez en vue du deuxième pont de lianes. Depuis toujours, marchands et les colporteurs font halte sur ce site et, en dépit de la menace permanente qui plane sur la forêt, l'endroit semble propice pour y passer la nuit. Le lendemain, vous vous levez en bien meilleure forme. (Cochez un nouveau jour sur votre Calendrier et reprenez 2 points d'ENDURANCE.) Vous avez dormi sur un épais matelas de fougères et aucun rêve morbide n'a troublé votre sommeil. Le cauchemar de la veille était peut-être dû à la proximité du tombeau. Allez-vous malgré tout suivre le sentier de Colrhyn (rendez-vous au [9](#)) ou bien bifurquer au nord-ouest et remonter le cours de la rivière (rendez-vous au [20](#)) ?

350

L'air semble exploser et un torrent de feu vous submerge. Vous avez déclenché la fureur de Thyra Migurn et aucun humain n'y a jamais survécu. Votre aventure est terminée.

351

Imperturbable, malgré le fardeau que vous représentez, Iulien poursuit sa route par-delà les monts Hurlelune. En fin de journée, vous atteignez une forteresse perchée au sommet d'un piton isolé. Là, il vous abandonne à une troupe d'Elfes Noirs et court faire son rapport à ses chefs. Qu'allez-vous devenir ? Vous pouvez toujours postuler une place aux cuisines, puisque vous ne semblez guère taillé pour l'aventure...

352

Le visage du Géant apparaît, les traits déformés par la douleur.

- Je ne peux pas beaucoup parler, dit-il, tout en gardant les dents serrées.

Vous comprenez vite qu'il communique avec vous par télépathie.

- Je dois garder toute mon énergie. Fais vite, détruis le Sorcier. Je ne pourrai pas lui résister très longtemps. Tu ne peux pas me libérer.

Vous lui demandez s'il connaît un moyen d'éliminer ce Sorcier, mais vous recevez pour toute réponse des grésillements qui vous chatouillent douloureusement les neurones. L'image de Corianthus disparaît de la surface de mercure et la voix résonne à nouveau dans votre esprit : « A qui désirez-vous parler ? » Retournez au [99](#) et faites un autre choix.

353

Vous suivez le tunnel pendant une cinquantaine de mètres jusqu'à ce qu'il débouche sur une gigantesque caverne sans fond et, pendant un instant, vous vacillez, pris de vertige. Adossé à la paroi, vous reprenez peu à peu vos esprits. A quelque distance, une étroite passerelle enjambe le vide et vous la suivez des yeux pour voir où elle débouche. Ce simple coup d'œil sur le repaire des Elfes Noirs vous fait l'effet d'une gifle ! L'architecture est

folle, illogique, insupportable. Vous détournez le regard, à la limite de la nausée. Vous pouvez prendre sur vous et vous forcer à contempler le repaire (rendez-vous au [24](#)) ou bien vous engager sur la passerelle en gardant les yeux rivés au sol (rendez-vous au [288](#)).

354

Les bâtiments qui longent ce chemin sont encore en construction et un nombre impressionnant d'esclaves Nains travaille au gros œuvre. Des gardes-chiourme postés tous les dix mètres les abreuvent d'injures et s'acharnent à coups de trique sur tous ceux qui commettent des erreurs. Connaissant le talent de bâtisseur des Nains, toute faute de leur part est forcément délibérée. A quelque distance, près de la paroi de la caverne, vous repérez des centaines d'autres esclaves enchaînés les uns aux autres. Si vous pouviez les libérer, ces Nains formeraient une excellente armée, pour peu qu'ils soient bien dirigés. Si vous possédez une petite Gargouille, rendez-vous au [162](#). Sinon, rendez-vous au [76](#).

355

La créature à la droite du chef avance d'un pas et se frappe la poitrine. Elle est vêtue d'une robe d'algues tissées et porte autour du cou un collier composé de têtes de poissons séchés.

- Moi Rurkk ! éructe-t-il d'une voix rocailleuse. Moi Shaman Batrakk.

Il s'ensuit un curieux dialogue, mi-parlé, mi-gestuel, où vous tentez de le convaincre de vos bonnes intentions. Rurkk traduit vos propos à son chef qui, dans son dialecte saurien, vous fait dire d'abaisser votre arc. Vous accédez à sa requête et, en retour, la tribu repose ses lances. Vous expliquez au sorcier la raison de votre présence. Comme vous lui décrivez Morlon Prill, il sursaute et ses yeux globuleux s'allument d'un éclat mauvais. Avec force gestes, il vous fait comprendre qu'une créature, ressemblant à un Elfe mais à la peau noire comme de l'encre, avait pris l'apparence d'un Batrakk pour se mêler à leur tribu. Non sans une certaine

fierté, le sorcier vous apprend qu'il a su démasquer le traître. Il fouille alors dans les pans de sa robe d'algues et en sort une petite bourse de cuir.

- La créature avait ça ! coasse-t-il en vous jetant l'objet. Toi garder et partir maintenant !

Vous pourrez découvrir le contenu de la bourse en vous rendant au [278](#). N'oubliez pas, ce faisant, de noter le numéro de paragraphe que vous quittez afin d'y revenir par la suite. Vous placez la bourse dans votre sac et vous relevez la tête pour constater que les Batrakks ont disparu, comme par enchantement. Le temps est venu de reprendre votre périple. Si vous coupez à travers bois en direction du nord, rendez-vous au [267](#). Si vous continuez à longer la rivière, rendez-vous au [171](#).

356

En guise de réponse, vous abattez votre épée sur le marchand, mais il esquive votre coup ! Les rapports parfois houleux qu'il entretient depuis des années avec la clientèle insatisfaite ont aiguisé ses réflexes et il court se réfugier à l'arrière de son chariot où il s'empare d'une petite fiole de verre.

- Ma parole, tu veux la mort du petit commerce ! piaille-t-il d'une voix outrée. Essaie au moins mes remèdes avant de te plaindre ! Tiens, prends ça. C'est bon pour les bronches !

Il projette la fiole à vos pieds et, aussitôt, une épaisse fumée vous recouvre, suffocante à souhait. Lancez quatre dés. Si le résultat est supérieur à votre total d'ENDURANCE, vous inhalez ce brouillard empoisonné : lancez un dé et ôtez le résultat de votre total d'ENDURANCE. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'ENDURANCE, vous retenez votre souffle jusqu'à ce que le brouillard se dissipe. Entre-temps, le marchand a pris la fuite et il ne vous reste plus qu'à poursuivre votre route. Rendez-vous au [130](#).

357

Vous progressez pendant quelque temps dans un paysage vallonné s'élevant progressivement vers les hauts pics qui bouchent l'horizon au nord. Bientôt, votre progression est interrompue par une rivière large mais peu profonde. C'est la Sardath et vous n'avez aucune difficulté à la traverser. Sur l'autre rive, le terrain est plus accidenté et vous êtes confronté à une muraille en à-pic. Colhryn l'aurait certainement escaladée sans problème mais, comme vous ne possédez pas ses qualités de grimpeur, vous ne pouvez que la longer. Si vous choisissez l'Ouest, rendez-vous au [72](#). Si c'est par l'est, rendez-vous au [47](#).

358

Vous arrivez bientôt devant une ouverture ogivale ménagée dans la paroi. Mais cette arche de pierre est étrange : plus vous la contemplez, plus elle s'éloigne. Bientôt, une distance infinie vous en sépare et le temps s'étire à mesure, comme une pâte molle... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes le jouet de violentes hallucinations. Vos membres s'allongent et deviennent de fines pattes d'araignée. Hilare, vous enjambez le vide et vous tombez dans un gouffre insondable. Votre aventure est terminée. Si vous êtes Chanceux, vous reprenez conscience au bord de la passerelle à l'instant de franchir le pas. Si vous avez contemplé pour la première fois le repaire des Elfes Noirs, vous allez garder pendant plusieurs jours des séquelles de cette expérience éprouvante (vous perdez 1 point d'HABILETÉ). Si vous avez déjà subi les effets pervers de cette architecture, les symptômes ne sont pas aggravés. Finalement, vous recouvrez totalement vos esprits mais cette crise vous a fait perdre tout sens de l'orientation. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [77](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [112](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [146](#)

359

Tous les Elfes Noirs se tournent vers vous d'un air mauvais. Manifestement, vous avez commis une erreur et ce n'est pas ce sourire contrit que vous affichez qui va améliorer la situation ! Vous tournez les talons, poursuivi par une meute vociférante qui hurle au massacre. Est-ce bien utile d'ajouter que votre aventure va trouver rapidement un terme définitif...

360

Bistort s'arrange pour que vous passiez la nuit dans le poste de vigie, au sommet du grand chêne, et il vous fait apporter un excellent souper. Le lendemain matin (cochez un nouveau jour sur votre Calendrier et reprenez 2 points d'ENDURANCE), Bistort vient vous réveiller. L'expédition partie la veille n'est pas encore de retour, mais il se montre confiant.

- Les Elfes Noirs sont une menace pour toutes les populations d'Allansie, dit-il, mais nous nous sentons responsables de ce qui se passe en forêt.

Depuis peu, nous cherchons l'entrée de leur cité souterraine. Cependant, il est fort possible qu'elle se trouve ailleurs, sous le lac ou encore au cœur des montagnes. Je te suggère de mener tes recherches plus au nord et de nous laisser surveiller les bois. Vous lui racontez l'étrange cauchemar qui a prélué à votre aventure et qui laisserait entendre que cette cité se trouve dans les montagnes. - En ces heures sombres, il est dangereux de se laisser guider par les rêves, mais c'est peut-être une indication, en effet.

Avant votre départ, Bistort remplit à nouveau votre carquois et vous remet trois pochons d'Herbes Curatives (notez tout cela sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous avez le choix. Si vous suivez le sentier du nord-ouest, rendez-vous au [45](#). Si vous allez au nord en coupant à travers bois, rendez-vous au [21](#). Enfin, si vous prenez l'autre sentier elfe, au nord-est, rendez-vous au [346](#).



362 *Les Obligaths retroussent leurs babines, découvrant une rangée de crocs à l'éclat métallique.*

361

Bientôt, la végétation malsaine qui pollue les eaux atteint une telle densité qu'elle menace d'emprisonner votre barque. Vous devez l'abandonner sur la rive droite et poursuivre votre périple à pied en longeant la berge. Rendez-vous au [20](#).

362

A une trentaine de mètres du chemin, deux créatures monstrueuses enchaînées à la paroi gardent l'accès au camp. Ce sont des Obligaths, mélange abject de chien et de reptile, dotés d'une musculature impressionnante qui roule sous une peau noire et luisante. A votre approche, leurs écailles dorsales se hérissent et les serres puissantes des deux cerbères raclent frénétiquement le sol. Avec un grognement sourd, ils retroussent les babines, découvrant une rangée de crocs à l'éclat métallique. Si vous avez un gigot d'Orc à lancer à ces charmantes bestioles, rendez-vous au [113](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [273](#).

363

Istu vous retient quand vous avancez vers la porte : - Il y a une mise en garde, dit-il. Tu ne peux la voir puisqu'elle s'adresse aux seuls Démons. Il m'est interdit de franchir le seuil de cette porte. Nos chemins se séparent ici. Je vais prendre la place de Pnéa et jouer le rôle du Cerbère de la Porte. Personne ne fera la différence. Le Démon use de sa force surnaturelle pour ouvrir le battant de marbre et vous vous engagez dans un petit tunnel. Puisque vous êtes un Humain, votre intrusion dans le repaire des Elfes Noirs va être pour le moins délicate. Lorsque vous serez confronté à un Elfe Noir pour la première fois, ne tenez pas compte du texte et rendez-vous immédiatement au [328](#) (notez cette consigne sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous suivez le tunnel pendant une cinquantaine de mètres jusqu'à ce qu'il débouche sur une caverne gigantesque qui semble ne pas avoir de fin et, pendant un instant, vous vacillez, pris de vertige. Adossé à la paroi, vous reprenez peu à peu vos esprits. Non loin

de vous, une étroite passerelle enjambe le vide et vous la suivez des yeux pour voir où elle débouche. Ce simple coup d'œil sur le repaire des Elfes Noirs vous fait l'effet d'une gifle ! L'architecture est folle, illogique, insupportable. Aussitôt vous détournez le regard, à la limite de la nausée. Si vous décidez de prendre sur vous et de vous forcer à contempler le repaire. rendez-vous au [24](#). Si vous vous engagez sur la passerelle en gardant les yeux rivés au sol, rendez-vous au [288](#).

364

Vous consacrez de longues minutes à l'examen de la dalle sans découvrir le moindre mécanisme. Qu'allez-vous faire ?

Frapper la dalle, si vous possédez une épée Rendez-vous au [136](#)

Tenter un mot de passe Rendez-vous au [2](#)

Abandonner Rendez-vous au [349](#)

365

Vous percevez le bruit sourd d'une porte que l'on claque ainsi qu'une bordée de jurons exprimés dans une langue étrangère, puis le silence retombe. Vous vous penchez prudemment par l'ouverture pour examiner la pièce en contrebas. Cette forteresse est aux dimensions d'un géant et un vide de dix mètres vous sépare du sol. Si vous possédez un grappin, vous l'accrochez aux fortifications et vous descendez le long de la corde. Quelques mouvements brusques portés au filin vous permettent ensuite de le récupérer. Sinon, vous n'avez d'autre solution que de vous laisser choir dans le vide et, tout agile que vous soyez, cette chute ne se fait pas sans heurts (lancez un dé pour déterminer le nombre de points d'ENDURANCE que vous allez perdre lors de votre réception au sol). La pièce où vous avez atterri est un observatoire, à en croire l'immense télescope orienté face à la trappe et aux cartes du ciel qui ornent les murs. En dehors de cet attirail, elle ne présente aucun intérêt. Trois portes gigantesques permettent de quitter les lieux. Si vous prenez celle de gauche qui

porte l'inscription salle de Jeux, rendez-vous au [78](#). Si vous préférez celle qui vous fait face et qui est marquée Bibliothèque, rendez-vous au [166](#). Enfin si vous choisissez celle de droite, sans aucune inscription, rendez-vous au [110](#).

366

Le Sorcier vous regarde de travers. Vous l'amusez déjà beaucoup moins.

- N'aurais-je pas percé tous les secrets de Vardanès ?

Si vous prétendez avoir trouvé dans le sanctuaire des formules magiques qui permettent à l'Amulette de s'autodétruire, rendez-vous au [239](#). Si vous attendez, impassible, que le doute se fraie un chemin dans son esprit tortueux, vous le voyez plisser le front, en proie à une intense réflexion.

- L'Amulette pourrait absorber les sortilèges d'attaque? Ce n'est pas impossible... Et dans le même temps, un tel sortilège détruit ses pouvoirs habituels. Jolie parade... Bien entendu, elle fonctionne toujours contre les attaques mentales...

Si vous lui suggérez de mettre sa théorie en pratique, rendez-vous au [312](#). Si vous simulez la panique en criant que l'Amulette perd ses pouvoirs, rendez-vous au [121](#).

367

L'Apparatus émet un bourdonnement régulier et un liquide clair tombe goutte à goutte dans une éprouvette placée sous la machine. Rassemblant tout votre courage, vous videz l'éprouvette d'un trait, priant pour que ce ne soit pas du poison. Apparemment, ce n'est pas le cas et le goût de ce liquide laiteux est presque agréable. Soudain, de légers picotements courent le long de votre échine. Intrigué, vous plongez la main sous votre tunique et vous palpez un léger duvet. Serait-ce un début d'ailes ? Pour vous en assurer, vous vous concentrez sur cette idée et, aussitôt, une gigantesque paire d'Ailes de Pégase se déploie dans

vosre dos, arrachant vos vêtements. Pour le coup, votre tunique est fichue, mais cela en valait la peine ! Vous prenez votre envol et vous planez un instant dans l'espace gigantesque de la pièce. Dans l'immédiat, cette nouvelle faculté ne vous est d'aucune utilité. Vous vous concentrez à nouveau et cette fois-ci, les Ailes se rétractent. Retournez au [42](#) et faites un autre choix.

368

- Comme tu le sais probablement, les Ailes Noires sont des Elfes Noirs mutants. Je suis persuadé qu'ils ont entrepris la construction d'une cité souterraine, quelque part dans ces montagnes. Je ne pourrais te dire où mais, en revanche, je sais que leur architecture peut rendre fou si on l'observe trop longtemps.

Il fouille dans sa poche et sort une Lentille de Cristal.

- Mon grand-père, qui était un grand constructeur, était expert en architecture elfique. Selon lui, cette Lentille peut protéger l'esprit de celui qui regarde au travers. Il te suffira de la tenir devant tes yeux. Lokimur vous remet ce souvenir de famille avec d'innies précautions, en vous faisant promettre de le lui retourner à la fin de votre mission. Notez les consignes suivantes sur votre *Feuille d'Aventure* : si par la suite, vous êtes amené à contempler des constructions d'Elfes Noirs et li le texte vous demande de *tenter votre Chance*, considérez grâce à cette Lentille que vous êtes toujours Chanceux. Inutile donc de lancer les dés et de perdre 1 point de CHANCE (il est bien entendu que cette faveur ne s'applique que dans le cas précis des constructions). Si Lokimur vient de répondre à votre deuxième question, rendez-vous au [274](#). S'il s'agissait de la première, vous pouvez en poser une autre. Si vous l'interrogez sur :

Thyra Migurn (si vous la connaissez)	Rendez-vous au 39
Ce qui se passe à Sardath	Rendez-vous au 97
Corianthus (si vous le connaissez)	Rendez-vous au 181
Les Toa-Suo	Rendez-vous au 385

369

Vous arrivez bientôt en vue d'un carrefour. Droit devant vous, des soldats s'exercent au combat. Ils n'ont pas encore remarqué votre présence et, comme vous n'avez aucune envie de les rencontrer, vous évitez soigneusement cette direction. Sur la gauche, un escalier mène à une construction massive de forme ovale tandis que, sur votre droite, une autre série de marches permet de rejoindre l'assise de la caverne où de nombreux bâtiments sont encore en chantier. Si vous avez eu l'occasion de parler avec les Elfes Noirs du bâtiment ovale, ren-dez-vous au [338](#). Dans le cas contraire, vous pouvez partir à gauche (rendez-vous au [216](#)) ou bien à droite (rendez-vous au [391](#)).

370

Presque aussitôt, une série de marches vous conduit à une plateforme en contrebas. Une passerelle part sur la droite et, devant vous, une ouverture ogivale est ménagée dans la paroi. Mais cette arche de pierre est étrange : plus vous la contemplez et plus elle s'éloigne. Bientôt, une distance infinie vous en sépare et le temps s'étire à mesure, telle une pâte molle... *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes le jouet de violentes hallucinations, vos membres s'allongent et deviennent de fines pattes d'araignée. Hilare, vous enjambez le vide et vous tombez dans un gouffre insondable. Votre aventure est terminée. Si vous êtes Chanceux, vous reprenez conscience au bord de la passerelle à l'instant de franchir le pas. Si vous avez contemplé pour la première fois le repaire des Elfes Noirs, vous allez garder pendant plusieurs jours des séquelles de cette expérience éprouvante (vous perdez 1 point d'HABILETÉ). Si vous avez déjà

subi les effets pervers de ce lieu, les symptômes ne sont pas aggravés. Finalement, vous recouvrez totalement vos esprits mais cette crise vous a fait perdre le sens de l'orientation. Lancez 1 dé. Si vous obtenez :

1 ou 2 Rendez-vous au [13](#)

3 ou 4 Rendez-vous au [177](#)

5 ou 6 Rendez-vous au [324](#)

371

Vous débouchez prudemment la bouteille de Lotion Mystère et vous en versez le contenu sur les algues (rayez-la de votre *Feuille d'Aventure*). L'acide puissant bouillonne au contact du végétal rougeoyant et libère le gouvernail. Vous reprenez votre route. Toutefois, vous devez savoir que les Algues-Sangsues, rassasiées de votre sang, étaient devenues inoffensives : leur couleur aurait pu vous en avertir et il était inutile de les détruire. Cet acte de violence gratuite chagrine les esprits de la forêt qui vous tenaient jusqu'alors en haute estime et vous perdez 1 point de CHANCE. Une heure plus tard, vous repérez à nouveau des yeux globuleux au ras de l'eau. Cette fois, vous feignez l'indifférence, tout en suivant leurs mouvements du coin de l'œil. Se croyant invisible, la créature continue à vous observer. Si vous bandez votre arc pour lui décocher une flèche, rendez-vous au [90](#). Si vous préférez attendre qu'elle se manifeste, rendez-vous au [294](#).



- Corianthus doit savoir ce qui se trame, dit-elle. Rien n'échappe à sa vigilance.

Voyant votre air perplexe, Neyya s'empresse d'ajouter :

- Corianthus est le Géant des Tempêtes qui vit au sommet du pic des Brumes.

Elle fouille dans sa tunique de cuir et sort une lourde Clef de Laiton.

- Prends ça, mon gars, c'est la clef de sa bibliothèque. Il ne la confie pas à n'importe qui. Dis-lui que tu viens de ma part et il t'aidera. Pour atteindre sa forteresse, remonte vers le nord le long de la rivière jusqu'à ce que tu trouves un pic isolé d'où coule une cascade. Persévère et tu atteindras sa forteresse.

En réponse à vos remerciements, Neyya vous assène une bonne claque dans le dos.

- Je t'aurais bien accompagné, mais je dois me rendre à Norgorod, la capitale des Nains. Ils sont nombreux à vivre à Sardath et, s'il n'est pas trop tard, ceux de Norgorod nous viendront en aide. Vous la remerciez encore pour toutes ces informations.

- Tu m'offriras un verre à Sardath pour fêter la victoire ! lance-t-elle avant de partir vers le pont de Gwinir.

Vous la regardez s'éloigner, amusé par sa bravade, et vous partez à votre tour vers le nord, suivant ses indications. Notez la Clef de Laiton sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [81](#).

373

Tout en survolant la Forêt des Ombres, vous interrogez Morlon.

- Mon véritable nom est Iulien, répond-il. Je suis lieutenant de l'armée des Elfes Noirs, mais ta capture va me valoir une belle promotion puisque, sans toi, ton peuple va courir à sa perte en affrontant la forêt...

Vous prenez brusquement conscience de cette sinistre réalité. Quelle que soit l'issue de cette histoire, elle débute sous de sombres auspices et vous perdez 2 points de CHANCE. Inquiet pour les vôtres, vous l'interrogez sur le sort qui le? attend.

- Notre Sorcier Suprême a poussé les Araignées Géantes à quitter leur tanière pour envahir les sentiers et, en ce moment même, les Elfes des Bois ont des problèmes plus importants à résoudre. Vous tentez d'en savoir plus, mais le fourbe élude votre question d'un rire chargé de sarcasmes. Il accélère l'allure et vous emporte dans le ciel nocturne à une vitesse ébouriffante. Bientôt, vous repérez deux autres silhouettes noires volant dans votre direction. A quelque distance de vous, elles entament la descente en décrivant des cercles concentriques. Si vous préférez ne rien tenter dans l'immédiat, rendez-vous au [53](#). Si vous voulez vous libérer et tenter de vous laisser tomber sur le dos d'une des créatures, il faut d'abord vous dégager. Pour cela, lancez deux dés et calculez votre *Force d'Attaque*. Agissez de même pour Iulien, mais avec une pénalité de 2 points, puisqu'il doit continuer à voler pendant l'affrontement. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure ou égale à celle de Iulien, vous le forcez à lâcher prise et vous tombez comme une pierre en direction des créatures (rendez-vous au [330](#)). Si vous perdez cet Assaut, vous êtes obligé d'abandonner la lutte, les Ailes Noires étant désormais hors d'atteinte (rendez-vous au [53](#)).

374

Une voix tonnante, surgie de nulle part, fait vibrer l'air du couloir et s'adresse à vous dans le langage des Elfes Noirs. Comme vous



374 *Bientôt, vous repérez d'autres silhouettes noires volant dans votre direction.*

ne savez que faire, la voix devient plus agressive. Brusquement, elle vous parle en allansien.

- Prépare-toi à mourir, misérable Humain ! Des griffes invisibles vous lacèrent le visage, ouvrant de profondes entailles. Pri[^] de panique, vous fouettez l'air à grands coups, mais votre épée ne rencontre que le vide. Le Démon qui garde l'en-

trée est insensible aux armes ordinaires. En quelques secondes, il vous transforme en un amas de chairs sanguinolentes. Votre aventure est terminée.

375

« Cher Archelantes,

A l'avenir, je te saurai infiniment gré de me transmettre tes messages par écrit s'il te faut de nouveaux documents. Tu sais de quelle manière appeler mes faucons et tu connais leur diligence. Je déteste communiquer par l'intermédiaire du bassin de mercure. Je considère cette invention, pour utile qu'elle soit, comme une intrusion dans la vie privée et je ne l'utilise qu'en cas d'extrême nécessité. Tu sauras excuser, j'en suis sûr, mes manies de vieil ours solitaire. Ceci étant, je pense avoir trouvé ce que tu voulais concernant les pratiques de métamorphose. Je me suis amusé à construire un Apparatus mais, jusqu'à présent, mes essais n'ont pas été concluants. Il est vrai que je suis loin de posséder tes connaissances en ce domaine. Je viens d'entendre un bruit étrange dans le laboratoire. Une de mes potions fonctionnerait-elle enfin ? Je vais vérifier... » La lettre se termine ainsi. Quoi qu'il ait trouvé dans son laboratoire, Corianthus n'est jamais revenu terminer sa missive. Retournez au [166](#) et faites un autre choix.

376

Le pauvre Nain disparaît dans la gueule du monstre après vous avoir lancé un dernier appel au secours. Ses plaintes déchirantes se noient dans un horrible bruit de succion et la créature disparaît dans les entrailles de la terre, ne laissant derrière elle que dévastation et carnage. Vous adressez une dernière pensée à Fangnir, maudissant, mais un peu tard, votre lâcheté (vous perdez 1 point de CHANCE). L'esprit endeuillé, vous regardez alentour. Allez-vous pousser jusqu'à Sardath (rendez-vous au [232](#)) ou bien remonter au nord, dans les montagnes (rendez-vous au [357](#)) ?

377

En dépit de son aspect peu ragoûtant, le breuvage noir du calice se révèle être un Élixir Revigorant, dont l'arrière-goût de miel est un véritable appel à la gourmandise. Vous le buvez d'un trait et vous poussez un soupir de satisfaction, soudain tout ragaillard ! Grâce à cette panacée, vos totaux d'HABiLETÉ et d'ENDURANCE retrouvent leur *total de départ*. Vous pouvez même ajouter 1 point à votre total d'HABiLETÉ à condition toutefois qu'il ne dépasse pas 12. A présent, retournez au [92](#) et sélectionnez un nouvel objet.

378

Comme vous les repoussez, les deux Obligaths montrent les crocs et leurs écailles se hérissent. Leurs pupilles écarlates brillent à présent d'une lueur démoniaque et malgré tout votre courage, un frisson inquiet vous parcourt l'échiné. Sentant l'odeur âcre de la peur, les deux monstres s'élancent à l'attaque. Il est trop tard pour employer votre arc et vous devez les affronter tous les deux en même temps. A chaque Assaut, vous calculerez votre *Force d'Attaque* et celle de chacun des deux monstres. Si vous avez la *Force d'Attaque* la plus élevée, vous aurez porté un coup à l'un ou l'autre des Obligaths, à votre choix. Si c'est un des deux monstres qui a la *Force d'Attaque* la plus élevée, vous aurez reçu un coup.

Bien entendu, lorsque vous aurez réussi à vous débarrasser de l'un d'eux, vous affronterez l'autre de la manière habituelle.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier OBLIGATH	10	5
Second OBLIGATH	11	4

Si vous sortez vainqueur, vous arrangez les cadavres des deux monstres afin de laisser croire qu'ils se sont entretués. Rendez-vous au [399](#).

379

Vous avisez un amas de rochers entouré d'épineux à proximité du chemin et vous foncez aussitôt à couvert. Ramassé sur vous-même, retenant votre souffle, vous guettez l'approche du monstre. Quelques minutes plus tard, les vibrations du sol vous avertissent de sa présence, mais il s'arrête à proximité de votre cachette. Inquiet, vous risquez un œil à travers la végétation. Vous aurait-il repéré de loin ? Pour le savoir, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [61](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [148](#).

380

Le Batrakk vous observe avec appréhension et lance un regard inquiet par-dessus son épaule. Si vous abaissez votre arc, rendez-vous au [55](#). Sinon, décochez votre flèche. Procédez au tir de la manière habituelle et, si vous faites mouche, notez pour plus tard que le guerrier a perdu 2 points d'ENDURANCE. Que vous l'ayez atteint ou non, le Batrakk revient à la charge sans vous laisser le temps d'armer à nouveau votre arc. Rangez-le et dégainez votre épée. Rendez-vous au [234](#).

381

Morlon laisse échapper un cri de rage et fond sur vous, toutes griffes dehors. (Si vous avez déjà combattu et blessé Morlon avec votre épée, modifiez en conséquence ses points d'ENDURANCE.)

MORLON PRILL HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8

Lorsque Morlon perd un Assaut, lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à son total d'ENDURANCE, poursuivez le combat. Si ce résultat est supérieur, lancez à nouveau un dé. Si le résultat est une fois encore supérieur à son total d'ENDURANCE, rendez-vous au [155](#). S'il est inférieur ou égal à son total d'ENDURANCE, rendez-vous au [196](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [249](#).

382

La Boule de Foudre de Thyra Migurn se met à luire à peine sortie de votre sac. Elle crépite et vibre dans votre paume, comme animée d'une vie propre. Sans plus attendre, vous la lancez entre les deux groupes d'Elfes Noirs. Elle rebondit sur le sol pavé et s'arrête, inerte. Brusquement, une déflagration assourdissante fait trembler la bâtisse et un déluge de feu déferle dans la pièce, anéantissant tout sur son passage ! D'instinct vous tournez le dos pour vous protéger de cette bourrasque incendiaire, n'osant regarder que quelques secondes plus tard, après que le silence règne sur la salle. Cette babiole était pour le moins efficace ! Il ne reste rien des Elfes Noirs, sinon une vague poussière grisâtre qui retombe lentement sur le sol. Heureusement, le Géant n'a pas été affecté par l'explosion. Vous avancez d'un pas confiant vers la cage qui l'emprisonne mais, alors que vous allez la toucher, un champ de force vous repousse violemment à quelques mètres en arrière ! Inutile d'insister, vous ne pourrez pas l'approcher.

- Que se passe-t-il ? hurle soudain une voix provenant de l'arche.

Pris de court, vous bafouillez que le Géant a expulsé une violente décharge d'énergie qui a tué tout le monde, sauf vous.

- Ah bon ! réplique l'Elfe Noir sur un ton indifférent. Ce n'est pas grave, cette engeance avinée n'était plus bonne à rien, quant aux Sorciers... Mais, va sur-le-champ rapporter l'événement à notre Sorcier Suprême. Un attroupement s'est formé dans l'encadrement de l'arche. Mieux vaut quitter les lieux. Rendez-vous au [29](#).



383

- Pauvre imbécile, répond-il. Tu ne sais rien de cette Amulette. Elle n'a aucun pouvoir offensif, elle absorbe simplement les attaques mentales. Oh, et puis cette conversation m'ennuie. Je n'ai que trop perdu de temps...

Réalisant qu'il va attaquer, vous brandissez votre épée pour vous élancer à la charge.

- Faeleorn Rath Mardex !

Un champ de force d'une puissance absolue vous envoie dinguer à l'autre bout de la pièce. A demi assommé par le choc, vous entrevoyez dans un brouillard la silhouette du Sorcier qui vous désigne de son bâton tordu. L'instant d'après, un jet noir vous pulvérise. Votre aventure est terminée.

Bien qu'il soit terriblement affaibli, Colhryn n'est pas homme à se laisser abattre aussi facilement. Vous sentez qu'il lutte contre le sommeil, et il parvient à se redresser sur sa couche.

- Corianthus doit savoir ce qui se trame, murmure-t-il.

Devant votre air ignorant, Colrhyn s'empresse d'ajouter :

- Corianthus est un Géant des Tempêtes. Il vit dans une forteresse, au sommet du pic des Brumes. Son savoir est immense et sa bibliothèque renferme tous les secrets de l'Allansie. Chaque jour, son armée de faucons lui rapporte des nouvelles du monde connu et son meilleur compagnon est un Aigle Géant.

Avec une grimace de douleur, Colhryn fouille dans ses basques et en sort une grosse Clef de Laiton.

- Corianthus me laisse souvent consulter ses ouvrages et il m'a fait l'amitié de me confier une clef de sa bibliothèque. Montre-la et il saura que tu viens de ma part... (Notez la Clef de Laiton sur votre *Feuille d'Aventure*.) J'aurais encore beaucoup à te dire sur les dangers de la montagne, soupire-t-il d'un air las, mais les forces me manquent. Prends tout ce qu'il te faut, tu es ici chez toi, et que les dieux t'accompagnent. Vous alliez le remercier mais il s'est déjà assoupi. Vous lui empruntez son grappin, 4 pochons d'Herbes et vous remplissez votre carquois (si vous étiez sans armes, prenez aussi une épée et un arc). Notez toutes ces modifications sur votre *Feuille d'Aventure*. Ainsi paré, votre quête se présente sous de meilleurs auspices (reprenez donc 1 point de CHANCE, pour la route). Vous refermez doucement la porte derrière vous et vous repartez en direction du nord-est le long du chemin. Rendez-vous au **15**.

385

- Les Toa-Suo ne sont pas originaires de ces contrées. Ils vivent en temps normal dans les régions enneigées, au nord des Doigts de Glace. Les Ailes Noires les ont recrutés pour combattre à leur place durant la journée. Pris un à un, les Toa-Suo ne sont guère plus dangereux qu'un Hobgobelin, mais ils attaquent en groupe et semblent ignorer la peur. Évitez-les autant que possible : même un guerrier de ta trempe n'aurait aucune chance contre eux.

Vous le remerciez du conseil et vous lui demandez par la même occasion comment faire pour ne pas les rencontrer.

- De toute évidence, ils viennent du nord, aussi ne t'aventure pas trop dans cette direction. Si Lokimur vient de répondre à votre deuxième question, rendez-vous au [274](#). S'il s'agissait de la première, vous pouvez en poser une autre. Si vous l'interrogez sur :

Thyra Migurn (si vous la connaissez)	Rendez-vous au 39
Ce qui se passe à Sardath	Rendez-vous au 97
Corianthus (si vous le connaissez)	Rendez-vous au 181
Les Ailes Noires	Rendez-vous au 368

386

La tempête redouble de violence et le vent hurle à vos oreilles. Soudain, une gigantesque déferlante vous recouvre de son ombre ! La muraille liquide s'écroule avec fracas sur votre barque... Projeté dans les eaux glacées, vous comprenez alors que tout est fini.





387 *Le corps momifié du devin est entouré de bandelettes grises.*

387

Le troisième coup porté à la dalle complète le Signal d'Appel qui ouvre l'accès au tombeau. Un lourd cliquetis métallique résonne dans la roche et la porte de pierre pivote lentement. Vous pénétrez d'un pas timide dans ce sanctuaire fermé depuis des siècles et la dalle reprend sa place. Une lueur diffuse éclaire la crypte où s'entassent les objets qui marquèrent l'existence de ce prophète à présent oublié. Un sarcophage ouvert, orné de luxueux bas-reliefs, se dresse contre le mur au fond du tombeau, dentelle de pierre cernant la silhouette hiératique du devin. Son corps momifié, entouré de bandelettes grises, dégage malgré la mort une terrible impression de puissance et vous devez faire appel à toute votre volonté pour oser vous approcher. La momie porte une somptueuse robe de soie rouge cousue de fils d'or dessinant d'obscurs symboles et une lourde Amulette d'or pur repose sur sa poitrine. D'un lent regard circulaire, vous scrutez les parois de la crypte sans distinguer d'autre passage. Les offrandes accumulées sont sans grand intérêt mais l'Amulette exerce sur vous une étrange fascination. Si vous la prenez, rendez-vous au [289](#). Dans le cas contraire, vous devez quitter les lieux. Rendez-vous au [12](#).

388

L'escalade devient à chaque mètre plus pénible et, à de nombreuses reprises, vous devez redescendre pour trouver un accès praticable. Cette tâche épuisante vous absorbe tout le jour et c'est à peine si vous prenez garde à l'obscurité qui s'empare progressivement de la montagne. A la nuit tombée, vous devez faire halte sur un étroit promontoire. Soudain, des éclats de voix résonnent dans le ciel. Une patrouille d'Ailes Noires vient de vous repérer et leurs cris de haine vous font comprendre que tout est fini.

389

A mi-chemin de l'escalier, vous avisez un Elfe Noir montant vers vous d'une démarche nonchalante, comme s'il n'avait d'autres souci en tête que de poser un regard blasé sur le monde. Il est grand et mince, vêtu d'un justaucorps jaune découvrant la peau noire de ses mollets. Une épée pend à son ceinturon, mais elle n'a de toute évidence qu'une fonction ornementale. Il porte une étrange veste dissymétrique avec une seule manche et une protection de métal sur l'épaule. A en juger par sa musculature, il n'a jamais eu à combattre de toute son existence. La finesse de ses traits est accentuée par un maquillage complexe qui orne le côté gauche de son visage. Arrivé à votre hauteur, il lâche une phrase d'un air dédaigneux et, sans même attendre une réponse, il vous pousse hors de son chemin. Vous n'avez aucune idée de ce qu'il a pu dire, mais son attitude ne vous plaît guère. Si vous l'arrêtez par le bras, rendez-vous au [169](#). Si vous le laissez continuer sa route, vous arrivez en bas des marches sur un sentier qui n'est pas encore pavé. Vous le suivez sur une cinquantaine de mètres jusqu'à ce qu'il se scinde en deux, l'autre branche partant à droite. Allez-vous continuer droit devant vous (rendez-vous au [237](#)) ou bien partir à droite, vers ce qui semble être un camp militaire (rendez-vous au [362](#))?

390

Vous atteignez les limites de la ville, tout en réfléchissant au chemin que vous allez prendre pour traverser la forêt. Vous connaissez à présent l'apparence de l'ennemi qu'il faut combattre mais vous ne savez rien encore de sa nature réelle, ni de l'endroit où il se cache. Comme vous arrivez en vue du sentier, les grincements cahotiques d'une carriole vous arrachent à vos pensées. L'équipage se dirige lentement vers vous. Etrange ! Vous pensiez que les voies étaient impraticables. Arrivé à votre hauteur, le conducteur vous gratifie d'un large sourire. - Salut, voyageur. Que dirais-tu d'acheter quelques potions et panacées pour la route ? Si ce marchand ne vous dit rien qui vaille, vous pouvez l'attaquer sur-le-champ. Rendez-vous au [356](#) dans ce

cas. Sinon, vous pouvez décliner son offre (rendez-vous au [32](#)) ou bien lui demander ce qu'il vend (rendez-vous au [263](#)).

391

L'escalier débouche sur une large voie pavée jonchée de gravats provenant des bâtiments en construction. Vous vous y engagez, ignorant toutes les allées qui plongent au cœur de la cité. Tout autour de vous, des Elfes Noirs perchés sur des échafaudages s'affairent à terminer les bâtisses aux formes torturées ou sculptent de hideuses gargouilles destinées à la décoration. Des esclaves Nains se chargent des basses besognes sous la surveillance étroite de gardes-chiourme qui hurlent et fouettent à tout va. Vous continuez votre route en vous efforçant de ne rien laisser transparaître de votre indignation. Bientôt, un artisan débouche d'une allée, portant dans ses bras un petit balluchon. Il vous aperçoit, vous arrête et commence à babiller en langue elfique. Ne comprenant pas un traître mot de ce qu'il raconte, vous lui intimez l'ordre de parler allansien.

- Pourquoi dois-je parler ce dialecte de sauvages ? aboie-t-il d'un air outragé. Je suis tailleur de pierre, un artiste de haut rang, pas un soldat. C'est indigne de moi.

Si vous lui adressez vos plus plates excuses, rendez-vous au [54](#). Si vous répliquez sur le même ton, rendez-vous au [139](#).

392

- Tu es encore vivant ? s'étonne Liam. Tout le monde te croit mort ici et cela n'a fait que conforter le Conseil dans ses idées.

Il s'interrompt un instant et soupire d'un air résigné.

- Ils ont décidé de se lancer à l'assaut de la forêt et, bien entendu, la riposte ne s'est pas fait attendre...

Vous le sommez de s'expliquer mais il sursaute et tourne la tête, pris de panique. - Elles sont là ! s'écrie-t-il.

Sur l'écran de mercure, vous voyez une Araignée Géante pulvériser la porte d'entrée de votre ami et se diriger droit sur lui. L'image se brouille et disparaît. Refusant l'évidence, vous hurlez avec obstination le nom de l'astrologue, mais la voix résonne à nouveau dans votre tête : « Cette personne ne réside plus à Grimmond, déclare-t-elle sur un ton indifférent. A qui désirez-vous parler ? » Si vous voulez encore contacter quelqu'un, retournez au [99](#) et faites un autre choix.

393

Le calice d'or contient du sang de Dragon Écarlate. Les devins utilisaient autrefois ce breuvage pour projeter leur esprit à travers le temps et l'espace, mais ils savaient aussi contrôler ses effets pervers sur l'organisme. Ce n'est pas votre cas et, à peine ingérée, la boisson a l'effet d'une bombe incendiaire dans vos malheureuses entrailles ! Le nez dans la poussière, vous crachez tripes et boyaux, recroquevillé dans une posture indigne d'un guerrier de votre trempe (lancez un dé et ôtez le résultat de votre total d'ENDURANCE). Rassurez-vous, ces désagréments sont de courte durée et vous retrouvez vite votre contenance. Retournez à présent au [92](#) et sélectionnez un nouvel objet.

394

Bientôt la piste de Colrhyn quitte la forêt et c'est avec soulagement que vous retrouvez les douces ondulations de la lande. Malgré tout, vous ne pouvez vous empêcher d'être chagriné par l'état pitoyable des bois. Le responsable, quel qu'il soit, le paiera cher. Vous rejoignez la route au crépuscule. Dans le lointain, les sommets enneigés des monts Hurlelune brillent d'un éclat froid sous les derniers rayons du jour finissant. Si vous voulez bivouaquer aux abords de la route, rendez-vous au [194](#). Si vous préférez poursuivre votre périple, vous pouvez prendre la route de Norgorod en direction de Sardath (rendez-vous au [23](#)) ou remonter au nord, vers les montagnes (rendez-vous au [301](#)).

395

Vous levez les yeux sur les bâtiments qui vous environnent et votre raison chavire. Comme dans un rêve cotonneux, vous perdez toute notion de l'endroit où vous êtes. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous vacillez sur place, hébété. L'architecture exerce sur vous une étrange fascination et vous avancez pour tenter de l'attraper... Un pas de trop et vous tombez dans le vide. Votre aventure est terminée. Si vous êtes Chanceux, vous recouvrez vos esprits au dernier moment, les yeux fixés sur le gouffre insondable qui s'ouvre à vos pieds. Vous avez survécu mais vous allez garder pendant plusieurs jours des séquelles de cette expérience éprouvante (vous perdez 1 point d'HABILETÉ). De toute évidence, le seul moyen de traverser cet endroit sans encombre est de garder les yeux rivés sur le sol. Si d'aventure il vous prenait l'envie de contempler à nouveau les alentours, notez le numéro du paragraphe que vous lisez et rendez-vous au [153](#) (notez cette consigne pour plus tard sur votre *Feuille d'Aventure*). Dans l'immédiat, vous progressez sur la passerelle en vous efforçant de regarder vos pieds. Cette situation est pour le moins frustrante mais, bientôt, votre passerelle en rencontre une autre. Si vous partez à gauche, rendez-vous au [358](#). Si vous allez à droite, rendez-vous au [112](#).

396

L'Elfe Noir vous avance un fauteuil avec un sourire obséquieux. A peine y avez-vous pris place qu'une masse de tentacules visqueux vous emprisonne bras et jambes ! Un convive se penche alors lentement vers vous :

- Nous ne sommes pas des guerriers, dit-il d'un ton absent. Nous ne maîtrisons pas encore toutes les subtilités de l'allansien. Je crains que vous n'ayez mal interprété notre invitation : nous vous voulions comme dîner.

Indifférentes à vos hurlements, les créatures aiguisent leurs longues lames. Pour ne pas remuer le couteau dans la plaie, nous jetterons un voile pudique sur votre fin...

397

Les dents serrées, vous guidez votre embarcation à travers le dédale de roseaux et vous laissez bientôt derrière vous les eaux stagnantes du territoire Batrakk. Une végétation étrange a envahi la rivière et, à plusieurs reprises, vous repérez des formes jusqu'alors inconnues affleurer la surface pour disparaître aussitôt. Vous avez bien fait de prendre une petite embarcation car un navire marchand n'aurait jamais pu se frayer un passage. A la nuit tombée, vous arrivez à hauteur de la clairière qui entoure le deuxième pont de lianes. Ce site est depuis toujours une aire de repos pour les marchands et les colporteurs et, en dépit de la menace latente qui plane alentour, l'endroit semble propice pour y passer la nuit. Le lendemain matin (cochez un nouveau jour sur votre Calendrier et ajoutez 2 points d'ENDURANCE), vous vous réveillez à l'aube. Si vous reprenez votre barque, rendez-vous au [361](#). Si vous préférez l'abandonner sur place et continuer à pied le long du sentier qui part au nord-est, rendez-vous au [9](#).



398

Surpris par la vivacité de votre réaction, Morlon laisse échapper un juron dans une langue inconnue et s'élançe à votre poursuite. Lancez deux dés et faites de même pour Morlon. Si votre résultat est inférieur à celui de Morlon, il vous rejoint dans le couloir et bondit pour vous plaquer au sol. Rendez-vous au [212](#). Si votre résultat est supérieur ou égal à celui de Morlon, vous dévalez les marches et vous faites irruption dans la salle du Conseil. Rendez-vous au [186](#).

399

Comme il fallait s'en douter, ce camp militaire grouille d'Elfes Noirs et, bientôt, l'un d'eux vient vous saluer. Vous lui demandez ce qu'il veut sur un ton rogue.

- Seigneur Chaugh, je m'appelle Baliel, commandant les troupes de surveillance, je suis désolé de vous importuner mais une cérémonie sacrificielle va avoir lieu et seule une personnalité de haut rang peut la présider-

Un refus ne ferait qu'éveiller les soupçons, aussi le suivez-vous jusqu'à l'entrée d'un tunnel. Un autre Elfe Noir vous y attend, contemplant d'un air étrangement vide le parterre de champignons bombés qui tapisse le sol de la caverne.

- Comme vous pouvez le constater, seigneur, dit le garde-chiourme, le champ d'Elfitoxine se meurt, faute de substance. Liethif ici présent s'est porté volontaire pour le sacrifice...

Il se tourne vers le malheureux et lui annonce avec grandiloquence :

- Liethif, tu seras dès ce jour élevé au rang de Baron, comme en témoigne le seigneur Chaugh ici présent-

Ledit Liethif vous salue et s'avance d'un pas lent, foulant les boules noires. Les champignons expulsent aussitôt des nuées de

spores que le sacrifié s'empresse de respirer avant de s'écrouler sur le sol ! Baliel vous adresse un bref salut et se retire. A présent que la cérémonie est terminée, si vous voulez pénétrer à votre tour dans le champ d'Elfitoxine pour aller fouiller le cadavre de Liethif, rendez-vous au [62](#). Sinon, d'après ce que vous avez pu observer, ce camp ne vous apportera aucune information utile. Quittez-le et rendez-vous au [123](#).



*400 Corianthus, le Géant des Tempêtes,
s'extirpe d'un tunnel et apparaît devant vous.*

Au-dehors, la bataille fait rage. Les Nains se sont chargés de détruire une bonne partie de l'environnement abject de la caverne et vous pouvez déambuler à votre aise. Vous contemplez votre œuvre d'un air réjoui. Nains et Elfes des Bois donnent une cuisante leçon à l'ennemi. Soudain, une silhouette titanesque s'extirpe avec peine d'un tunnel et s'avance vers vous : Corianthus, le Géant des Tempêtes, se penche et vous soulève doucement à hauteur d'yeux.

- Tu es l'aventurier de Grimmond, n'est-ce pas? dit-il d'une voix tonnante. Tu m'as sauvé la vie, gamin. J'ai bien cru mourir mille fois. (Il regarde tout autour de lui.) Vois comme ils détalent ces idiots d'Elfes Noirs. Tu as donné un bon coup de pied dans la fourmilière. Ils ne sont pas près de revenir nous polluer l'air. La partie est gagnée. Montons à mon château, nous allons célébrer la victoire comme il se doit !

