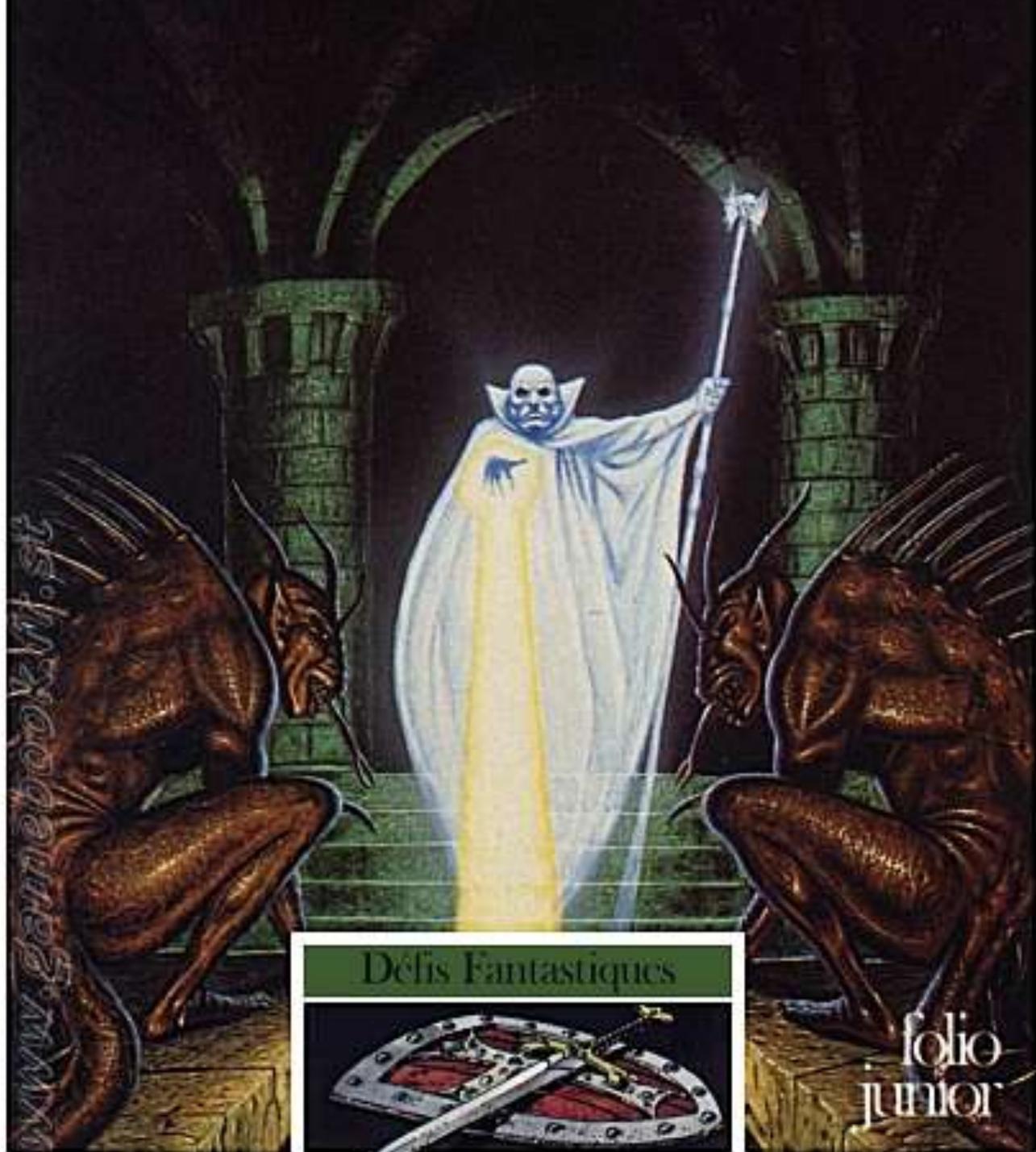


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Les Mages de Solani



Défis Fantastiques

folio
junior

Titre original : *Island of the Undead*

**© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis
Fantastiques © Keith Martin, 1992, pour le texte © Russ Nicholson, 1992, pour les
illustrations © Éditions Gallimard, 1994, pour la traduction française**

Keith Martin

Les Mages de Solani

Défis Fantastiques/51

Traduit de l'anglais par Noël Chassériau

Illustrations de Russ Nicholson



Gallimard



Comment combattre les Morts Vivants de l'Ile de Solani

Avant de vous lancer dans cette aventure, il faut d'abord déterminer vos forces et vos faiblesses. Les dés vous permettront de savoir de combien de points vous disposez au départ. En page 10, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* dont les cases sont destinées à noter les péripéties de votre aventure et à inscrire vos points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**. Nous vous conseillons de noter vos points sur cette *Feuille d'Aventure* avec un crayon ou, mieux, de faire des photocopies de ces deux pages afin de pouvoir les utiliser lorsque vous jouerez à nouveau.

Habilité, Endurance et Chance

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

Lancez ensuite les deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**. Il existe également une case **CHANCE**. Lancez à nouveau un dé, ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **CHANCE**.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points, et nous vous conseillons à cet effet d'écrire vos chiffres très petits dans les cases, ou d'avoir une gomme à portée de la main. Mais n'effacez jamais votre *total de départ*. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE**, ce total n'excédera jamais votre *total de départ*, sauf en de très rares occasions qui vous seraient alors signalées.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat en général ; plus ils sont élevés, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre volonté de survivre, votre détermination et votre forme physique et morale en général ; plus vos points d'**ENDURANCE** sont élevés, plus vous serez capable de résister longtemps. Avec vos points de **CHANCE**, vous saurez si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

Magie

Au cours de votre aventure, vous aurez peut-être l'occasion de découvrir des objets magiques mais, sur le moment, il se peut que vous ne compreniez pas qu'ils sont magiques et que vous ne sachiez pas trop comment les utiliser ! De tels objets peuvent vous permettre de jeter un sort ou de produire un effet magique. Lorsque vous en trouverez un, des instructions sur son mode d'emploi vous seront fournies dans le paragraphe où vous le rencontrerez pour la première fois. Au départ, vous n'êtes pas magicien. Vous êtes un combattant courageux et vous devez triompher de vos adversaires grâce à votre intelligence, à votre audace et à votre talent à manier l'épée !

Combats

Il vous sera souvent demandé, tout au long de votre aventure, de combattre des adversaires de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de choisir la fuite ; sinon il faudra mener la bataille comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de l'ennemi dans la première case vide des Rencontres avec un Ennemi de votre *Feuille d'Aventure*. Les points correspondant à chaque adversaire sont donnés dans le livre chaque fois qu'un combat se présentera. Le combat se déroule ainsi :

1. Lancez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au résultat obtenu. Ce total vous donnera la *Force d'Attaque* de l'adversaire.
2. Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez le résultat obtenu à vos propres points d'**HABILETÉ**. Ce total représente votre *Force d'Attaque*.
3. Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à celle de l'adversaire, vous l'avez blessé. Passez à l'étape n° 4. Si la *Force d'Attaque* de l'adversaire est supérieure à la vôtre, c'est lui qui vous a blessé. Passez à l'étape n° 5. Si les deux *Forces d'Attaque* sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat à l'étape n° 1.
4. Vous avez blessé l'adversaire, vous diminuez donc de 2 points son **ENDURANCE**. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 13).
5. L'adversaire vous a blessé. Vous ôtez alors 2 points à votre total **ENDURANCE**. Vous pouvez également faire appel à votre **CHANCE** (voir page 13).
6. Modifiez votre total d'**ENDURANCE** ou celui de l'adversaire, selon le cas. Faites de même pour vos points de **CHANCE** si vous en avez fait usage (voir page 13).
7. Livrez un nouvel Assaut en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce que votre total d'**ENDURANCE** ou celui de votre adversaire soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort de votre adversaire ou la vôtre.

Combat avec plusieurs adversaires

Si vous avez affaire à plus d'un adversaire, lors de certaines rencontres, vous lirez à la page correspondante les instructions qui vous permettront de livrer le combat. Parfois, vous affronterez vos ennemis en même temps ; parfois, vous les combattrez un par un.

Chance

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans les situations qui font intervenir la chance ou la malchance (les détails vous seront donnés dans les pages correspondantes), vous aurez la possibilité de faire appel à votre **CHANCE** pour essayer de donner une issue favorable à des situations périlleuses. Mais attention ! L'usage de la **CHANCE** comporte de grands risques. Et si vous êtes Malchanceux, les conséquences pourraient se révéler désastreuses. Voici comment on peut se servir de la **CHANCE**.

Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est égal ou inférieur à vos points de **CHANCE**, vous êtes Chanceux. Si ce chiffre est supérieur à vos points de **CHANCE**, vous êtes Malchanceux. Cette règle s'intitule : *tentez votre Chance*. Chaque fois que vous *tenterez votre Chance*, il faudra ôter 1 point à votre total de **CHANCE**. A ce rythme, vous vous rendrez vite compte que plus vous ferez appel à votre chance, plus l'entreprise sera risquée.

Tentez votre Chance

A certaines pages du livre, on vous demandera de *tenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Lors des combats, cependant, vous pourrez toujours choisir d'utiliser votre **CHANCE** soit pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, soit pour minimiser les effets de celle que vous avez reçue.

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

blessé, vous pouvez *tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Ajoutez alors 1 point à votre **ENDURANCE** (c'est-à-dire qu'au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous n'aurez que 1 point en moins). Si vous êtes Malchanceux, le coup que vous avez reçu est plus grave ; dans ce cas, enlevez encore 1 point à votre **ENDURANCE**. Rappelez-vous que vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE** chaque fois que vous *tentez votre Chance*.

Testez votre Habileté

Il vous sera parfois demandé de *tester votre Habileté* notamment lorsque vous essayerez d'accomplir un exploit sans être certain d'y parvenir : le résultat dépendra de votre **HABILETÉ**. Pour *tester votre Habileté*, lancez deux dés : si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'**HABILETÉ**, vous avez réussi ; si le total obtenu est supérieur à vos points d'**HABILETÉ**, vous avez échoué. Le paragraphe où vous vous trouvez vous indiquera les conséquences de votre succès ou de votre échec. Quoi qu'il en soit, vous ne perdez aucun point d'**HABILETÉ** pour avoir *testé votre Habileté* : c'est la différence fondamentale entre *tester votre Habileté* et *tenter votre Chance* !

Présence

Vous trouverez également sur votre *Feuille d'Aventure* une case **PRÉSENCE**. La **PRÉSENCE** reflète la force de votre personnalité et la volonté de survivre aux rudes combats que vous devrez mener. Si votre **PRÉSENCE** est élevée, vous produirez une impression favorable sur certaines des personnes et des créatures que vous rencontrerez... mais vous risquerez surtout d'attirer l'hostilité et la regrettable attention d'êtres et de monstres malfaisants. Lancez un dé et divisez le chiffre obtenu par deux (en arrondissant au chiffre supérieur). Ajoutez 4 au résultat obtenu et inscrivez le total (qui sera compris entre 5 et 7) dans la case **PRÉSENCE** de votre *Feuille d'Aventure*.

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

Habileté

Vos points d'**HABILETÉ** ne changeront pas beaucoup au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'**HABILETÉ**. Une arme magique peut accroître cette **HABILETÉ**, mais rappelez-vous qu'on ne peut utiliser qu'une seule arme à la fois ! Vous ne pouvez pas revendiquer 2 points d'**HABILETÉ** sous prétexte que vous disposez de deux épées magiques. Vos points d'**HABILETÉ** ne peuvent jamais excéder leur *total de départ*, sauf en certaines circonstances spécifiques.

Endurance et Provisions

Vos points d'**ENDURANCE** changeront beaucoup au cours de votre aventure, en fonction des combats que vous devrez livrer ou des tâches ardues qu'il faudra accomplir. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas, ce qui rendra les combats très aléatoires. Aussi soyez prudent ! Votre sac à dos contient des Provisions suffisantes pour 12 repas. Vous êtes libre de vous reposer et de vous restaurer à tout moment, sauf pendant un combat, mais vous ne pouvez manger qu'un seul repas à la fois. La consommation d'un repas majore votre **ENDURANCE** de 4 points et diminue vos Provisions de 1 point sur la *Feuille d'Aventure*. N'oubliez pas que vous avez beaucoup de chemin à faire : alors, ménagez vos Provisions ! Rappelez-vous aussi que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent excéder leur *total de départ*, sauf si cela est explicitement précisé dans un paragraphe déterminé. A certains moments, au cours de votre aventure, on vous indiquera que vous devez prendre un repas. Dans ce cas, réduisez vos Provisions de 1 point sur la *Feuille d'Aventure* mais, cette fois, ne majorez pas votre **ENDURANCE**. Si vous devez manger un repas et que vos Provisions sont épuisées, déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE** du moment. Au cours de votre aventure, vous

aurez probablement l'occasion de vous procurer d'autres Provisions à ajouter à votre stock de départ. Cela vous permettra de conserver un niveau élevé d'ENDURANCE. Néanmoins, vous ne pourrez jamais transporter plus de 12 repas dans vos Provisions !

Chance

Au cours de votre aventure, vos points de CHANCE diminueront chaque fois que vous *tenterez votre Chance*, mais vous pourrez aussi en gagner si vous êtes particulièrement Chanceux et en perdre si vous commettez de graves erreurs. Tous les détails sur ces opérations vous seront donnés lorsque le cas se présentera. N'oubliez pas que, comme pour l'ENDURANCE et l'HABILETÉ, vos points de CHANCE ne peuvent excéder leur *total de départ* que si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

Présence

Vos points de PRÉSENCE pourront également varier à plusieurs reprises au cours de votre aventure : ils pourront diminuer à la suite de certaines attaques que vous aurez subies, et être rétablis, voire augmentés, par des combats particuliers ou une magie puissante. Vos points de PRÉSENCE pourront dépasser leur *total de départ*, mais sans jamais excéder 12.

Équipement

Vous commencez votre aventure avec un équipement des plus réduits. Tout ce que vous possédez dans votre sac à dos, c'est un couteau ordinaire, une outre d'eau et suffisamment de Provisions pour faire 12 repas, des vêtements de pêcheur très simples mais, heureusement, conçus pour vous protéger du froid et des intempéries, et un solide gilet de cuir aussi résistant qu'une armure. Au début de votre aventure, vous ne possédez ni épée ni bouclier. Il faudra essayer de vous les procurer au plus vite, car leur absence vous pénalisera fortement pendant les combats. Si vous n'avez pas d'épée, mais seulement le couteau avec lequel vous avez entrepris votre voyage, lancez un dé chaque fois que vous blessez un adversaire. Si vous obtenez 5 ou 6, vous avez eu

de la chance et vous pouvez déduire les 2 points habituels de l'ENDURANCE de votre adversaire. En revanche, si vous obtenez de 1 à 4, vous ne lui avez infligé qu'une perte de 1 point d'ENDURANCE. En tant qu'arme, un couteau ne vaut pas une épée ! Si vous n'avez pas de bouclier, réduisez votre HABILITÉ de 1 point pour les combats. Il vous arrivera peut-être de découvrir un trésor, sous forme de Pièces d'Or ou d'objets précieux. Notez tous les objets que vous trouverez dans la case Trésor de votre *Feuille d'Aventure*. Les possibilités d'échange de Trésor contre de l'aide ou des renseignements seront très réduites au cours de cette aventure, mais vous devez néanmoins tenir à jour un compte du Trésor que vous amassez ! Une particularité de cette aventure est que vous devez toujours conserver les bouteilles de potion vides (quand vous découvrez des potions magiques) après avoir bu leur contenu, car elles pourront constituer par la suite des récipients fort utiles ! Lorsque vous boirez une potion magique, n'oubliez pas de la rayer de la case Potions de la *Feuille d'Aventure*, puis d'inscrire la bouteille vide dans la case Possessions.

Indications sur le jeu

Votre voyage sera périlleux, et votre première tentative risque de se solder par un échec. En cours d'expédition, prenez des notes et dressez un plan : celui-ci se révélera précieux au cours de démarches ultérieures, en vous permettant de progresser plus rapidement vers des endroits inexplorés. Les diverses zones n'abritent pas toutes des trésors ou des indications utiles : beaucoup recèlent des pièges et des créatures dangereuses que vous serez sûrement obligé de combattre. Il se peut que vous preniez de mauvaises directions et, même si vous parvenez finalement à atteindre le but de votre expédition, il n'est pas du tout certain que vous y trouviez ce que vous cherchez. Néanmoins, plus vous visiterez d'endroits, plus vous aurez de chances que votre aventure soit couronnée de succès.

Soyez très circonspect lorsque vous décidez de *tenter votre Chance* en dehors des cas où l'on vous dit de le faire ! En règle

générale, vous ne devriez *tenter votre Chance* au cours d'un combat que si c'est votre seul espoir de rester en vie (n'oubliez pas de déduire les pertes d'ENDURANCE que vous a infligées votre adversaire). Ne vous amusez pas à *tenter votre Chance* pour essayer de causer un dommage supplémentaire à l'adversaire quand ce n'est pas indispensable : vos points de CHANCE sont précieux !

Vous comprendrez vite que les paragraphes de ce livre sont incompréhensibles quand on les lit dans l'ordre du numérotage. Il est indispensable que vous lisiez uniquement les paragraphes auxquels on vous invite à vous rendre. En lire d'autres réduirait votre amusement en supprimant l'effet de surprise. La seule véritable règle du succès, dans cette aventure, consiste à minimiser les risques. N'importe quel joueur, quels que soient ses totaux de départ, doit pouvoir parvenir à la réussite et au triomphe final.

Que la chance et les dieux d'Allansie soient à vos côtés dans l'aventure que vous allez entreprendre !



Les Mages de Solani

La vie n'est pas facile dans les petits villages de pêcheurs disséminés le long du détroit des Couteaux, dans le royaume d'Allansie. L'aridité du sol, qui s'ajoute à la chaleur et à la sécheresse, n'engendre que de piètres récoltes. Néanmoins, cela vaut quand même mieux que d'habiter sur la rive opposée de la mer Scintillante et de subir les razzias des Hommes-Lézards venus des marais de SilurCha. Et la pêche y est fructueuse : c'est elle qui nourrit la plupart des familles. Naguère, des vents furieux balayaient le rivage de vagues énormes et de tourbillons redoutables, et des tempêtes effroyables se déchaînaient à l'improviste, avant que les Mages ne viennent s'établir dans l'île de Solani. Pourquoi les Mages ont choisi Solani pour s'y fixer, nul ne le sait avec certitude. Peut-être ont-ils apprécié son isolement, car ils n'avaient à partager leur île qu'avec une petite communauté de moines qui ne les dérangeait en rien. Ces Mages étaient des spécialistes utilisant la magie pour étudier les quatre éléments. Avec les habitants des villages de pêcheurs, ils parvinrent rapidement à un accord donnant satisfaction à tout le monde. Les pêcheurs laissaient les sorciers tranquilles et leur fournissaient régulièrement les aliments, le vin, les vêtements et les outils dont ils avaient besoin, ainsi que les matières premières indispensables à leurs expériences magiques et introuvables sur l'île : blocs de soufre, fioles de mercure, lingots d'argent et de bronze. Les villageois sont pauvres et, en temps normal, ils n'auraient pas eu les moyens de se procurer ces produits coûteux, mais l'accord passé avec les Mages compensait largement cette pauvreté : en échange, ils utilisaient leurs pouvoirs magiques pour apaiser les éléments. Vents et tempêtes cessèrent de ravager la côte, et les flots désormais calmés devinrent très favorables à la pêche. Les Mages étaient tenus en très haute estime : n'avaient-ils pas allumé un feu magique dans le vieux phare de Solani afin de guider les navires venant du large ?

Depuis peu, pourtant, quelque chose s'est manifestement déréglé. Une semaine plus tôt, une violente tempête a englouti tout l'équipage d'un bateau de pêche, les premières pertes en mer depuis bien des années. Des rumeurs ont parlé d'une victime du naufrage que la mer aurait rejetée sur le rivage et qui aurait marché sur le sable et tué deux chevriers avant d'être abattue par des pêcheurs. Et puis, pas plus tard que la nuit précédente, une terrible lame de fond a déferlé sur la côte et coulé deux autres bateaux de pêche, tuant une douzaine d'hommes. Quelque chose ne tourne pas rond dans l'île de Solani, et les moyens d'existence de centaines de braves gens sont menacés. Dont les vôtres ! Car si vous avez écouté les récits des marins et rêvé d'une vie aventureuse dans les lointains et merveilleux pays dont ils parlaient, vous nourrissez encore votre famille en pêchant avec votre père et vos frères.

Les anciens du village ont conféré et décidé que des hommes devaient se rendre en groupe à Solani dans le bateau le plus gros et le plus solide que l'on pourrait trouver. Ce matin, le temps était au beau fixe, calme et ensoleillé, une magnifique journée d'été égayée par les mouettes criardes virevoltant au-dessus des flots azurés. A bord, tout le monde avait pris une arme et revêtu une armure de cuir, car on ignorait quels dangers l'île de Solani pouvait receler. Le bateau était au milieu du détroit lorsqu'une vague a surgi presque à la verticale d'une mer paisible et s'est écrasée sur lui. Des hommes ont été emportés par-dessus bord, deux autres broyés par le mât qui s'est effondré sur leur dos, et le bateau a chaviré et coulé presque instantanément. Vous avez été précipité dans les flots bouillonnants de la mer maintenant démontée. Retenant désespérément votre souffle pour ne pas vous noyer, vous avez lutté farouchement contre une force inexorable qui vous entraînait vers le fond, un voile rouge devant les yeux et le cœur battant à tout rompre. Incapable de retenir plus longtemps votre respiration, vous vous êtes évanoui en sachant que vous alliez mourir... et vous êtes revenu à vous couché sur le rivage, toussant et crachant l'eau salée dont vos poumons sont pleins. Miséricordieusement, l'essentiel de votre équipement semble être auprès de vous, et vos provisions de

bouche, enveloppées dans un tissu imperméable, sont encore comestibles. D'après la position du soleil, vous estimez que la mer vous a rejeté sur la côte occidentale de l'île de Solani. Vous ne voyez personne d'autre sur la grève. Peut-être êtes-vous l'unique rescapé du naufrage? Dorénavant, c'est à vous seul qu'il incombe de résoudre l'énigme de Solani et de découvrir quel terrible sortilège s'est abattu sur les Mages.

Et maintenant, rendez-vous au [1](#) !



1 *Vous repérez un corps en haillons gisant sur le sable.*

Rassemblant vos dernières forces, vous vous mettez péniblement debout et vous longez- le rivage en regardant si la mer n'aurait pas rejeté quelque épave de votre bateau. Au moment où vous allez abandonner vos recherches, vous repérez un corps en haillons gisant à plat ventre sur le sable. Vous courez voir si vous pouvez faire quelque chose pour lui et, en le retournant, vous le reconnaissez : c'était votre timonier. Soudain, les muscles du cadavre se contractent, ses yeux morts s'ouvrent, et ses mains vous prennent à la gorge ! Quelque funeste magie vient d'animer sa dépouille, et vous allez devoir défendre votre peau !

ZOMBIEDE LA MER HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous gravissez la pente sablonneuse pour avoir une meilleure vue d'ensemble. Au nord-est, la marée a abandonné sur la grève un peu de bois flotté et quelques planches, bien que vous n'ayez aperçu aucune épave de navire lorsque votre bateau se dirigeait vers la baie. A l'est se déploie une haute lande stérile, parsemée d'affleurements de rochers déchiquetés. Au sud, une forêt assez étendue commence non loin de vous s'étirant vers le centre de l'île et un promontoire situé à l'ouest. A la lisière est de la forêt s'élève un mamelon qui ferait sûrement un bon poste d'observation pour examiner l'île. Enfin, au nord-est, au-delà de la lande, vous distinguez la tour blanche d'un phare. Si vous vous dirigez vers :

Le nord-est en suivant le rivage	Rendez-vous au 351
Le sud, par la forêt	Rendez-vous au 57
L'est, par la lande	Rendez-vous au 90
Le sud-est, en direction du mamelon	Rendez-vous au 186
Le phare	Rendez-vous au 333



2

Au pied de l'escalier, vous ouvrez une porte et vous vous trouvez dans une longue galerie éclairée par des globes de lumière magique fixés à des appliques murales. Vers la gauche, cette galerie aboutit à un écran de lumière bleue au-delà duquel vous ne distinguez rien, et il y a une petite porte dans le mur opposé, à quelques pas de vous. Vers la droite, la galerie conduit à une porte ; dans le mur d'en face, également à quelques pas de vous, des marches taillées dans la pierre s'enfoncent dans les profondeurs. Si vous :

Ouvrez la porte de gauche	Rendez-vous au 15
Ouvrez la porte du fond, à droite	Rendez-vous au 385
Descendez les marches	Rendez-vous au 56
Essayez de traverser l'écran de lumière	Rendez-vous au 37

3

Vous pouvez essayer de faire disparaître le Pentacle en versant un liquide sur le diagramme magique pour effacer les traits. Si vous possédez l'un des liquides suivants, il peut convenir : Huile d'Olive, Ratafia ou Élixir des Moines (il faudra toute une bouteille d'élixir). Choisissez le liquide que vous voulez utiliser, rayez-le de vos Possessions et rendez-vous au [116](#). Si vous ne possédez aucun de ces liquides, ou si vous préférez ne pas en faire usage ici, retournez au [302](#) et faites un autre choix.

4

Écraser le Globe de Cuivre à vos pieds vous enveloppe d'une aura de force magique. Le Maître du Feu vous bombarde de projectiles magiques blancs, mais ils se heurtent à l'aura et se volatilisent sans vous causer le moindre dommage ! Vous pouvez ignorer complètement les effets des deux (et seulement deux !) prochains sortilèges jetés contre vous (y compris les conséquences de la traversée d'un feu magique, au cas où celle-ci vous aurait été préjudiciable autrement). Votre sage décision vous fait récupérer 1 point de **CHANCE**. Et maintenant, sus au magicien ! Rendez-vous au [364](#).

5

Essayer d'escalader les haubans en pleine tempête est suicidaire. Vous parvenez à vous élever d'une dizaine de mètres avant qu'une bourrasque particulièrement violente ne vous arrache au bateau et ne vous précipite dans les flots où vous vous rompez les os sur les rochers acérés du fond. Votre aventure est terminée.

6

Vous traversez la bordure broussailleuse des marais qui vous amène dans le marécage plus dense du sud. Une piste sinueuse vous permet d'éviter les mares d'eau noire et les rigoles saumâtres à la surface desquelles viennent périodiquement crever de nauséabondes bulles de gaz. Des nuées d'insectes vrombissent au-dessus des eaux stagnantes et la végétation est couverte de moisissures jaunes. Les branches des palétuviers s'enchevêtrent au-dessus de votre tête et cachent le soleil ; une ambiance malsaine règne dans la mangrove. Si vous possédez une fiole de Crème Verte, enduisez-vous-en pour tenir les moustiques à distance ; sinon, réduisez votre **ENDURANCE** de 3 points à cause des piqûres qu'ils vous infligeront durant votre traversée du marécage. Si vous avez contracté la Rouille des Poumons, rendez-vous au [315](#). Si vous n'avez pas cette maladie, rendez-vous au [384](#).

7

Combattez l'Homuncule normalement, à un détail près : en raison de la taille réduite de votre adversaire et de la possibilité qu'il a d'esquiver les coups en s'envolant, votre *Force d'Attaque* est diminuée de 1 point pendant la durée du combat.

HOMUNCULE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 5

Après trois Assauts (en plus des blessures que l'Homuncule a pu vous infliger en dehors d'un combat si vous avez tenté de parlementer avec lui), la porte du fond s'ouvre brusquement et un jeune homme dépenaillé, vêtu d'une robe en loques, jette un coup d'œil dans la pièce. Voyant ce qui se passe, il s'apprête à vous jeter un sort. Si l'Homuncule est encore vivant, vous devez continuer le combat ; rendez-vous au [184](#). Si vous avez déjà tué l'Homuncule, vous pouvez attaquer le jeune homme (rendez-vous au [395](#)) ou essayer de parlementer avec lui (rendez-vous au [262](#)).

8

La piste se rétrécit et finit par déboucher dans une clairière circulaire qui semble bien être un cul-de-sac. Cependant, vous remarquez une plaque de champignons pourpres tout à fait inhabituels : de leur chapeau pendent de curieux filaments roses, charnus, qui ressemblent à s'y méprendre à des queues de rat. Si vous possédez un ouvrage sur la flore de l'île de Solani, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la page où le Champignon Queue-de-Rat est décrit. Sinon, il faut revenir sur vos pas et, à l'embranchement, prendre le chemin conduisant à travers bois vers le sud : rendez-vous au [345](#).

9

Testez votre Habileté. Si vous réussissez, vous parvenez à enfermer le Mannequin dans le coffre avant qu'il ne puisse s'en échapper ; vous pouvez alors examiner les épées, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [103](#)), ou poursuivre vos recherches

ailleurs (rendez-vous au [79](#)). Si vous échouez, le Mannequin bondit hors du coffre et grandit jusqu'à atteindre la taille d'un homme ; vous êtes obligé de le combattre (rendez-vous au [268](#)).

10

Le Diamant émet un rayonnement et ses pulsations absorbent l'énergie émise par le Spectre Hideux. Vous récupérez 5 points d'ENDURANCE et vous gagnez également 1 point de PRÉSENCE ! Vous pouvez maintenant boire une Potion Bleue si vous en possédez une (rendez-vous au [117](#)), attaquer le Spectre (rendez-vous au [242](#)), ou enduire votre épée de Spectricide si vous en avez (rendez-vous au [174](#)).

11

En courant dans la galerie, vous êtes jeté par terre par une rafale de vent. Déduisez 3 points d'ENDURANCE. Vous vous relevez et vous continuez à courir. Rendez-vous au [23](#) pour choisir un nouvel endroit à explorer, mais notez que vous pouvez revenir ici depuis la galerie principale en vous rendant au [340](#).

12

Votre arme ne peut rien contre l'Esprit Élémentaire qui vous décoche un coup violent. Déduisez 2 points d'ENDURANCE. Vous êtes obligé de fuir : rendez-vous au [379](#).

13

Les rayonnages sont si nombreux que leur examen, même superficiel, vous occupe un bon moment, et vous devez prendre un repas durant vos recherches. Les livres sont indéchiffrables pour un non-initié comme vous, mais vous découvrez parmi eux une feuille de papier couverte de pattes de mouche rageuses. Vous lisez : « *Il est STUPIDE ! Complètement idiot! Le dernier des imbéciles se rendrait compte que les progrès sont conditionnés par une animation convenable de l'élément Terre. A ce stade, l'élément Air peut être totalement négligé.* » La note,

truffée d'invectives et d'insultes, continue par une violente diatribe contre le Maître de l'Air. Le style est si délirant, si furieux qu'il vous paraît évident que le magicien qui a écrit un texte aussi fanatique devait être sous l'empire d'une demi-folie. Retournez maintenant au [110](#) et choisissez une solution que vous n'avez pas encore adoptée.



14

Le Minidragon continue à émettre ses messages télépathiques :

Je suis un dragon de compagnie, explique-t-il. J'appartenais à Shantizair, le célèbre mage de Gallantaria. Vous avez sûrement entendu parler de lui ? Vous gardez le silence. Enfin, peu importe : il est mort. Noyé dans le naufrage du bateau qui l'amenait ici. Il essayait de savoir ce que faisaient les magiciens de Solani. Ils avaient repêché des créatures mortes dans la mer et s'amusaient à les animer par magie, et puis ils s'étaient disputés... A quel sujet, Shantizair ne le savait pas au juste mais, pour autant que je m'en souvienne, cela avait quelque chose à voir avec un cercle de pierres dans les bois. L'un des moines du monastère qui se trouve un peu plus loin sur la côte avait découvert quelque chose. Il a dissimulé des cristaux, confié un secret à l'ermite de la forêt, et s'est rendu au sanc... Le message du Minidragon s'arrête net, un poing de pierre ayant écrabouillé la petite créature voltigeante. Vous contemplez avec horreur la créature qui semble s'être matérialisée spontanément dans la coupole du phare. Cet être bestial, inhumain, à la tignasse hirsute, aux yeux fous et aux doigts crochus, est vêtu de haillons



14 *Vous contemplez avec horreur cette créature bestiale aux yeux fous et aux doigts crochus.*

qui dissimulent à peine une peau couverte d'excroissances et de plaques pierreuses. Les griffes du Mort Vivant se tendent vers vous. Pour survivre, vous devez combattre le Pétrifié.

PÉTRIFIÉ HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur sans avoir été atteint plus de deux fois par le Pétrifié, rendez-vous au [135](#). Si vous êtes vainqueur mais que vous ayez été atteint trois fois ou plus, rendez-vous au [190](#).

15

La porte donne sur une resserre qui a été pratiquement vidée de son contenu. Ses étagères ne portent plus que des pots et des bouteilles vides, des sacs qui ne recèlent que quelques grains de blé pourri, et d'autres détritrus du même acabit. Tout cela semble dépourvu d'intérêt mais, si vous voulez procéder à une fouille approfondie, rendez-vous au [65](#). Si, au contraire, vous regagnez la galerie et si vous allez :

Ouvrir la porte du fond, si vous ne l'avez pas déjà fait	Rendez-vous au 385
Descendre les marches	Rendez-vous au 56
Essayer de traverser l'écran de lumière	Rendez-vous au 37

16

L'ermite esquive aisément votre coup en bondissant dans un arbre avec une agilité stupéfiante. De là-haut, il vide sur votre tête un petit sac contenant des spores de champignon, et vous ne pouvez pas éviter d'en aspirer quelques-uns. Ils vous irritent la gorge et les yeux, et vous toussiez à rendre tripes et boyaux. Lorsque vous avez fini d'essuyer les larmes qui vous aveuglent, l'ermite a disparu... et vous avez contracté une maladie : la Rouille des Poumons (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [168](#).

17

Le Maître du Feu se met soudain debout à côté de son trône et s'apprête à jeter un sort. Vous ne le distinguez pas nettement dans la brume de chaleur, mais il semble être puissamment bâti, grand et imposant dans sa robe rouge et noir, et vous êtes certain que ce qu'il va vous lancer sera très déplaisant. Qu'allez-vous faire ? Si vous :

Dévalez l'escalier de gauche versle Squelette Noir

Rendez-vous au [31](#)

Dévalez l'escalierde droite

Rendez-vous au [239](#)

Jetez de l'acidesur le Maître du Feu,si vous en possédez

Rendez-vous au [120](#)

18

Devant vous, un monastère de pierre s'élève derrière un épais fourré de ronces. Lorsque vous vous approchez de l'espèce de tunnel qui permet de traverser le redoutable rempart végétal, les tiges ligneuses, hérissées d'épines, vous barrent le passage. Si vous possédez de la Crème Verte et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au paragraphe dont le numéro est le double de celui du paragraphe où vous avez découvert la Crème Verte. Si vous n'avez pas de crème, vous pouvez essayer de vous frayer un chemin à travers la végétation (rendez-vous au [33](#)) ou partir pour trouver un autre endroit de l'île à visiter (rendez-vous au [281](#)).

19

Comprenant que vous n'avez pas l'intention de le tuer, le garçon au visage maigre baisse les mains. Néanmoins, il est visiblement terrifié et, quand il parle, c'est en tremblant de tous ses membres. Ne sachant pas qui vous êtes, il refuse de vous dire son nom. Tout ce qu'il veut bien reconnaître, c'est qu'il est l'apprenti d'un magicien et qu'il est prisonnier dans la tour. Vous sentez

que les menaces ne serviraient à rien et que vous devez gagner sa confiance par un geste amical. Vous pouvez lui offrir de la nourriture (déduisez 1 repas de vos Provisions), une Potion d'Endurance, un peu de Ratafia ou une dose d'Élixir des Moines. Si vous le faites, rayez l'article correspondant de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [48](#). Si vous ne voulez pas lui offrir quoi que ce soit, il ne vous fera pas confiance et vous devrez l'attaquer (rendez-vous au [30](#)) ou bien l'abandonner pour aller ailleurs (rendez-vous au [76](#)).

20

Lorsque vous quittez le grand tumulus médian, la lune commence à décliner et ses derniers rayons illuminent l'arc central. Vous estimez que si vous ne prenez pas rapidement le large, vous risquez de vous retrouver piégé dans le domaine magique, quel qu'il soit, où cet endroit est plongé durant la journée. Comment savoir si ce domaine est aussi favorable à la survie des vivants qu'à celle des morts ? Vous grimpez dans un arbre pour dormir quelques heures. Rendez-vous au [276](#).

21

Une formidable sensation de bien-être envahit tout votre corps. Si vous aviez une maladie quelconque, elle est guérie. Ramenez votre **ENDURANCE** à son *total de départ*, que vous pouvez majorer de 1 point (jusqu'à un maximum de 24). Rendez-vous au [245](#).

22

Le dernier coup du Mort Vivant vous paralyse ! Malheureusement, cela ne vous empêche pas de souffrir lorsque le monstre commence à vous dévorer...

23

Choisissez, parmi les diverses possibilités que vous offre la galerie principale, un endroit que vous n'avez pas encore visité. Si vous :

Ouvrez la porte marron Rendez-vous au [215](#)

Ouvrez la porte noire Rendez-vous au [381](#)

Descendez l'escalier Rendez-vous au [322](#)

Ouvrez la porte en bois de rose Rendez-vous au [71](#)

Vous dirigez vers la lueur jaune que vous apercevez au loin
Rendez-vous au [340](#)

24

En explorant le bord de la falaise à proximité de la tour, vous trouvez un sentier qui descend vers la mer et vous l'empruntez. A mi-hauteur, vous découvrez, bien dissimulée par un bouquet d'arbrisseaux tordus par le vent, l'entrée dérobée d'un souterrain conduisant aux fondations de la Tour Noire. Vous pouvez pénétrer dans cette galerie ténébreuse (rendez-vous au [399](#)) ou retourner à la tour (rendez-vous au [128](#)).

25

Quoi que vous en fassiez, les Cristaux ne vous seront d'aucune utilité ici. Lancez un dé : un nombre égal de projectiles blancs magiques jaillissent des doigts du Maître du Feu et vous atteignent tous à la poitrine et au bras. Réduisez votre **ENDURANCE** de 1 point par projectile. Si vous êtes encore en vie, vous décidez de foncer tout droit sur le magicien ; rendez-vous au [364](#).

26

Le hululement tout proche d'un hibou vous fait sursauter : vous vous étiez assoupi ! En frottant vos yeux bouffis de sommeil, vous constatez que l'aspect de la clairière est tout différent, maintenant qu'elle est baignée par le clair de lune. Au-dessus de l'arc de pierre, le croissant d'argent répand sa délicate lumière blanche sur un cercle de pierres levées entourant trois tumulus de terre dont les entrées obscures s'ouvrent l'une à droite, l'autre à gauche, et la troisième juste en face de vous. Si vous voulez pénétrer dans l'un de ces tumulus, il vous faudra une lanterne pour vous éclairer. Si vous n'avez pas de lanterne, vous serez obligé de réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points en cas de combat dans un tumulus et vous serez très vulnérable aux pièges. Si vous décidez :

De grimper dans un arbrepour dormir	Rendez-vous au 276
D'entrer dans le tumulusde droite	Rendez-vous au 38
D'entrer dans le tumulusde gauche	Rendez-vous au 160
D'entrer dans le grandtumulus central	Rendez-vous au 59

27

Attaquer l'Homme-Lézard est une grave erreur de stratégie. Vous n'en avez vu qu'un, mais il y en a en réalité une douzaine, armés de lances, de tridents et de filets. En deux temps trois mouvements, vous êtes maîtrisé, ligoté, et ils vous emportent dans leur village pour vous manger au déjeuner. Votre aventure est terminée.

28

- Molander a été le premier à jouer avec la vie. Il opérait sur des êtres très primitifs : algues, organismes végétaux, Amibes et autres, qu'il utilisait comme de simples substrats pour des expériences en créant des hybrides, des mutants, etc. Bien peu

poser le pied, le traverser et rejoindre l'escalier. Rendez-vous au [392](#).

32

Le Spectre se glisse parmi les décombres carbonisés de son cabinet de travail, bien décidé à vous tordre le cou. Il combattra avec ses meurtrières mains spectrales au cours du deuxième Assaut et des suivants mais, pour le premier Assaut, il commencera par vous jeter un sort. Si, pour ce premier Assaut, votre *Force d'Attaque* est supérieure à la sienne, vous le blessez et vous neutralisez son sortilège. Si sa *Force d'Attaque* est inférieure, il vous enveloppera d'un tourbillon de glace et de grêle, et vous perdrez 5 points d'ENDURANCE!

MAÎTRES DES EAUX HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur mais si le Spectre vous a touché au moins une fois, lancez un dé. Si vous obtenez autre chose qu'un 6, réduisez votre **HABILITÉ** de 1 point à cause du débilisant refroidissement provoqué par les coups du Spectre. En revanche, vous gagnez 1 point de **PRÉSENCE** pour avoir détruit cet horrible Mort Vivant. Manifestement, rien, dans cette pièce, ne saurait vous être de la moindre utilité. Vous pouvez maintenant ouvrir la porte de gauche (rendez-vous au [317](#)) ou la porte de droite (rendez-vous au [263](#)).



33

Vous vous frayez un chemin vers le monastère en esquivant de votre mieux les attaques des ronces. Leurs égratignures et leurs lacérations vous font perdre 3 points d'ENDURANCE, mais vous finissez par atteindre le portail qui est entrebâillé. C'est apparemment la seule entrée du bâtiment. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de PRÉSENCE, rendez-vous au [206](#) ; s'il est supérieur, rendez-vous au [222](#).



34

Où irez-vous maintenant ? Choisissez un endroit que vous n'avez pas encore visité pour poursuivre votre exploration :

- | | |
|---------------------------------|------------------------------------|
| Le phare (nord-est) | Rendez-vous au 333 |
| Le bâtiment de pierre(nord-est) | Rendez-vous au 18 |
| La forêt (ouest) | Rendez-vous au 57 |
| Le marécage (sud) | Rendez-vous au 6 |

35

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de PRÉSENCE, rendez-vous au [148](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [341](#).

36

Vous posez l'Œil de Tigre sur le Pentacle et un doux rayonnement brun doré émane de son centre. Au moment où vous reculez, un menhir surgit du sol à sa lisière opposée, mais à

l'intérieur du Pentacle. Un imposant Esprit de la Terre se dresse devant vous ! Parfaitement immobile, il attend. Si vous décidez de :

Demander à l'Esprit Élémentaire une aide matérielle

Rendez-vous au [247](#)

Demander à l'Esprit Élémentaire de vous accompagner pour vous protéger

Rendez-vous au [304](#)

Demander à l'esprit Élémentaire une aide magique

Rendez-vous au [238](#)

Attaquer l'Esprit Élémentaire

Rendez-vous au [358](#)

37

Vous touchez l'écran de lumière bleue et vous reculez en poussant un cri de douleur : une violente décharge vous a secoué jusqu'à l'épaule et votre bras est tout engourdi. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Votre bras étant provisoirement affaibli, il faudra réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point durant votre prochain combat. Maintenant, vous pouvez :

Ouvrir la porte du fond, si vous ne l'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [385](#)

Ouvrir la porte de gauche, si vous ne l'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [15](#)

Descendre les marches de pierre

Rendez-vous au [56](#)

38

Si vous n'avez pas de lanterne, vous ne voyez pas la fosse béante qui s'ouvre à deux mètres de l'entrée et vous tombez sur un tas de pierres tranchantes et d'os brisés. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE, mais vous parvenez à vous en sortir. Dans le tumulus plane un remugle de putréfaction dû en partie aux

feuilles apportées par le vent qui se sont transformées en humus et en partie à d'autres raisons que vous préférez ne pas approfondir. Les ossements jaunis qui affleurent le sol inégal semblent indiquer qu'il s'agit d'un ancien ossuaire, et vous ne souhaitez probablement pas troubler les défunts qui y reposent. Si vous tenez néanmoins à fouiller le tumulus, rendez-vous au [87](#). Si vous préférez vous en abstenir, vous pouvez :

Grimper dans un arbrepour faire un somme

Rendez-vous au [276](#)

Entrer dans le tumulus de gauche, si vous n'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [160](#)

Entrer dans le grandtumulus central Rendez-vous au [59](#)

39

Il vous reste un ultime barrage à franchir avant d'attaquer le Maître du Feu : son mur de feu magique. Si vous possédez un Rubis Feu, vous savez combien il a de facettes ; multipliez ce nombre par deux et ajoutez trente, puis rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous ne possédez pas de Rubis Feu, rendez-vous au [308](#).

40

Vous frappez doucement le nombre de coups indiqué, et la porte s'ouvre toute grande. Elle donne sur une cabine propre et bien tenue. Un petit livre ouvert est posé sur un bureau, une table porte les reliefs d'un repas entamé quelques jours auparavant, et un assortiment de vêtements est étalé sur la couchette, sous laquelle on a glissé un petit coffre de bois. Aucune trace de la personne qui occupait cette cabine. Après l'avoir soigneusement examiné, vous tirez le coffre de sous la couchette et vous forcez sa serrure. Il contient une petite Clef d'Or (notez le numéro de ce paragraphe comme étant celui où vous avez trouvé cette clef) et une Potion d'Endurance. Cette Potion peut être avalée à n'importe quel moment, sauf pendant un combat, et rétablira vos

points d'ENDURANCE à la moitié de leur *total de départ* (arrondi au chiffre supérieur). Vous y découvrez également un rouleau de parchemin noué d'un ruban noir. Vous dénouez le ruban et vous lisez avec intérêt le texte suivant : *Cher Shantizair,*

La mission que vous avez accomplie en traquant les Élémentalistes est hautement appréciée. Si vous comptez vous livrer à d'autres recherches, prenez les plus grandes précautions ! Consultez le Frère Kendris, au monastère de Hamaskis, avant d'envisager de pénétrer à l'intérieur du Cercle d'Évocation, si jamais vous parvenez jusque-là ! Toutefois, vous y trouverez peut-être un fantôme disposé à vous servir, mais prudence ! Il se pourrait que Kendris ait découvert une formule magique qui vous donnera pouvoir sur l'un des magiciens. Et il possédera les cristaux qui vous protégeront contre leur magie. Quelques-uns d'entre eux au moins seront certainement cachés dans le sanctuaire. Le vieux père Honorton détient une clef de l'ancienne crypte, sous la tour, qui pourrait aussi vous être utile si vous décidez d'affronter directement les magiciens.

La signature griffonnée est illisible. La signification des renseignements contenus dans cette lettre vous donne à réfléchir, mais il est temps de poursuivre vos recherches. Rendez-vous au [356](#).

41

En regardant, au pied des falaises, les vagues frangées d'écume se briser en grondant sur les rochers déchiquetés, vous vous rendez tout de suite compte que la mer n'est pas la seule responsable du fracas ambiant. Dans la baie, un groupe de Tritons, dont certains chevauchent d'énormes hippocampes, livre une bataille acharnée à un nombre égal de Lamies, des créatures ayant le corps et la bouche hérissés de dents de requin mais les membres d'un homme, ce qui leur permet d'utiliser des tridents, en plus de leur terrible denture. Si vous décidez de :

43

Pendant que vous poursuivez péniblement votre chemin, vous êtes hélé par une petite voix flûtée qui sort d'un bouquet d'arbres.

- Qu'est-ce qui vous amène par ici ? S'enquiert un vieil homme décharné, en guenilles, assis dans la fourche d'un arbre bizarrement contourné. C'est un ermite aux yeux hagards, en train d'éplucher nerveusement un fruit de ses mains noueuses aux ongles crasseux, et vous vous demandez quoi lui répondre. Si vous ignorez son nom, rendez-vous au [73](#). Si vous savez comment il s'appelle, convertissez les lettres de son nom en chiffres en utilisant la formule $A = 1$, $B = 2$, $C = 3$, $Z = 26$, additionnez-les et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au total. Si ce paragraphe ne commence pas par : « Salut à vous... », vous vous êtes trompé et il ne vous reste plus qu'à gagner le [73](#).



44

Seule une épée magique peut lui faire du mal. Si vous n'avez pas d'épée magique, vous êtes obligé de fuir : rendez-vous au [134](#). Si vous possédez une épée magique, vous pouvez combattre normalement, mais les deux premiers Assauts du magicien seront particuliers. Au premier Assaut, si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre, il fera pleuvoir sur vous une grêle de cailloux volants qui vous fera perdre 5 points d'ENDURANCE. Au deuxième Assaut, si sa *Force d'Attaque* est toujours supérieure, il vous arrosera d'un pernicieux jet d'acide qui vous coûtera 5

points d'ENDURANCE. Ensuite, le magicien frappera avec ses mains qui vous glaceront et engourdiront votre vitalité, et chaque coup qu'il vous portera vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Il est trop tard pour esquiver le combat !

MAÎTRE DELA TERRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 14

Si vous êtes vainqueur, vous fouillez la pièce, mais vous n'y trouvez rien d'intéressant et vous regagnez la galerie principale ; rendez-vous au [23](#).

45

La porte située au pied de l'escalier donne sur les vastes caves du monastère. Celles-ci sont obscures mais, heureusement, vous y trouvez une lanterne abondamment garnie de pétrole et vous la prenez pour vous éclairer (ajoutez-la à vos Possessions). Vous prenez également deux petites bouteilles d'Élixir des Moines ; chacune d'elles contient une dose de ce stimulant puissant qui vous fera récupérer 4 points d'ENDURANCE quand vous la boirez, ce que vous pourrez faire quand bon vous semblera, sauf pendant un combat, mais vous ne pouvez pas en emporter plus de deux. Maintenant, si vous voulez vous livrer à une fouille approfondie des caves en explorant tous leurs coins et recoins, rendez-vous au [313](#). Vous pouvez aussi, si vous préférez, quitter les cuisines et retourner dans la galerie pour ouvrir la porte d'en face, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [398](#)) ou pour la suivre jusqu'à l'embranchement conduisant dans les profondeurs du bâtiment (rendez-vous au [154](#)).

46

Vous faites demi-tour et vous fuyez pendant que le Mannequin continue à grandir jusqu'à atteindre deux mètres de haut. Au moment où vous claquez la porte, l'un de ses poings vous frappe dans le dos ; réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points. Il martèle le panneau que vous venez de refermer, et vous avez besoin de quelque chose pour condamner la porte. Vous pouvez la barrer avec une perche de bois ou la coincer en glissant

dessous une hache de pierre, à condition, bien entendu, d'être en possession de l'objet que vous souhaitez utiliser et que vous devrez abandonner. Si vous pouvez condamner la porte, rendez-vous au [79](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, le Mannequin enfoncera la porte et vous devrez le combattre ; rendez-vous au [268](#).

47

Vous tendez vos mains vides pour montrer que vos intentions sont pacifiques. L'Homme-Lézard vous observe prudemment, tout comme la douzaine de ses semblables qui viennent d'apparaître le long de la piste. L'Homme-Lézard baragouine quelques mots de votre langue, et vous lui répondez par gestes. Il vous fait comprendre qu'il attend de vous une manifestation de bonne volonté sous la forme d'une offrande quelconque. L'un des présents suivants lui donnera satisfaction : 5 Pièces d'Or, une Chaîne en Or, une Clef en Or, un Passe-Partout en Argent. Si vous ne pouvez ou si vous ne voulez lui donner aucun de ces objets, il ne vous reste plus qu'à revenir sur vos pas et à choisir une autre route pour traverser le marécage : la piste du sud-ouest (rendez-vous au [69](#)) ou le pont de lianes (rendez-vous au [84](#)). Si vous lui donnez l'un de ces objets, il sourit et vous remet en échange une gourde d'eau fraîche que vous buvez avidement : c'est un véritable nectar pour votre gorge desséchée (récupérez 4 points d'ENDURANCE). Enfin, il vous signale un danger : il y a, sur cette piste, des Hommes-Lézards renégats et hostiles dont l'aspect diffère de celui des autres Hommes-Lézards. Ceux qui vous entourent paraissent tous furieux ou contrits de cet état de choses, ce qui se traduit par force fouettements de queue et gesticulations de lance ! Après cet avertissement, vous souhaitez peut-être retourner à la piste du sud-ouest (rendez-vous au [69](#)) ou au pont de lianes (rendez-vous au [84](#)). Si vous préférez repartir sans attendre par la même route, rendez-vous au [241](#). Si vous aimez mieux prendre un peu de repos chez les Hommes-Lézards, rendez-vous au [214](#).



48

Le jeune homme accepte votre proposition avec reconnaissance. Il déclare s'appeler Vesperen et avoir été au service de l'un des quatre magiciens qui vivaient dans la tour et dans ses cryptes. Il n'ose pas s'en aller à cause des gardes qui surveillent les abords de la tour et qui pourraient l'attaquer. Ses provisions sont réduites à leur plus simple expression, et il ne sait pas où se procurer des vivres et de l'eau. Vous pouvez lui indiquer comment quitter la tour (si vous avez tué les gardes, ou si vous êtes entré subrepticement par les falaises, par exemple), et il n'a plus qu'une hâte : s'en aller. Mais, avant de partir, il vous fournira quelques renseignements en répondant à deux (et seulement deux) des questions ci-après. Chacun des paragraphes consultés vous renverra ici mais, quand vous aurez obtenu les deux informations de votre choix, Vesperen aura fait ses bagages et vous n'aurez pas le cœur de le retenir plus longtemps. Si vous le questionnez sur :

- | | |
|---|------------------------------------|
| Ce qui est arrivé aux Mages | Rendez-vous au 386 |
| L'existence de pièges dans les cryptes | Rendez-vous au 293 |
| Ce qu'il y a dans les étages supérieurs de la tour | Rendez-vous au 138 |
| La présence d'Esprits Élémentaires dans les cryptes | Rendez-vous au 161 |

La présence de Morts Vivants dans les cryptes

Rendez-vous au [213](#)

La façon de traverser l'écran de lumière bleue et ce qu'il y a derrière

Rendez-vous au [246](#)

Lorsque vous aurez sélectionné vos deux questions et obtenu vos réponses, rendez-vous au [76](#).

49

La porte de bois blanc donne sur une pièce carrée dont le sol est sûrement surbaissé, car elle est pleine d'eau. Si vous voulez atteindre la porte située à l'autre bout de la pièce, il va falloir patauger. Qu'allez-vous faire ? Vous pouvez :

Entrer dans l'eau pour traverser la pièce. Rendez-vous au [133](#)

Essayer de sonder la profondeur de l'eau. Rendez-vous au [64](#)

Essayer de découvrir s'il y a quelque chose dans le bassin.
Rendez-vous au [83](#)

Partir et ouvrir l'autre porte du couloir. Rendez-vous au [366](#)

Partir et poursuivre vos recherches ailleurs. Rendez-vous au [106](#)

50

Vous serrez le saphir dans votre main et vous appuyez sur la plaque pour ouvrir la porte. La tête mobile de la gargouille vous mord le poignet et l'effroyable élanement qui vous déchire le bras vous fait hurler de douleur. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE, mais vous avez réussi à pénétrer dans la pièce. Rendez-vous au [383](#).

54

Vous traversez la zone impalpable d'un pas ferme mais lent compte tenu de son caractère insolite. L'abominable Mort Vivant qui vous fait face pousse des grognements hargneux, et les sons gutturaux qu'il émet se cristallisent dans le vide en paillettes de force magique, noires et acérées, qui viennent vous frapper. Lancez un dé : c'est le nombre des paillettes qui vous atteignent. Chacune d'elles vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE, mais vous continuez obstinément à vous rapprocher de votre ultime agresseur. Rendez-vous au [242](#).

55

Vous découvrez un raidillon abrupt descendant vers la baie et vous avez la chance de ne pas vous y tordre un pied et de ne pas dégringoler la tête la première jusqu'aux rochers. Vous vous jetez à l'eau pour prendre part à la bataille... mais dans quel camp ? Celui des Lamies (rendez-vous au [139](#)) ou celui des Tritons (rendez-vous au [173](#)) ?

56

Marche par marche, vous descendez prudemment l'escalier de pierre en vous demandant quels pièges il peut receler. *Testez votre Habileté*. Si vous n'êtes pas pourvu d'une perche vous permettant de tâter les marches avant d'y poser le pied, majorez le total obtenu de 2 points. Si vous réussissez, rendez-vous au [144](#). Si vous échouez, rendez-vous au [101](#).

57

Lorsque vous pénétrez sous le couvert de la forêt, votre ouïe exercée détecte de discrets chants d'oiseaux et la fuite de petits animaux dans les broussailles. Vos nerfs sont tendus à l'extrême, et le moindre craquement de brindille, le moindre friselis de feuilles, le moindre bruissement d'un oiseau effrayé qui s'envole vous font sursauter. Vous progressez prudemment et la piste que vous suivez ne tarde pas à bifurquer. Quelle branche prendrez-

vous ? Celle qui se dirige vers le sud (rendez-vous au [345](#)) ou celle qui se dirige vers le nord (rendez-vous au [8](#)) ?

58

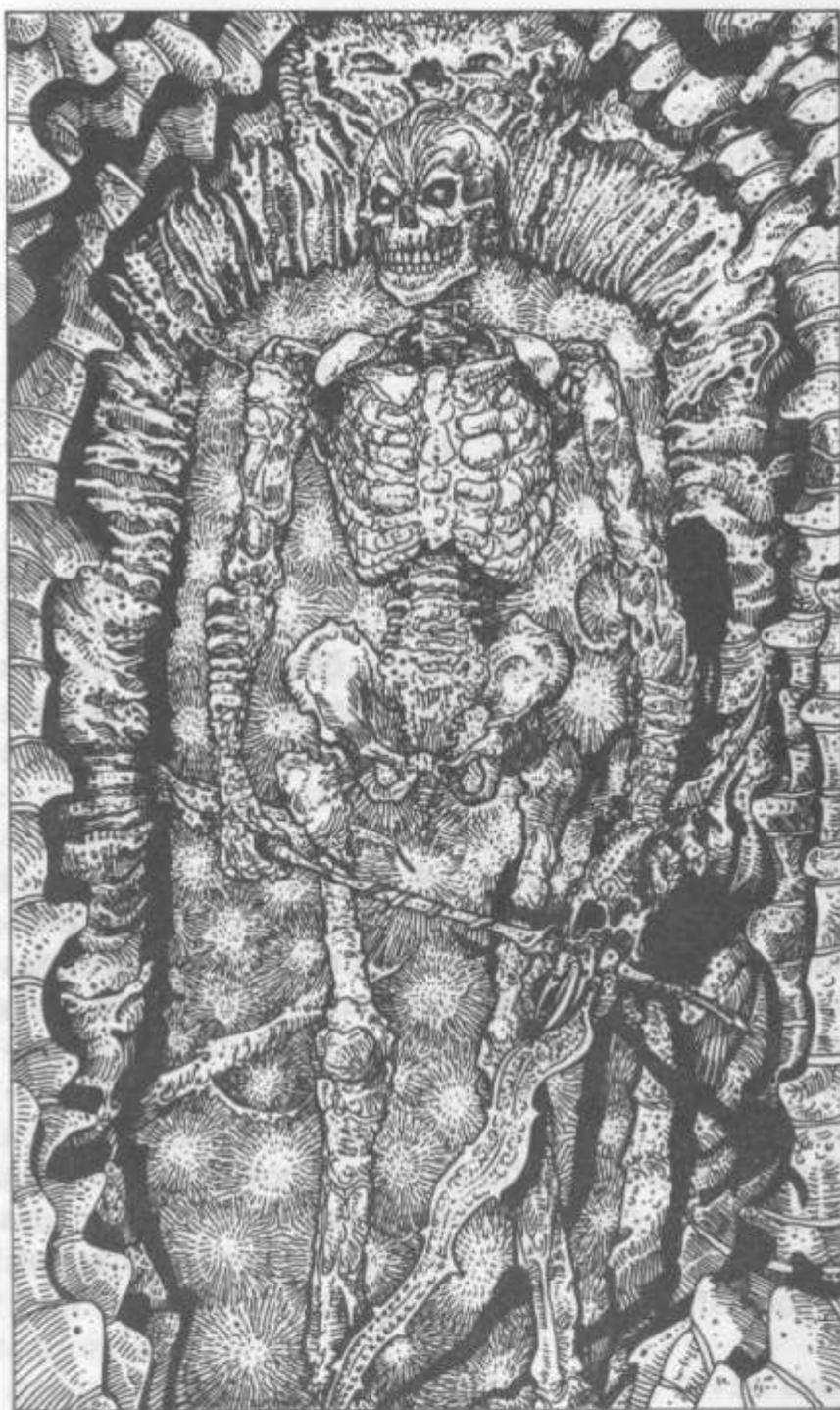
Le laboratoire contient des choses que vous n'avez pas encore examinées, et vous décidez d'y remédier. Si vous inspectez :

Les globes de verre vert	Rendez-vous au 72
Les globes de verre rouge	Rendez-vous au 88
Les potions et les bouteilles	Rendez-vous au 140
Les huiles et les onguents	Rendez-vous au 259
La cuve	Rendez-vous au 273
Le coffre	Rendez-vous au 284

Lorsque vous êtes prêt à quitter le laboratoire, regagnez la galerie principale et trouvez un autre endroit à visiter en vous rendant au [106](#).

59

Lorsque vous pénétrez dans le grand tumulus, votre cœur bat la chamade. Les morts qui sont ensevelis ici ne reposent sûrement pas en paix. En avançant pas à pas dans le froid surnaturel qui y règne, il vous semble entendre des murmures dans les ténèbres qui vous entourent. Vous imaginez les horreurs enfouies dans les profondeurs des tombes et vous croyez sentir le souffle méphitique de leur haleine nauséabonde vous frôler le visage. Mais ce n'est pas le fruit de votre imagination ! Devant vous se dresse un abominable cadavre encapuchonné dont le corps en putréfaction est vaguement phosphorescent. Des lambeaux de chair pendent de ses bras squelettiques et ses orbites aveugles grouillent d'asticots. Lorsqu'il tend vers vous ses mains décharnées pour vous enserrer dans l'étreinte paralysante du



59 *Devant vous se dresse un abominable cadavre
en putréfaction.*

tombeau, vous lui décochez un coup d'épée à l'aveuglette. La chose, quelle qu'elle soit, a une **HABILETÉ** de 8. Calculez qui de vous deux a la meilleure *Force d'Attaque* pour ce premier Assaut. Si c'est vous, vous atteignez la chose en lui faisant perdre 2 points d'**ENDURANCE** ; rendez-vous alors au [137](#) et déduisez ces 2 points du total d'**ENDURANCE** qui y figure. Si la *Force d'Attaque* de la chose est supérieure à la vôtre, rendez-vous au [102](#).

60

On ne peut pas communiquer avec une Amibe mutante de cinq mètres de diamètre qui frétille d'excitation ! Elle commence à s'énerver, et vous devinez que ce qu'elle veut, c'est manger. Rendez-vous au [130](#).

61

La porte en question donne sur une pièce qui devait être splendide avant que quelqu'un - ou quelque chose - n'y pique une crise de folie furieuse. Les meubles sont en miettes, un magnifique tapis est en lambeaux, et une partie des lambris de teck ont été arrachés des murs. Tout est sens dessus dessous. Si vous voulez fouiller cette pièce, il vous faudra *tenter votre Chance* pour savoir si vous y découvrirez quoi que ce soit. Si vous êtes disposé à le faire, rendez-vous au [104](#). Sinon, vous quittez la pièce. Si vous décidez de :

Quitter le monastère.

Rendez-vous au [281](#)

Gagner l'autre porte de la galerie, si vous ne l'avez pas déjà fait.

Rendez-vous au [255](#)

Monter l'escalier.

Rendez-vous au [302](#)

62

Vous atteignez le milieu du corridor sans qu'aucun des Squelettes ait fait un geste mais, à ce moment-là, l'un d'eux avance une jambe osseuse et ce croche-pied bien ajusté vous fait trébucher. Vous vous étalez de tout votre long pendant que les Squelettes Rouges se rassemblent autour de vous (réduisez votre total d'ENDURANCE de 1 point) et, comme votre chute vous a coupé le souffle, il faudra déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* pour les trois premiers Assauts du combat désormais inéluctable. Rendez-vous au [275](#).

63

Vous prenez le Globe de Cuivre entre les mains. Il y a quelque chose de magique, même aux yeux d'un non-initié tel que vous, et vous êtes heureux de l'avoir trouvé, bien que vous ne sachiez pas quel service il pourra vous rendre. Notez le numéro de ce paragraphe, qui est celui où vous avez découvert le globe. Maintenant, il est temps de quitter le tumulus. Rendez-vous au [20](#).

64

Si vous ne disposez pas d'une perche, vous ne pouvez pas sonder la profondeur de l'eau et vous retournez au 49 prendre une autre décision. Si vous possédez une perche, vous la plongez dans l'eau jusqu'à ce qu'elle touche le fond : vous estimez la profondeur à près de deux mètres. Au moment où vous allez ressortir la perche de l'eau, quelque chose vous l'arrache des mains et elle disparaît ! Retournez au [49](#) pour décider ce que vous allez faire maintenant.

65

Vous devez faire un repas pendant vos recherches. Vous ne trouvez aucun objet utile mais, en revanche, vous découvrez une porte secrète dans l'un des murs. Si vous possédez un Passe-Partout en Argent, vous pouvez, si vous le désirez, ouvrir cette porte. Sinon, rien à faire de ce côté. Vous pouvez cependant :

Ouvrir la porte secrète	Rendez-vous au 89
Ouvrir la porte au fond de la galerie, si vous nel'avez pas déjà fait	Rendez-vous au 385
Descendre les marches	Rendez-vous au 56
Essayer de traverserl'écran de lumière	Rendez-vous au 37

66

Pendant que vous examinez le cadavre carbonisé, une lumière intérieure terrifiante, démoniaque, s'allume pendant quelques secondes dans ses orbites vides. Ses mains noircies vous saisissent le bras et ses doigts osseux, qui sont pourtant prêts à tomber en poussière, vous labourent la chair ; réduisez votre total d'ENDURANCEde 2 points. Horrifié, vous vous dégagez brusquement et la chose s'effondre sur le sol. Son contact a laissé sur votre bras une marque indélébile. Notez-le sur votre *Feuille d'Aventure* avant de vous enfuir. Rendez-vous au [106](#).

67

Les Squelettes Rouges ne réagissent pas à votre présence et, aussi incroyable que cela puisse paraître, vous passez lentement devant eux sans qu'ils fassent un mouvement. Vous gagnez 1 point de CHANCE. Vous finissez par atteindre la porte rouge ; rendez-vous au [260](#).

68

Le Globe tombe aux pieds du Maître sans lui faire le moindre mal. Le jeter n'a eu aucun effet si ce n'est de vous faire perdre une chose qui, en d'autres circonstances, aurait pu vous protéger. Lancez un dé : c'est le nombre de projectiles magiques blancs qui jaillissent des doigts du Maître du Feu et qui vous atteignent à la poitrine et aux bras ; réduisez votre total d'ENDURANCEde 1 point par projectile. Si vous êtes encore en vie, vous décidez de foncer tout droit sur le magicien : rendez-vous au [364](#).

69

La piste serpente entre des enchevêtrements végétaux impénétrables et, soudain, vous faites un faux pas et vous glissez dans une mare d'eau croupie répugnante. Vous avalez par mégarde un peu de cette saleté et vous en sortez toussant, crachant et écoeuré ; réduisez votre total d'ENDURANCE de 3 points. Votre bain forcé n'est pas passé inaperçu : un énorme Alligator de Marais s'insinue dans les eaux putrides du marécage ! Ses puissantes mâchoires s'ouvrent pour vous happer une jambe, et vous devez défendre votre peau. Étant à demi immergé, vous ne pouvez pas fuir.

ALLIGATOR DE MARAIS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 10

Si, à un moment quelconque, la *Force d'Attaque* de l'Alligator atteint 20, rendez-vous au [162](#). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [188](#).

70

Vous repartez par la lande vers le centre de l'île et vous finissez par trouver un abri sous des rochers. Il se fait tard et vous avez besoin de vous reposer, de dormir et de manger. Vous devez prendre un repas. En vous enveloppant dans votre couverture, vous parvenez à avoir quelques heures de sommeil, malgré la touffeur de la nuit. Elles vous font récupérer 2 points d'ENDURANCE mais, au réveil, vous devez de nouveau prendre un repas. Lancez un dé : si vous obtenez un nombre impair, rendez-vous au [111](#) ; si vous obtenez un nombre pair, rendez-vous au [212](#).

71

La porte en bois de rose n'est qu'un piège. C'est une fausse porte et, quand vous essayez de l'ouvrir, la poignée jaillit du panneau et vous frappe au creux de l'estomac. La douleur vous plie en deux : réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points. Essayez autre chose ! Rendez-vous au [23](#).

72

Aussitôt que vous touchez l'un des globes verts, il explose en vous mitraillant à bout portant d'éclats de verre. Réduisez votre total d'ENDURANCE de 4 points, puis retournez au [58](#) et choisissez un autre sujet d'examen !

73

Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de PRÉSENCE, rendez-vous au [204](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [118](#).

74

Grave erreur ! Lorsque le corps revient à la vie, ses mains crochues s'emparent des cristaux et il les écrase avec un sinistre ricanement de satisfaction. Vous venez de gaspiller une source de puissance, et le combat qui vous attend se présente sous de bien mauvais auspices. Rendez-vous au [17](#).

75

Testez votre Habilité. Si c'est un échec, vous ne décelez pas la présence d'un piège à trappe et vous tombez lourdement en perdant 3 points d'ENDURANCE. Si c'est un succès, vous apercevez le piège à temps et vous le contournez sans dommage. Vous voyez maintenant que la galerie aboutit à une porte que vous ouvrez. Elle donne sur une pièce aux murs nus, sur le sol de laquelle est gravé un Pentacle magique. La figure centrale de celui-ci représente une pierre Œil de Tigre entourée d'une spirale dorée. Si vous possédez une pierre Œil de Tigre et si vous souhaitez l'utiliser pour activer le Pentacle magique, vous possédez également un Rubis : rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre de facettes du Rubis. Sinon, vous pouvez ressortir de cette pièce et longer la galerie dans la direction opposée, si vous ne l'avez pas encore explorée (rendez-vous au [320](#)), ou retourner à la glissière et l'escalader pour regagner l'air libre (rendez-vous au [334](#)).

79

Debout au milieu de l'étrange pièce, le dos tourné à la porte par laquelle vous êtes entré, vous devez ouvrir une porte que vous n'avez pas encore franchie. Si vous choisissez :

Celle qui est à votre gauche. Rendez-vous au [211](#). Celle qui est à votre droite. Rendez-vous au [46](#). Celle qui est face à vous. Rendez-vous au [310](#)

80

Vous utilisez la Clef en Or pour ouvrir la trappe, vous plongez le bras dans la cavité qu'elle recouvre et vous en extirpez un gros volume relié en cuir rouge. Manifestement, un moine a réussi à dissimuler ce précieux ouvrage avant que le monastère ne soit entièrement saccagé. C'est un traité de botanique décrivant les applications médicinales des plantes. Vous n'êtes pas un savant, mais trois des espèces étudiées ont été cornées et annotées. Relevez les numéros des pages cornées et leur contenu : page 311, Champignon Queue-de-Rat ; page 175, Népenthès ; page 266, l'inquiétante Plante Fer-de-Hache. Après cette brève digression littéraire, vous pouvez :

Quitter le monastère. Rendez-vous au [281](#)

Longer la galerie jusqu'à l'autre porte, si vous ne l'avez pas déjà ouverte. Rendez-vous au [61](#)

Monter l'escalier. Rendez-vous au [302](#)

81

Les doigts du Maître remuent, et une partie de la voûte s'effondre au-dessus de vous. Un gros bloc de pierre vous heurte l'épaule en faisant dévier votre bras au moment où vous vous apprêtez à lancer l'acide, et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous pouvez dévaler l'escalier de gauche (rendez-vous au [98](#)) ou l'escalier de droite (rendez-vous au [248](#)).

82

Vous chuchotez le nom Molander, et la tête de gargouille hésite, s'enfonçant dans la plaque pendant que vous poussez la porte. Vous vous empressez de franchir celle-ci et vous pénétrez dans la pièce. Rendez-vous au [383](#).

83

Le meilleur moyen de savoir si le bassin est habité par une créature quelconque est d'y jeter un peu de nourriture. Si vous souhaitez le faire, vous pouvez lancer des aliments usuels dans l'eau (en déduisant 1 point de vos Provisions) ou y verser une gourde ou une bouteille de fange (si vous en possédez une). Si vous décidez de :

Lancer de la nourriture ou de la fange. Rendez-vous au [95](#)

Répondre un peu de fange au bord du bassin.
Rendez-vous au [254](#)

Tenter de traverser le bassin. Rendez-vous au [133](#)

Sortir de la pièce et ouvrir l'autre porte. Rendez-vous au [366](#)

Quitter la pièce pour chercher ailleurs. Rendez-vous au [106](#)

84

Vous grimpez jusqu'aux lianes et, lorsque vous les atteignez, vous constatez qu'elles sont si bien entrelacées aux branches, qu'elles forment un pont très résistant. Heureusement, il fait moins chaud à cette hauteur, et c'est d'un bon pas que vous progressez sur votre passerelle aérienne... jusqu'au moment où elle cède brusquement en vous précipitant de six mètres de haut dans un marais fangeux grouillant de moustiques ! Réduisez votre total



84 *Les Coasseurs sont armés d'épieux acérés
et de couteaux de pierre.*

d'ENDURANCE de 2 points. Lorsque vous émergez de la vase, suffoquant, les branches au-dessus de votre tête sont peuplées de créatures qui ne ressemblent à rien de ce que vous avez vu jusqu'à présent : hautes d'un mètre environ, elles ont un aspect mi-batracien mi-humain avec leur peau verdâtre, leur bouche de grenouille et leurs yeux globuleux. Elles sont armées d'épieux acérés et certaines ont même des couteaux de pierre. Combattez le groupe de Coasseurs comme un adversaire unique.

COASSEURS HABILITÉ : 7 ENDURANCE :10

Si vous êtes vainqueur, vous voyez une horde de ces petits monstres converger vers le point où ils ont délibérément sectionné le pont de lianes. Ils sont équipés des mêmes armes, et vous êtes obligé de prendre la fuite en essayant de regagner l'endroit où vous pensez retrouver la piste. *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [147](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [327](#).



85

La soute avant est partiellement inondée, un récif acéré ayant crevé la coque. Vous entendez le bois racler la pierre mais, bien que le bateau prenne l'eau, vous ne pensez pas qu'il soit sur le point de sombrer. La soute contient quelques objets utiles, et vous entreprenez de les rassembler. *Testez votre Habileté.* Si vous réussissez, rendez-vous au [145](#). Si vous échouez, rendez-vous au [396](#).

86

Si vous décidez de vous élancer dans :

L'escalier de gauche	Rendez-vous au 98
L'escalier de droite	Rendez-vous au 248
Vous pouvez aussi lancer sur le corps :	
De l'acide (si vous en avez)	Rendez-vous au 199
Les Cristaux Élémentaires en votre possession.	Rendez-vous au 74
Votre diamant	Rendez-vous au 136
Un Globe de Cuivre	Rendez-vous au 187
Un Globe de Verre Rouge	Rendez-vous au 113

87

Vous découvrez une unique Pièce d'Or et une épée qui, bien que toute rouillée, ne semble pas devoir se briser de sitôt et que vous ajoutez donc à vos Possessions, si vous n'en avez pas déjà une. Cette fouille vous prend pas mal de temps et vous devez prendre un repas. Par bonheur, les morts vous laissent en paix. Maintenant, vous pouvez :

Grimper dans un arbre pour faire un somme.	Rendez-vous au 276
Visiter le tumulus de gauche, si vous ne l'avez pas déjà fait.	Rendez-vous au 160
Visiter le grand tumulus central.	Rendez-vous au 59

88

Lorsque vous touchez l'un des globes de verre rouge, vous sentez qu'il s'en dégage de la chaleur, mais vous ignorez quel effet elle peut avoir. Si vous voulez en briser un à titre d'expérience, rendez-vous au [108](#). Si vous voulez en emporter un (un seul : ils sont volumineux !), faites-le, puis retournez au [58](#) choisir un autre objet à examiner.

89

Derrière la porte secrète, un souterrain s'enfonce dans les profondeurs. Il est très obscur. En scrutant les ténèbres, vous distinguez au loin un caveau voûté. L'air est humide, vicié, et entrer là-dedans n'est guère tentant ; si vous voulez y aller quand même, rendez-vous au [178](#). Si vous préférez partir visiter autre chose dans ces cryptes, rendez-vous au [277](#).

90

Marcher sur le sol mou de la lande est épuisant et vous devez prendre un repas en cours de route. En traînant vos jambes lasses vers le cœur de l'île, vous apercevez, au sud-est, une importante construction en pierre, apparemment ceinturée d'une épaisse haie vert foncé dont la végétation est totalement différente de tout ce que vous avez vu jusqu'ici dans l'île. Vous remarquez également que, si la forêt s'étend vers le sud, elle ne couvre pas toute la largeur de l'île et que, sur le versant opposé du mamelon central, la moitié est de la zone sud semble être couverte de marécages. Dans ces conditions, vous pouvez vous diriger vers :

Le nord-est et le phare	Rendez-vous au 333
Le sud-est et le bâtiment de pierre	Rendez-vous au 18
Le sud-ouest et la forêt	Rendez-vous au 57
Le sud et le mamelon	Rendez-vous au 186

Le mugissement du vent s'arrête brusquement. Des cailloux, des éclats de roc tombent du ciel et s'immobilisent sur le sol. La tempête est terminée, les fantômes des Mages ont cessé de s'entredéchirer. Tous deux paraissent très songeurs.

- Un Vortex de Discorde, murmure Caltarelair. Voilà comment il a semé la zizanie entre nous. Sous notre nez, à notre barbe, il a suscité un conflit permanent entre l'air et la terre. Pas étonnant que nous en soyons venus aux coups et, finalement à nous entre-tuer.

- Nous ne pouvions pas entrer plus tôt, explique Remishaz, parce que, furieux l'un contre l'autre, nous refusions de nous unir pour franchir le portail. En tant que Maîtres de nos Éléments, nous aurions pu le faire, mais la zizanie était trop bien semée. Et le résultat, c'est que le Maître du Feu est maintenant le Maître de tous les Éléments ou, tout au moins, qu'il a suffisamment maîtrisé l'Air et la Terre pour créer cette discorde. Il nous a dressés l'un contre l'autre en assassinant Molander, le Maître des Eaux. Et pourtant, c'était Molander qui, le premier, avait commencé à jouer avec les forces de vie en soutenant que l'eau est le support initial de toute vie. C'est lui qui a amené...

Remishaz est incapable de poursuivre et les yeux du Fantôme s'arrondissent de stupeur.

- Je ne peux pas articuler le nom du Maître du Feu. Il m'a imposé un blocage et je suis incapable de le prononcer.

Rendez-vous au [179](#).

92

Vous déclenchez un piège en déplaçant quelques bûches. Une série de projectiles jaillissent d'un trou dans le mur et vous frappent. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Maintenant, vous avez le choix entre monter l'escalier (rendez-vous au [316](#)) ou le descendre (rendez-vous au [2](#)).

93

Frotter le Globe de Cuivre n'a aucun effet. Lancez un dé : c'est le nombre de projectiles blancs magiques qui, jaillissant des doigts du Maître du Feu, vous atteignent à la poitrine et aux bras : vous perdez 1 point d'ENDURANCE pour chacun. Si vous êtes encore en vie, vous décidez de foncer tout droit sur le magicien : rendez-vous au [364](#).

94

« Salut à vous, Ralsteen », dites-vous avec toute la gentillesse dont vous êtes capable. Le déconcertant vieux fou saute à bas de son arbre et vous serre chaleureusement la main. « Mon cher ami ! glapit-il en sautillant sur place, permettez-moi de vous offrir un cadeau ! » Il fouille dans sa barbe hirsute et en tire une petite Perle. « Ça purifie les eaux, vous savez », marmonne-t-il assez distraitement. Vous ne savez pas très bien ce qu'il entend par là, mais vous acceptez son présent (ajoutez la Perle à vos Possessions). Après cela, le comportement de Ralsteen change du tout au tout. « Vous avez un cadeau pour moi, en échange du renseignement inappréciable que je m'appête à vous communiquer? » implore-t-il d'un ton geignard. Rendez-vous au [204](#).

95

Vous lancez votre appât. Il flotte un instant sur le bassin obscur, puis les eaux de celui-ci se mettent brusquement à bouillonner et, dans une explosion de bulles et d'écume, il en surgit un monstre reptilien d'une forme indéterminée, qui happe

l'appâta avec une gueule hérissée de dents avant de disparaître aussi soudainement qu'il est apparu ! Le bassin est de nouveau parfaitement immobile. Si vous décidez de :

Répondre un peu de fangeau bord du bassin.

Rendez-vous au [254](#)

Vous mettre à l'eau pour traverser le bassin. Rendez-vous au [133](#)

Sortir de la pièce et ouvrir l'autre porte Rendez-vous au [366](#)

Quitter la pièce et chercher ailleurs Rendez-vous au [106](#)

96

Le chef des Tritons aperçoit votre Chaîne en Or. - Notre ami, le magicien Shantizair, avait promis de nous l'apporter. Il était au courant de tous les méfaits commis par les magiciens de cette île et voulait y mettre un terme. Nous savons que son navire a fait naufrage et qu'il a péri. Je suis persuadé que vous ne l'avez pas tué pour lui dérober cette chaîne, et j'aimerais qu'elle revienne à mon peuple. Elle possède une magie qui ne peut vous servir à rien, mais qui a une grande valeur pour nous. Pouvons-nous l'avoir ? Si vous êtes disposé à céder la Chaîne en Or aux Tritons, rendez-vous au [216](#). Si vous refusez de vous séparer de la Chaîne en Or, les Tritons regagnent tristement leur domaine sous-marin pendant que vous escaladez la falaise. Vous pouvez vous diriger vers le sud-ouest et le bâtiment qu'on aperçoit au loin (rendez-vous au [201](#)), ou vers l'est et la tour noire (rendez-vous au [124](#)).

97

Examinez attentivement le symbole (voir illustration page suivante). Si vous ne parvenez pas à déchiffrer le nombre qui y est dissimulé, il vous sera impossible de pénétrer dans la cabine. Si vous pensez connaître ce nombre, rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous ne pouvez pas le déchiffrer, il faut trouver un autre endroit où aller ; rendez-vous donc au [356](#).



97 Parviendrez-vous à déchiffrer le nombre
dissimulé dans le symbole ?

98

Vous dévalez l'escalier en direction du Squelette Noir. Si vous avez bu une Potion Bleue en entrant dans la salle, rendez-vous au [105](#). Sinon, le monstre est prêt à vous affronter pendant que le corps commence à s'animer sur son trône. Rendez-vous au [224](#).

99

« Maître de l'Air, implorez-vous, ne vous mettez pas en colère contre moi. Je ne suis pas votre ennemi, Remishaz. J'ai parlé avec votre apprenti, Vesperen. Il m'a affirmé que, de votre vivant, vous n'étiez pas méchant. Je ne cherche pas à vous causer du tort. » Le Fantôme paraît troublé, hésitant. « Je cherche seulement à détruire le mal qui règne ici. Des tempêtes et des Morts Vivants se sont abattus sur mon village, et des hommes et des femmes sont morts. » Le Fantôme baisse les yeux, honteux, mais Remishaz rétorque : « Je n'y suis pour rien ! C'est la faute du Maître de la Terre, que pourrissent ses entrailles ! Je l'accuserai à la mort finale ! » Le Fantôme paraît fou furieux, et la soudaineté de son revirement vous inquiète. « Je ne le connais pas, ripostez-vous aussitôt. Je sais seulement que vous n'êtes pas en paix, et que vous ne leserez jamais tant que le mal sévira ici. Aidez-moi. » Remishaz semble soucieux et méfiant. Après mûre réflexion, il répond lentement : « Alors, donnez-moi une preuve de votre bonne foi. Un Fantôme tel que moi ne peut pas recevoir grand-chose d'un homme tel que vous, mais vous devez faire un sacrifice pour gagner ma confiance. » Pour satisfaire le Fantôme, il faut lui communiquer un peu de votre propre énergie vitale ; déduisez 1 point de votre total d'**HABILETÉ**, de votre total de **CHANCE** et de votre **PRÉSENCE**, tant de leur niveau actuel que de leur total de départ. Si vous n'êtes pas disposé à faire ce sacrifice, vous partez poursuivre vos recherches ailleurs : rendez-vous au [23](#). Si vous y êtes disposé, faites les rectifications appropriées sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [314](#).

Au sommet du phare, vous lancez la Pierre Magique en l'air et vous récitez l'incantation inscrite sur le parchemin. Aussitôt, le globe jaune s'illumine, et la Pierre Magique s'évanouit dans un petit éclair de sa propre lumière (rayez-la de vos Possessions). Cette balise va de nouveau protéger les marins contre les périls des récifs. Vous gagnez 1 point de **CHANCE** et 1 point de **PRÉSENCE**. Vous redescendez l'escalier jusqu'au niveau du sol... où quelque chose vous attend. On dirait un dragon miniature, à crête épineuse, queue fourchue et très jolies ailes irisées. L'ensemble mesure une vingtaine de centimètres de son petit museau mutin au bout de sa queue. Le Minidragon virevolte autour de votre tête en implantant un message télépathique dans votre crâne. *Espèce d'idiot, dit-il. Maintenant, les nécromanciens vont savoir qu'il y a quelqu'un dans leur île.* Il bourdonne rageusement pendant un instant, puis se calme. *Enfin, ce qui est fait est fait, et je suppose que vous allez avoir besoin de toute l'aide possible, reprend-il. Je vais vous apprendre un certain nombre de choses sur cet endroit... »* Si vous décidez :

D'écouter le Minidragon

Rendez-vous au [14](#)

De partir pour visiter l'épaveéchouée dans la baie

Rendez-vous au [291](#)

D'examiner la trappe, si vous ne l'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [261](#)

De partir pour visiter un autre endroit de l'île Rendez-vous au [70](#)

Brusquement, les marches basculent, s'inclinant à l'oblique pour transformer l'escalier en toboggan. Vous glissez bruyamment jusqu'en bas, où vous atterrissez lourdement sur le sol dur de la galerie inférieure ; réduisez votre total d'**ENDURANCE** de 3 points. Le plus fâcheux, c'est que votre arrivée intempestive a alerté le

gardien. A votre droite surgit une créature qui s'avance en sifflant. Apparemment, il s'agit seulement d'un tourbillon d'air et de poussière, mais il commence à vous harceler de bourrasques d'autant plus inquiétantes qu'il crépite d'électricité statique ! Si, au cours du combat, la *Force d'Attaque* du Pneumozone atteint 21, vous êtes assommé, ce qui vous empêche d'attaquer pendant l'Assaut suivant (la créature vous attaque automatiquement avec succès et vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE).

PNEUMOZONE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

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

102

Le monstre sort ses griffes et tend les bras en faisant des moulinets, pendant que des mains squelettiques surgissent du sol pour vous agripper les chevilles, ce qui entrave vos mouvements et risque de vous faire tomber : réduisez votre total d'HABILITÉ de 2 points pour la durée du combat que vous allez mener. Rendez-vous au [137](#).

103

Retirer l'épée des crochets qui la maintiennent en place descelle l'un des supports plantés dans le mur, et un flot de poudre noire s'échappe du trou. Elle se répand sur le manteau de la cheminée et tombe dans le feu, où elle explose avec un fracas épouvantable, en vous arrosant de fumée, de cendre et de flammes. Déduisez 3 points de votre total d'ENDURANCE(4 points si vous êtes atteint de la Rouille des Poumons). Il vous semble entendre un ricanement sarcastique provenant d'on ne sait où... L'épée paraît de très bonne qualité, mais hélas ! Ce n'est qu'une épée ordinaire. Maintenant, vous pouvez fracturer le coffre si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [115](#)), ou sortir de la pièce et chercher ailleurs (rendez-vous au [79](#)).

104

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes Malchanceux, vous ne trouvez rien et vous sortez. Vous pouvez :

- | | |
|--|------------------------------------|
| Quitter le monastère | Rendez-vous au 281 |
| Longer la galerie jusqu'à l'autre porte, si vous ne l'avez pas déjà fait | Rendez-vous au 255 |
| Monter l'escalier | Rendez-vous au 302 |

105

Vous passez tellement vite devant le Squelette Noir que vous parvenez à esquiver le coup qu'il vous assène. A votre grande surprise, la brute ne vous poursuit pas et, après votre passage, elle retombe dans son inertie ! Les effets de la Potion Bleue sont en train de se dissiper et vous ne pourrez plus bénéficier de ses avantages pendant le prochain combat mais, au moins, vous vous rapprochez du Maître du Feu. Rendez-vous au [364](#)

106

Choisissez un autre endroit (que vous n'avez pas encore visité) à explorer dans ces cryptes. Si vous décidez d'essayer :

- | | |
|---|------------------------------------|
| La porte centrale de la galerie principale | Rendez-vous au 371 |
| La porte de gauche de la galerie principale | Rendez-vous au 352 |
| La porte de droite de la galerie principale | Rendez-vous au 289 |
| Le couloir latéral de droite | Rendez-vous au 78 |
| Le couloir latéral de gauche | Rendez-vous au 219 |

107

- Il doit y avoir des potions magiques au sanctuaire. C'est à la pointe sud-ouest de l'île. Pour y parvenir, il faut traverser les marécages et la Plaine des Épées. Retournez au [394](#).

108

Lorsque vous lancez le Globe sur le sol il se brise et l'épais gaz rouge qu'il contient se répand en formant une flaque de fange visqueuse qui colle à la pierre comme de la glu. Si vous voulez emporter l'autre Globe Rouge, vous pouvez le prendre. Retournez au [58](#) choisir autre chose à examiner.

109

Vous trouvez un petit buffet en bois de rose au fond de la pièce et vous ouvrez ses portes marquetées. Il contient un assortiment de verres en cristal, un carafon de brandy et une pleine bouteille de porto d'une belle teinte ambrée. En les regardant, le mot « poison » vous vient spontanément à l'esprit mais, d'autre part, ces boissons pourraient être fortifiantes, rafraîchissantes... Si vous décidez de :

Boire un peu de brandy

Rendez-vous au [123](#)

Boire un peu de porto

Rendez-vous au [203](#)

Brûler le tableau, (si vous ne l'avez pas déjà fait)

Rendez-vous au [335](#)

Partir et de chercher ailleurs

Rendez-vous au [79](#)



110

Vous prononcez le mot « Elementarae », et la porte s'ouvre. En pénétrant dans une lumière bleue, diffuse, vous éprouvez une sensation fugace de vertige, accompagnée de tintements dans les oreilles, et vous titubez. Retrouvant votre équilibre, vous regardez autour de vous pour constater que vous êtes dans une bibliothèque, à la périphérie d'un cercle magique. La pièce est pleine de rayonnages croulant sous le poids des livres reliés. Un fauteuil confortable et deux bureaux sculptés complètent l'ameublement. A côté du fauteuil, un guéridon porte une carafe de vin rouge. Le fond de la pièce n'est pas fermé par un mur, mais par un simple écran de lumière bleue. Vous pouvez :

Examiner l'écrande lumière	Rendez-vous au 357
Vous asseoir etboire un peu de vin	Rendez-vous au 306
Fouiller les bureaux-	Rendez-vous au 377
Examiner quelques rayonsde livres	Rendez-vous au 13
Reculer â l'intérieurdu cercle magique	Rendez-vous au 337

111

La chance vous sourit : lorsque vous vous levez pour secouer les brins d'herbe collés à votre couverture, vous apercevez, tout près de vous, un nid plein de gros œufs. Les œufs crus ne sont peut-être pas votre nourriture préférée, mais ils sont nutritifs et il y en a suffisamment pour deux repas (majorez vos Provisions de 2 points). Cette aubaine vous fait gagner1point de CHANCE. Rendez-vous au [212](#).

112

Si vous disposez d'un lubrifiant quelconque (Huile d'Olive, Huile Éthérée ou Pétrole de votre lanterne), vous pouvez en injecter un peu dans la serrure ; si vous possédez une trousse d'outils, vous pouvez forcer la porte. Mais vous devez *tester votre Habileté*. Si c'est un succès, vous sortez et vous refermez la porte derrière vous en la bloquant avec ce que vous avez sous la main. Trouvez un autre endroit à visiter en vous rendant au [231](#). Si c'est un échec, l'Amibe s'avance rapidement et vous oblige à combattre : rendez-vous au [189](#). Si vous n'avez ni lubrifiant ni outils, le combat est de toute façon inévitable !

113

Le Globe Rouge explose en couvrant le corps d'un filigrane de fils rouges gluants. Quand le moment sera venu de combattre le Maître du Feu, vous pourrez déduire 1 point de sa *Force d'Attaque*. Rendez-vous au [17](#).



114

La cabine dont vous venez d'ouvrir la porte était celle du capitaine du navire : lambris de teck, somptueux bureau d'acajou, fauteuil assorti, globe du monde de Titan, cartes marines sur les murs, bibelots et objets divers que vous vous empresseriez d'examiner... si la dépouille du capitaine ne vous barrait pas le passage ! L'écume à la bouche, grondant de fureur, son cadavre décomposé se jette sur vous dans les lambeaux d'un uniforme naguère resplendissant. Vous pouvez éviter le combat



114 *Le cadavre décomposé du capitaine
se jette sur vous.*

encliquant la porte et en la bouclant à double tour ; si c'est ce que vous souhaitez, rendez-vous au [356](#), Sinon, le combat est inévitable.

CAPITAINE VAMPIRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si le vampire vous atteint trois fois, rendez-vous au [22](#). Si vous êtes vainqueur avant que le Vampire ne vous ait touché trois fois, rendez-vous au [236](#).

115

Vous introduisez un couteau sous le couvercle et vous forcez le coffre, un peu étonné qu'il n'en jaillisse aucun projectile empoisonné, mais la surprise qui vous y attend risque d'être plus grave. Un petit Mannequin de bronze est couché dans le coffre. Il se présente comme un être humain dépourvu de visage, et sa taille se met à grandir aussitôt que vous soulevez le couvercle. En même temps, ses mains métalliques se tendent vers vous. Si vous voulez tenter de refermer le coffre avant que la chose n'ait pu en sortir, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez attaquer tout de suite le Mannequin, rendez-vous au [268](#). Si vous décidez de laisser le Mannequin sortir du coffre et d'attendre pour voir ce qui se passera, rendez-vous au [369](#). Si vous souhaitez prendre la fuite, rendez-vous au [46](#).

116

Malheureusement, l'action du liquide déclenche le sortilège évocatoire qui a été intégré au Pentacle. Vous perdez 1 point de **CHANCE**. Rendez-vous au [392](#).

117

Vous buvez la Potion Bleue avant que le Spectre n'ait pu faire appel à ses pouvoirs magiques, puis vous foncez sur lui à travers l'espace impalpable et vous vous préparez au combat ! Rendez-vous au [257](#) où vous pourrez bénéficier de la totalité des avantages attachés à la consommation de la potion.

118

Lorsque l'ermite descend de son perchoir, il ne semble pas spécialement bien disposé à votre égard. - Il me faut des cadeaux de très grande valeur en échange de l'aide que je dois vous fournir, pleurniche-t-il.

Rendez-vous au [204](#), où vous devrez offrir à l'ermite deux des objets qui y figurent pour obtenir les renseignements qu'il peut détenir.

119

Lorsque vous poussez la porte, la défense occulte dont elle est munie déclenche une formidable décharge de froid magique. Votre sang est littéralement transformé en glace, et les différents tissus de votre corps sont congelés. Personne ne peut survivre à pareil traitement. C'est ici que votre aventure prend fin.

120

Le magicien s'apprête à jeter un sort et vous vous disposez à l'arroser d'acide. Calculez vos *Forces d'Attaque* respectives. Si la *Force d'Attaque* du Maître du Feu (dont l'**HABILETÉ** est 11) est supérieure à la vôtre, rendez-vous au [81](#). Si votre *Force d'Attaque* est supérieure à la sienne, rendez-vous au [271](#).

121

La salle cristalline à laquelle elle conduit est un rugissant tourbillon de chaos. Des pierres et des cailloux y tournoient comme dans un ouragan de force aérienne. Pendant que les Fantômes des magiciens contemplent ce déferlement d'énergie magique, la colère les envahit à nouveau et vous sentez qu'ils sont tout prêts à se battre. Il faut absolument que vous interveniez et que vous parveniez d'une manière ou d'une autre à maîtriser la violence qui règne dans cette salle. Si vous possédez à la fois une pierre Œil de Tigre et une Topaze, vous connaissez le nombre des facettes de la Topaze. Multipliez ce nombre par dix

et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous ne possédez pas ces deux objets, rendez-vous au [378](#).

122

Vous avez beau examiner attentivement les arbres, les broussailles, les herbes et les fleurs, vous ne trouvez absolument rien. Malheureusement, quelque chose vous a échappé : un terrier de lapin, dans lequel vous enfoncez le pied en vous tordant la cheville. Vous tombez et vous vous faites une bonne entorse : réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez maintenant quitter la forêt où vous avez déjà perdu trop de temps (rendez-vous au [363](#)) ou rester dans les parages en attendant qu'il se passe quelque chose (rendez-vous au [249](#)).

123

Vous avez fait le mauvais choix. Le brandy vous brûle la gorge comme du feu et vous commencez à suffoquer lorsque le poison qu'il contient se répand dans vos entrailles. Votre aventure est terminée.

124

La Tour Noire est maintenant bien visible à l'horizon et il ne vous faudra guère plus d'une heure pour y parvenir. En marchant, vous apercevez, sur votre droite, un endroit où le sol s'est effondré en formant une cheminée abrupte, parsemée de rochers, qui aboutit à une ténébreuse galerie souterraine. Vous pouvez y descendre si bon vous semble, mais ce serait moins dangereux si vous aviez une corde. Si vous décidez de :

Descendre dans la cheminée à l'aide des rochers

Rendez-vous au [158](#)

Descendre dans la cheminée avec une corde Rendez-vous au [210](#)

Continuer vers l'est sans tenir compte de la cheminée

Rendez-vous au [334](#)

125

Vous tirez l'épée et vous vous approchez du monstrueux mutant. Il vous crache à la figure et la giclée d'acide corrosif vous brûle la peau : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Lorsque vous lui tranchez la gorge, le monstre pousse un gémissement de soulagement : il est enfin délivré de ses tourments et de ses souffrances. Vous gagnez 1 point de PRÉSENCE. Vous pouvez maintenant fouiller la pièce, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [151](#)). Sinon, vous regagnez la galerie principale et vous visitez un autre endroit. Rendez-vous au [106](#).

126

Vous pouvez frotter le Globe de Cuivre (rendez-vous au [93](#)), le lancer sur le Maître du Feu (rendez-vous au [68](#)), ou l'écraser à vos pieds (rendez-vous au [4](#)).

127

Vous êtes propulsé en avant par la seule force de votre volonté et vous poussez un cri de triomphe en comprenant que le Spectre s'est abaissé à utiliser un truc de bas étage : une illusion ! Votre esprit ne s'y laisse pas prendre et vous traversez le mirage pendant que le Spectre hurle de dépit et de fureur. Rendez-vous au [257](#).

128

Vous vous approchez en tapinois de la Tour Noire et vous l'observez attentivement de derrière les rochers. Le portail est gardé par une paire d'Hommes-Lézards, mutants à deux têtes, armés de lourdes massues. Ces créatures rébarbatives, aux épaules et aux bras énormes, hérissées de crêtes osseuses, feraient de redoutables adversaires ! En contournant furtivement la tour, vous découvrez, du côté opposé, une seconde porte plus petite dont vous pourriez vous approcher sans vous faire voir, à condition, bien entendu, que la créature qui vole au-dessus de la

tour ne vous repère pas et ne vous tombe pas dessus du haut du ciel. Vous pouvez :

Vous diriger vers le portail Rendez-vous au [226](#)

Gagner la petite portede derrière Rendez-vous au [270](#)

Repartir explorerles falaises Rendez-vous au [24](#)

129

- Ils étaient cinq en tout. Très renfermés. Jamais on ne les voyait dans l'île. Leur petit apprenti pleurnichard faisait les courses : c'était lui qui allait chercher les provisions et les vêtements apportés par des bateaux, en compagnie d'un Esprit de l'Air dont le nom m'échappe pour l'instant. Un être malfaisant et pas commode, cet Élémentaire, mais il est prisonnier du Cercle et il vous servirait si vous parveniez à l'en sortir. Je crois que c'est un ancien Mage. Les Mages restaient confinés dans leurs cryptes, sous leur Tour Noire. Protégés par des pièges magiques, évidemment. Notez bien qu'ils sont tous morts d'une manière ou d'une autre, mais pas un seul d'entre eux ne repose en paix. L'un d'eux s'est attaqué au Grand Mort Vivant, et je préfère ne pas penser à ce qui lui est arrivé. L'ermite en frissonne d'horreur. Rendez-vous au [394](#).

130

Si vous avez un Flacon de Fange à donner à la créature, elle l'avalera goulûment et vous en remerciera par un rot malodorant. Rien d'autre ne saurait la satisfaire, et elle vous attaquera si vous n'en avez pas. Rendez-vous au [189](#). Si vous parvenez à détourner l'attention de l'Amibe en la nourrissant, vous pouvez essayer d'ouvrir la porte pour ressortir : rendez-vous au [112](#).

131

Une giclée d'acide épais et gluant jaillit des doigts du Mage et vole vers vous. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, vous réussissez à courir suffisamment vite pour être atteint par une simple éclaboussure du produit : réduisez votre total d'ENDURANCE de 1 point. Si c'est un échec, vous en recevez plein la poitrine et les bras et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [98](#).

132

Vous murmurez le nom de Molander et vous serrez le Saphir dans la main que vous posez sur la plaque.

La tête de Gargouille se fend d'un sourire complice et s'entoure d'une brume d'énergie magique qui enveloppe votre main de chaleur lumineuse. Récupérez 2 points d'ENDURANCE. La porte s'ouvre sur une pièce de grande dimension. Rendez-vous au [383](#).

133

En marchant dans l'eau avec prudence, vous êtes arrivé à peu près à mi-chemin lorsqu'une grosse tête osseuse crève la surface et qu'un cou reptilien qui n'en finit pas se dresse au-dessus de vous, prêt à frapper. Avec son corps marbré tout en muscles et ses mâchoires capables de vous sectionner un bras ou une jambe d'un seul coup de dents, la Murène Géante est une créature redoutable. Plongé dans l'eau jusqu'à la poitrine, vous êtes réellement handicapé ; déduisez 2 points de votre *Force d'Attaque* pendant ce combat.

MURÈNE GÉANTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 1

Si vous êtes vainqueur, vous traversez le bassin et vous essayez d'ouvrir la porte située à l'autre bout de la pièce. Rendez-vous au [153](#).

134

Au moment où vous faites demi-tour pour fuir, une grêle de pierres s'abat sur vous. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE et vous claquez la porte marron derrière vous avant de regagner la galerie principale pour choisir un autre endroit à visiter (rendez-vous au [23](#)). Si, par la suite, vous souhaitez revenir ici, vous pourrez le faire mais, entre-temps, le Golem Osseux aura été ensorcelé et ranimé, et vous devrez l'affronter de nouveau !

135

Vous ramassez sur le sol une petite Chaîne en Or qui ornait le corps écrabouillé du Minidragon. Des perles de verre la divisent en huit tronçons de douze maillons chacun (notez-le). Maintenant, vous pouvez :

Visiter l'épave échouée dans la baie, si vous ne l'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [291](#)

Ouvrir la trappe dans l'entrée, si vous ne l'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [261](#)

Partir chercher une autre partie de l'île à visiter
Rendez-vous au [70](#)



136

Le Diamant vole en éclats en passant au-dessus du cercle de feu magique, et ses débris vont se ficher dans le corps. Notez que cela aura pour effet de réduire de 3 points le total d'ENDURANCE du Maître du Feu, puis rendez-vous au [17](#).

137

Vous louvoyez devant l'abominable Mort Vivant qui vous fait face, tant pour esquiver ses griffes tranchantes comme des rasoirs que pour vous tenir à l'écart de son haleine nauséabonde. Combattez cette horreur normalement, à une exception près : si, en lançant les dés pour déterminer la *Force d'Attaque* de la chose, vous obtenez 10 ou plus (avant d'avoir ajouté son total d'**HABILETÉ**), son souffle putride vous asphyxie et vous devez déduire 1 point de votre propre *Force d'Attaque* pour le reste du combat.

GARDIEN DUTUMULUS HABILETÉ : 9 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, un problème demeure : l'haleine délétère du Gardien vous a transmis la Rouille des Poumons (notez-le sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [307](#).

138

- Ne perdez pas votre temps là-haut : il n'y a que des gardiens et strictement rien qui puisse vous être utile.

Retournez au [48](#) pour poser une autre question.

139

Vous aidez les malfaisantes et brutales Lamies à exterminer les Tritons, et les monstres gagnent la bataille. Ils se repaissent de la chair des amphibiens... et également de chair humaine ! Votre aventure s'arrête là.

140

La plupart des potions et des bouteilles ne sont pas étiquetées et le contenu de beaucoup d'entre elles s'est évaporé ou décomposé. L'idée de les goûter ne vous sourit guère et les récipients sont trop sales pour que vous puissiez les utiliser. Il y a néanmoins deux exceptions. L'une d'elles est une Potion de Chance que vous

pourrez boire quand bon vous semblera, sauf pendant un combat, et qui vous fera récupérer de 1 à 3 points de **CHANCE** (lancez un dé et divisez le résultat par deux en arrondissant au chiffre supérieur). L'autre est une fiole encore reliée à un appareillage compliqué de verre et de métal ; elle contient un liquide bleu sirupeux qui dégage une agréable odeur de coriandre, de curcuma et de citronnelle. Si vous désirez prendre la Potion Bleue, il faudra *tester votre Habileté*. Si vous réussissez, rendez-vous au [157](#). Si vous échouez, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez ne pas tenter l'expérience, rendez-vous au [58](#).

141

Après avoir marché dans la forêt pendant une heure ou deux, ce qui vous oblige à prendre un autre repas, vous atteignez une clairière qui forme au milieu des arbres un cercle presque parfait où ne poussent que de l'herbe grasse et quelques fleurs sylvestres. Au centre se dresse un simple arc de pierre. Le cœur battant, vous passez sous cet arc... et vous vous retrouvez de l'autre côté, sur le gazon verdoyant, sans qu'il se soit produit quoi que ce soit. Le tour de la clairière et l'examen du site ne vous en apprennent pas davantage. Si vous décidez :

De quitter la forêt	Rendez-vous au 363
D'explorer la clairière à fond	Rendez-vous au 122
D'attendre	Rendez-vous au 249

142

Le Mage s'apprête à vous jeter un sort. Vous vous préparez à lui lancer de l'acide. Calculez votre *Force d'Attaque* ainsi que celle du Maître du Feu (qui possède 11 points d'**HABILETÉ**). Si votre *Force d'Attaque* est la plus élevée, rendez-vous au [391](#). Si c'est la sienne la plus élevée, rendez-vous au [332](#).

143

Des recherches approfondies n'amènent aucune découverte d'un intérêt évident, mais elles prennent du temps et vous devez prendre un repas. Si vous voulez essayer de nettoyer le sanctuaire, rendez-vous au [195](#). Si vous préférez partir pour vous diriger vers l'est, rendez-vous au [390](#).



144

Vous êtes dans une autre longue galerie éclairée par magie. Vers la gauche, la pierre des murs est teintée de brun. Cette muraille brune finit par disparaître en s'enfonçant dans une vaporeuse brume jaune. En face de vous, le mur est percé de deux portes. Celle qui se trouve juste en face de vous est en bois noir, avec des charnières et une serrure de fer, alors que celle de gauche, entre vous et la brume jaune, est faite d'un bois rougeâtre ressemblant à du bois de rose. Vers la droite, la galerie aboutit à une troisième porte, celle-là en bois brun ; à mi-chemin, des marches de pierre s'enfoncent dans les profondeurs. Vous pouvez :

Ouvrir la porte noire	Rendez-vous au 381
Ouvrir la porte marron	Rendez-vous au 215
Ouvrir la porte en bois de rose	Rendez-vous au 71
Descendre les marches	Rendez-vous au 322
Vous diriger vers la brume jaune	Rendez-vous au 340

145

Vous récupérez une bouteille de verre, une corde et une fiole scellée contenant une crème verte visqueuse (notez que vous l'avez trouvée au paragraphe 145). Maintenant, vous pouvez :

Examiner le symbole magique, si vous ne l'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [97](#)

Ouvrir la porte de l'autre cabine, si vous ne l'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [114](#)

Quitter le navire
Rendez-vous au [272](#)

146

Cette porte en bois brut est couverte d'un réseau en forme de toile d'araignées, fait de fils de métal argenté qui semblent proliférer sur le panneau comme la moisissure sur du pain rassis. Sans pouvoir l'affirmer, vous avez l'impression que ce réseau est vaguement lumineux et vous soupçonnez cette porte de receler un piège magique. Si vous souhaitez néanmoins l'ouvrir, rendez-vous au [349](#). Si vous préférez ouvrir la porte qui se trouve en face de vous et que vous ne l'avez pas encore fait, rendez-vous au [211](#). Si vous aimez mieux ouvrir la porte qui fait face à celle par laquelle vous êtes entré, rendez-vous au [310](#).

147

Vous avez la chance de rejoindre la piste à l'endroit de la bifurcation. Cette fois, prenez-vous la branche qui va vers le sud-ouest (rendez-vous au [69](#)) ou celle qui se dirige vers le sud-est (rendez-vous au [372](#))?

148

Pendant que vous traversez la pièce, une grosse bosse soulève la pile de vieux sacs : quelque chose, là-dessous, est en train de se mettre debout ! Vous vous précipitez vers l'escalier de bois. *Testez*

*vo*tre *Habilité*té. Si vous réussissez, vous atteignez l'escalier avant que le Squelette Soldat de garde n'ait pu vous rattraper, et vous forcez la trappe ; rendez-vous au [341](#). Si vous échouez (ou si vous décidez d'affronter le Soldat de toute manière), le Squelette 'Soldat vous intercepte. Rendez-vous au [171](#).

149

Malheureusement pour vos projets, l'acide, lorsque vous le lancez, se contente de flotter en l'air, en se déplaçant beaucoup trop lentement pour prendre le Spectre Hideux au dépourvu. La silhouette ratatinée s'esclaffe. Une redoutable boule d'obscurité monte de sa poitrine creuse jusqu'à ses mains et s'élance vers vous. Si vous possédez un Diamant, additionnez les chiffres composant le nombre de ses carats (si, par exemple, il pèse 132 carats, additionnez $1 + 3 + 2 = 6$) et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à ce total. Sinon, rendez-vous au [217](#).

150

Les flammes ne vous font aucun mal. Le Rubis Feu rayonne et absorbe leur force maléfique. Un flux de puissante énergie magique semble se transmettre du Rubis Feu à votre propre corps : vous récupérez 3 points d'ENDURANCE et vous gagnez, en plus, 1 point de PRÉSENCE ! Maintenant, rendez-vous au [196](#).

151

En fouillant la pièce, vous trouvez divers petits objets abandonnés lors de l'installation du carcan : des morceaux de courroie de cuir, des verrous, etc. Le seul qui puisse vous être de quelque utilité est une trousse à outils que vous ajoutez à vos Possessions. Maintenant, vous pouvez achever la créature prisonnière de cette pièce, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [125](#)) ou visiter un autre endroit des cryptes (rendez-vous au [106](#)).



152

Lorsque vous refaites surface, après votre dernière plongée, deux tentacules caoutchouteux surgissent de l'eau et une Pieuvre Cracheuse vous expédie une giclée d'un répugnant liquide noirâtre ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, le jet vous rate. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes arrosé et à demi aveuglé par cette encre nauséabonde, ce qui vous obligera à déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* lorsque vous combattrez la Pieuvre. Si vous possédez un filet de pêche et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [305](#). Sinon, rendez-vous au [77](#).

153

Vous poussez la porte. Si vous possédez un Saphir, multipliez le nombre de ses facettes par sept et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [191](#).

154

Vous atteignez l'embranchement. En regardant autour de vous, vous constatez qu'il y a une porte dans le couloir de droite et une autre dans le couloir de gauche. Devant vous, un passage mène à un escalier qui monte vers un palier. Vous pouvez :

- | | |
|---------------------------|------------------------------------|
| Ouvrir la porte de droite | Rendez-vous au 255 |
| Ouvrir la porte de gauche | Rendez-vous au 61 |
| Monter l'escalier | Rendez-vous au 302 |

155

Vous commencez à fureter dans ce que vous savez maintenant être un nid et vous y voyez chatoyer des reflets de métal ou de verre. Soudain, un battement d'ailes vous fait lever la tête et vous apercevez un oiseau gigantesque qui fonce à travers l'une des meurtrières et pique sur vous ! Il doit avoir au moins six mètres d'envergure et ses serres crochues sont hérissées de redoutables piquants. Le Rock Géant défend furieusement son nid. Les remous d'air dus à ses battements d'ailes sont tellement violents que vous avez du mal à garder votre équilibre : réduisez votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant ce combat.

ROCK GÉANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 14

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller le nid. Il ne contient qu'un seul gros œuf, que vous pouvez prendre comme nourriture (ajoutez 3 points à vos Provisions). Vous trouvez également 3 Pièces d'Or et une bouteille de verre. La plupart des reflets que vous aviez observés proviennent de petites pierres brillantes qui avaient séduit le Rock mais qui sont sans intérêt pour vous. Regagnez maintenant le bas de la tour et descendez dans les cryptes : rendez-vous au [2](#).

156

- Le vieux père Honorton et ses moines étaient des gens simples. Ils s'occupaient du phare que les magiciens avaient fait édifier par un Esprit Élémentaire de la Terre et équipé d'une lampe magique que les moines entretenaient. Le reste du temps, ils se contentaient de cultiver leur jardin et d'étudier... Oh, le genre de choses que les moines ont l'habitude d'étudier, je suppose. Les magiciens fous les ont tous massacrés, évidemment, mais l'un d'eux voulait à tout prix une chose que les moines possédaient. Je ne sais pas de quoi il s'agissait, ni s'il a réussi à l'obtenir.

Retournez au [394](#) pour poser une autre question.

157

Vous parvenez à extirper la Potion Bleue de l'appareillage sans briser le récipient qui la contient. Vous pourrez boire cette potion à n'importe quel moment, même au début d'un combat, mais si vous ignorez ses vertus, ce sera au petit bonheur la chance. Si vous voulez connaître ses effets quand vous déciderez de la boire, notez le numéro du paragraphe où vous vous trouverez à ce moment-là, puis rendez-vous au [237](#) (prenez-en note). Pour l'instant, rendez-vous au [58](#).

158

Il faut *tester votre Habileté*. Si vous réussissez, vous descendez sans problème. Si vous échouez, vous glissez et vous tombez d'assez haut : réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points. Rendez-vous au [210](#).



159

Deux des projectiles incandescents émis par la pièce frappent le Mannequin qui réagit en brandissant ses poings métalliques pour vous assommer ! Vous êtes obligé de le détruire tout en vous efforçant d'éviter la pluie de flammèches qui tombent du ciel, ce qui n'est pas facile. A vous de déterminer quelle stratégie vous préférez appliquer. Vous pouvez vous consacrer uniquement à la lutte contre le Mannequin ; dans ce cas, si sa *Force d'Attaque* atteint 18 ou plus, vous serez touché par un projectile incandescent qui vous fera perdre 1 point d'ENDURANCE. Si, au contraire, vous essayez d'esquiver les projectiles, ils ne vous feront aucun mal mais vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point pour lutter contre le Mannequin. Choisissez votre tactique et battez-vous. Chaque fois

que le Mannequin vous atteint, lancez un dé : quand vous obtiendrez un 5 ou un 6, le Mannequin vous infligera une perte de 3 points d'ENDURANCE, au lieu des 2 points habituels.

MANNEQUIN DE BRONZE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [194](#).

160

Il doit y avoir un trou dans la voûte de terre du tumulus, car un peu de clair de lune y pénètre et, même sans lanterne, vous apercevez, tout au fond, des reflets métalliques. Vous avancez pour regarder de quoi il s'agit mais, à ce moment-là, une colonne de feu surgit du sol en grondant et vous attaque ! Cette agression est si soudaine qu'elle vous prend complètement au dépourvu. *Testez votre Habileté*. Si vous échouez, l'Esprit Élémentaire du Feu vous frappe avant que vous n'ayez pu réagir et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous réussissez, vous réagissez suffisamment vite pour esquiver cette attaque brutale. Maintenant, possédez-vous une épée magique ? Si oui, rendez-vous au [269](#). Sinon, rendez-vous au [330](#).

161

- Tous les magiciens pouvaient commander des Esprits Élémentaires mais, maintenant, le Maître du Feu est le seul à posséder un corps physique lui permettant de le faire. Il se pourrait néanmoins qu'il reste quelques Esprits Élémentaires au fond des cryptes, errant dans des secteurs déterminés. Tâchez de les éviter. Ils ne détiennent rien qui puisse vous être utile. Retournez au [48](#).

162

L'Alligator plante ses dents acérées dans votre cuisse ! Vous poussez un hurlement de douleur et vous perdez connaissance. C'est ici que votre aventure prend fin.

163

Si l'une des mesures de précaution que vous avez prises a été de vous enduire d'Huile Éthérée, rendez-vous au [312](#). Sinon, rendez-vous au [278](#).

164

Le Squelette Géant se retourne pour vous attaquer avec sa grande épée. Son visage est un rictus figé et ses doigts osseux tiennent fermement l'arme. L'autre Squelette Géant se précipite à la rescousse mais, durant les quatre premiers Assauts, vous ne combattrez qu'un seul adversaire. Ensuite, vous devrez les affronter ensemble (à moins que, à ce moment-là, vous n'ayez déjà vaincu le premier) en lançant les dés successivement pour chacun des trois combattants, celui dont la *Force d'Attaque* est la plus élevée inflige seul un dommage.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier SQUELETTE GÉANT	8	9
Deuxième SQUELETTE GÉANT	8	8

Si vous êtes vainqueur, vous entrez dans le bâtiment dont la porte n'est pas fermée à clef. Rendez-vous au [286](#).

165

Vous ne possédez pas le symbole magique de l'Élément Eau, et vous ignorez le nom du magicien qui vivait ici. La face de Gargouille devient celle d'un démon monstrueux dont les crocs vous labourent le bras, et vous vous écroulez sur le sol en hurlant. Votre aventure est terminée.

166

L'orage éclate juste au-dessus de votre tête. Une salve d'éclairs déchiquetés jaillit des nuages noirs qui obscurcissent le ciel et la foudre tombe à deux pas du phare. Manifestement, ce n'est pas le bon endroit où chercher refuge ! Bravant la tempête, vous partez à travers la lande en direction du sud-ouest d'où vous pourrez gagner une zone de l'île que vous n'avez pas encore visitée. Si vous mettez le cap sur :

Une construction en pierre, à l'est	Rendez-vous au 18
La forêt, au sud-ouest	Rendez-vous au 57
Un mamelon, plein sud	Rendez-vous au 186
Des marécages, plus loin vers le sud	Rendez-vous au 6

167

Avoir libéré les Fantômes vous fait gagner 1 point de **PRÉSENCE**. Votre total de **CHANCE** augmente également de 1 point, aussi bien en ce qui concerne son niveau actuel que son *total de départ* (jusqu'à un maximum de 12). Maintenant, il est temps de vous mettre à la recherche du domaine de Molander. Rendez-vous au [322](#).

168

Abandonnant l'ermite, vous pouvez maintenant essayer d'explorer la forêt plus à fond (rendez-vous au [141](#)) ou la quitter (rendez-vous au [363](#)).

169

Le monstre vous suit pendant que vous essayez désespérément de trouver une autre issue : il n'y en a pas. Sans avoir jamais étudié les mœurs des Amibes, vous commencez à avoir nettement l'impression, en voyant ses ondulations prendre de

plus en plus d'ampleur, qu'elle est en train de devenir agressive. Vous pouvez tenter de la nourrir (rendez-vous au [130](#)) ou l'attaquer (rendez-vous au [189](#)).

170

Ce que le monstre cherchait dans le coffre ne risquait pas de s'y trouver : son contenu a été éparpillé dans tous les coins et rendu méconnaissable par l'acide dont il a été arrosé. Le coffre est vide, mais vous remarquez que sa base paraît un peu trop épaisse : il y a un double fond ! Vous vous empressez de soulever le panneau qui couvre le fond du coffre et vous découvrez un compartiment secret creusé dans l'épaisseur du bois. Il contient un petit morceau de tissu rouge enveloppant deux cristaux. Cette trouvaille capitale vous fait gagner 1 point de **CHANCE** et 1 point de **PRÉSENCE**. Vous sentez que ces cristaux sont magiques, mais vous ignorez encore tout de leurs pouvoirs et de la façon de les utiliser. L'un d'eux est un Saphir, une pierre bleue de toute beauté qui scintille de ses 50 facettes ; l'autre est une Topaze élégamment taillée de 24 facettes (notez le nombre des facettes de chacun des cristaux). Vous trouvez également une petite pierre brillante dont la surface est mouchetée de cent points lumineux et qui est accompagnée d'un parchemin magique portant la mention « Incantation de Lumière ». Enfin, le compartiment secret recèle une petite clef, un Passe-Partout en Argent que vous joignez à vos Possessions. Vous avez l'intuition que les cristaux ont une grande importance, et qu'il faut découvrir comment les utiliser. Très excité, vous redescendez l'escalier. Si vous avez combattu un Esprit Élémentaire, rendez-vous au [281](#). Sinon, rendez-vous au [31](#).

171

Le Squelette Soldat a été ensorcelé de façon à résister aux armes tranchantes. Une épée (même magique) ne lui causera que 1 point de dommage par blessure. En revanche, si vous possédez une solide hache de pierre bien émoussée, celle-ci lui infligera les

dommages habituels (déduisez 2 points d'ENDURANCE à votre adversaire pour chaque coup que vous lui portez).

SQUELETTE SOLDAT HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez monter plus haut en soulevant la trappe (rendez-vous au [341](#)) ou regagner le rez-de-chaussée pour descendre l'escalier conduisant aux cryptes (rendez-vous au [2](#)).

172

Une bonne partie des griffonnages cabalistiques du magicien sont indéchiffrables, bien entendu, mais vous parvenez néanmoins à comprendre un certain nombre de choses intéressantes. Le nom du Maître du Feu est Ziraphélis, et le chroniqueur raconte que celui-ci avait évoqué des Morts Vivants immatériels très puissants qui constituaient un danger pour l'esprit et l'âme de tous les Mages de l'île. Vous apprenez que le Maître des Eaux a personnellement effectué de nombreuses expériences sur des organismes aquatiques très simples - protozoaires, algues et Amibes - et qu'il a provoqué des mutations par magie ou par des greffes. Le fait que le Maître des Eaux ait été assassiné par le Maître du Feu vous laisse froid, le chroniqueur mentionnant des expériences d'une abominable cruauté, pratiquées sans la moindre considération pour le sort des malheureuses victimes de ces tortures. Les derniers paragraphes des carnets de notes signalent la paranoïa croissante de Ziraphélis, en précisant que le Maître du Feu n'a plus aucun contact avec les autres Mages, qui redoutent tous les résultats auxquels ses recherches ont pu aboutir. Il y a également une référence à un Globe de Cuivre que le Maître de l'Air aurait dissimulé quelque part dans l'île, sous la garde d'un Fantôme. Apparemment, ce Globe est capable d'élever une barrière contre la magie si on l'écrase sur le sol. Tout cela donne beaucoup à penser... et à faire. Allez-vous ouvrir la porte située de l'autre côté du cabinet, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [317](#)), sortir du cabinet et ouvrir la porte qui suit la pièce inondée

(rendez-vous au [366](#)) ou partir explorer un autre secteur (rendez-vous au [106](#)) ?

173

Au moment où vous vous apprêtez à attaquer l'une des Lamies, elle se retourne pour vous déchiqueter avec ses redoutables mâchoires en dents de scie et son trident aux pointes acérées ! Le fait de vous battre avec de l'eau jusqu'à la taille vous oblige à déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* pendant ce combat.

LAMIE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, la bataille est pratiquement terminée. Les Tritons chassent les quelques rares Lamies qu'ils n'ont pas tuées. Lancez deux dés. Si le total est inférieur ou égal à votre total de **PRÉSENCE**, rendez-vous au [253](#) ; s'il est supérieur, rendez-vous au [347](#).

174

Vous enduisez votre épée de Spectricide qui, dans l'éther, émet une étrange phosphorescence bleutée. Le Spectre Hideux vous observe en silence, mais il vous semble déceler une lueur d'appréhension dans les profondeurs de ses orbites creuses ! Maintenant, vous pouvez avaler une Potion Bleue, si vous en possédez une (rendez-vous au [117](#)) ou affronter le Spectre Hideux l'arme au poing (rendez-vous au [54](#)).

175

Le livre recommande de rechercher une variété particulière de Népenthès, dont l'urne recèle un suc doré. La plupart de ces plantes contiennent un liquide malodorant dans lequel flottent des mouches mortes, mais l'une d'entre elles sécrète un fluide limpide que vous pourriez transvaser dans une bouteille ou une gourde en pratiquant une petite entaille à la base de la fleur. Le livre indique que ce liquide protège contre le feu magique. Le boire ne servirait donc pas à grand-chose ; ce qu'il faut, c'est le

mettre de côté. Si vous possédez une bouteille vide, elle fera l'affaire. Si vous avez de l'Élixir des Moines ou de l'Huile d'Olive, vous pouvez utiliser le flacon après l'avoir vidé de son contenu (en le buvant si vous le désirez). Si vous décidez de recueillir le suc de Népenthès, ajoutez-le à vos Possessions. Vous pourrez l'utiliser à n'importe quel moment (sauf pendant un combat) en vous en enduisant le corps, et il neutralisera complètement tous les dommages que pourrait infliger à votre **ENDURANCE** le premier sortilège, piège ou attaque par le feu que vous affronterez ensuite. Rendez-vous au [283](#).



176

Vous frappez légèrement l'un des carreaux du réservoir, ce qui provoque une fêlure. Le verre étoilé ne tarde pas à céder, et des litres et des litres de résidus d'algues pestilentiels commencent à se déverser dans la pièce. La puanteur est réellement suffocante, et vous battez en retraite en titubant, avec une nausée qui vous obligera à réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point lors du premier combat que vous livrerez après avoir quitté la pièce. En partant d'un pas chancelant, vous avez bien du mal à garder votre dernier repas. Rendez-vous au [106](#).

177

Vous tirez votre arme pour affronter le Fantôme. Si ce n'est pas une épée magique, vous ne pouvez rien contre lui, et quand il vous a frappé en vous faisant perdre 2 points d'**ENDURANCE**, il ne vous reste plus qu'à prendre la fuite ; rendez-vous au [20](#). Si c'est une épée magique, battez-vous de votre mieux pour triompher de cet étrange adversaire.

FANTÔME DU TUMULUS HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [361](#).

178

Il règne dans le caveau une pénible ambiance de perturbation psychique, une sensation de malaise qui plane entre les tombes. Vous remarquez que l'une de celles-ci est éraflée. La dalle de pierre qui ferme le tombeau porte des traces de griffes et elle est légèrement décalée. Elle est ornée des symboles des dieux bénéfiques de Titan. Les autres tombes sont scellées. Si vous voulez :

Soulever la dalle déplacée	Rendez-vous au 223
Ouvrir l'un des autres tombeaux	Rendez-vous au 353
Quitter le caveau	Rendez-vous au 277

179

Les Fantômes restent un instant silencieux. - Je pense que nous pouvons maintenant quitter cet endroit, murmure Caltarelair. Je n'y suis plus retenu prisonnier. Remishaz acquiesce d'un hochement de tête. - Nos Fantômes ne vont pas tarder à disparaître, mon ami. Descendez dans les cryptes de Molander, si vous souhaitez détruire les maléfices qui s'y trouvent. Il doit y subsister une bonne partie de son alchimie. Méfiez-vous des malheureuses créatures mutantes qu'il a laissées derrière lui. Méfiez-vous surtout de son propre Spectre... Les Fantômes commencent à se dissiper. Vous pouvez, pour en apprendre plus long, les retenir un instant en sacrifiant 1 point de **PRÉSENCE**. Si vous n'y êtes pas disposé, descendez à l'étage inférieur des cryptes. Rendez-vous au [322](#). Si vous voulez sacrifier 1 point de **PRÉSENCE**, choisissez si vous préférez que les Fantômes vous informent davantage sur Molander (rendez-vous au [28](#)) ou sur le Maître du Feu en personne (rendez-vous au [192](#)).

180

Vous pénétrez dans les cuisines spartiates du monastère. Si vous avez besoin de nourriture, vous pouvez gratter la croûte de deux ou trois fromages moisissés et y joindre quelques bocaux de fruits en conserve pour reconstituer vos réserves (majorer le total de vos Provisions de 4 points). En face de vous, un escalier de pierre descend jusqu'à une porte ; si vous voulez savoir ce qu'il y a derrière, rendez-vous au [45](#). Sinon, vous pouvez partir pour regagner la galerie et ouvrir la porte d'en face, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [398](#)) ou suivre la galerie jusqu'à la bifurcation (rendez-vous au [154](#)).

181

Un formidable flux d'énergie se répand en vous ! Vous pourrez majorer votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant tous les combats que vous livrerez jusqu'à la fin de cette aventure ! Rendez-vous au [245](#).

182

Au moment crucial, vous faites un geste maladroit et vous brisez un tube de verre. L'appareillage bascule et du liquide se répand. Malheureusement, c'est un mélange inflammable : un serpent de feu traverse toute la longueur de la table et se propage rapidement sur le sol. Vous allez bientôt être obligé de quitter la pièce. Retournez au [58](#) mais, maintenant, vous ne pouvez plus examiner qu'une seule des possibilités inexploitées qui y figurent avant que la fumée et les flammes ne vous contraignent à vider les lieux !

183

- Vous êtes obligé de les traverser pour atteindre le Sud, car la baie, à l'ouest, n'est pas navigable. Les magiciens l'avaient laissée telle qu'elle était, sans en modifier les courants, parce qu'ils voulaient éloigner les intrus. Les gens du continent savaient qu'il ne fallait pas chercher à y accoster. Les marécages sont

dangereux. Ils sont infestés de serpents venimeux et de moustiques dont la piqûre rend malade, et peuplés d'espèces de singes hostiles et d'Hommes-Lézards... N'allez pas les irriter ! En revanche, on y trouve une plante dont la fleur a la forme d'un vase : elle pourrait vous réserver des surprises... L'ermite émet un petit gloussement : Ah, ce parfum, ce parfum ! Retournez au [394](#).

184

Pendant que vous continuez à combattre l'Homuncule, le jeune apprenti vous jette un sort. Il fait apparaître trois projectiles magiques qui vous atteignent en vous faisant perdre 1 point d'ENDURANCEchacun. Si vous êtes encore en vie, vous poursuivez la lutte contre l'Homuncule, ce qui vous empêche d'attaquer son maître. L'apprenti se dandine nerveusement sur le pas de la porte en se préparant à jeter un nouveau sort. Lorsque vous avez tué l'Homuncule, vous pouvez attaquer le jeune homme (rendez-vous au [395](#)) ou tenter de lui parler (rendez-vous au [262](#)).

185

Cette porte est particulièrement robuste et vous devez pousser fort pour l'ouvrir. Les murs de la pièce sur laquelle elle donne sont en pierre nue et une colonne de pierre s'élève au centre d'un cercle magique qui occupe toute la largeur de la pièce. Au fond, une grosse armoire est adossée au mur ; si vous voulez savoir ce qu'elle contient, vous serez obligé de traverser le cercle. Aussitôt que vous mettez le pied dans la pièce, la colonne de pierre s'anime et un grand et vigoureux Esprit Élémentaire de la Terre se dresse devant vous en position de combat, prêt à intervenir si vous pénétrez dans le cercle. Si vous voulez :

Entrer dansle cercle magique

Rendez-vous au [205](#)

Partir et ouvrir la porte du couloir de gauche, si vous ne l'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [252](#)

Regagner la paierie principale et visiter un autre endroit

Rendez-vous au [23](#)

186

Vous traversez la lande et, au bout d'une heure environ, vous arrivez au pied d'un mamelon herbeux situé pratiquement au centre géométrique de l'île. Vous l'escaladez pour examiner les alentours : du sommet, vous découvrez presque toute la surface de Solani. Vers le nord, il y a principalement des bois clairsemés d'où émerge, au nord-est, la tour d'un phare. Également au nord-est, mais beaucoup plus près, une construction en pierre s'élève à proximité d'une petite baie. À l'ouest s'étend la forêt ; en un ou deux endroits, les frondaisons moins serrées laissent supposer la présence d'une clairière, peut-être même d'une construction. Au sud, vous constatez que les marais recouvrent virtuellement l'île d'est en ouest, coupés par un petit ruisseau qui serpente vers une baie située au sud-ouest. À l'est de la zone sud et à bonne distance de votre observatoire semble se dresser une sorte de tour, mais elle est beaucoup trop éloignée pour que vous distinguiez le moindre détail. L'ouest de la moitié sud de l'île est un vaste plateau nu et désolé, parsemé de broussailles rabougries et il se pourrait qu'une construction s'élève à la pointe sud-ouest de l'île, mais c'est trop loin pour pouvoir l'affirmer. Votre tour d'horizon est interrompu brutalement ! Autour de vous, des ossements se mettent à sortir de terre et à se rassembler pour former des squelettes. Des mains décharnées s'unissent à des bras squelettiques pendant que des côtes et des jambes rampent maladroitement vers des colonnes vertébrales et des crânes. Si vous restez là pour combattre ces Morts Vivants, rendez-vous au [389](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [370](#).

187

Le Globe décrit une parabole, heurte le siège et vole en éclats. Un anneau d'énergie magique multicolore entoure le corps du Maître du Feu, qui revient brusquement à la vie. Vous venez de gaspiller l'une de vos défenses les plus efficaces. Rendez-vous au [17](#).

188

L'humidité ambiante rend la marche épuisante : la déshydratation vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Vous parvenez à éviter un serpent jaune et vert qui jaillit en sifflant d'une touffe de fougères, ce qui vous fait gagner 1 point de CHANCE ! A ce moment-là, vous apercevez un bouquet de Népenthès, de hautes plantes exotiques à tige épaisse dont la grosse fleur a la forme d'un vase. Si vous êtes en possession d'un ouvrage de botanique, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la page consacrée au Népenthès. Si vous ne possédez pas ce livre, rendez-vous au [283](#).

189

L'Amibe est un adversaire très spécial. Un coup de couteau ou d'épée réduit son total d'ENDURANCE de 1 point, car sa membrane répare aussitôt ce genre de plaie. Une hache n'est pas plus efficace. Si vous possédez un bouclier, vous pouvez l'utiliser comme arme en écrasant l'Amibe entre le métal du bouclier et la pierre du sol : chaque compression réduit son ENDURANCE de 2 points (mais vous devez déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* si vous décidez d'utiliser le bouclier comme arme). De son côté, l'Amibe possède tellement de pseudopodes et de ventouses qu'elle peut vous infliger des dommages graves. Si, lors d'un Assaut, l'Amibe a la *Force d'Attaque* la plus élevée, lancez un dé et divisez le résultat par deux en arrondissant au chiffre supérieur : c'est le nombre de points d'ENDURANCE que vous fait perdre l'attaque de l'Amibe. (Si vous obtenez 6, cet Assaut-là inflige à votre total d'ENDURANCE une perte sévère de 4 points !)

AMIBE MUTANTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez fouiller la pièce (rendez-vous au [209](#)) ou finir par forcer la porte pour aller visiter autre chose (rendez-vous au [231](#)).

190

Chaque fois que le Pétrifié vous a infligé trois blessures, vous perdez 1 point d'HABILITÉ et cette perte est définitive... à moins que vous ne découvriez un remède ! Rendez-vous maintenant au [135](#).

191

Au moment où vous atteignez la porte, l'eau se soulève derrière votre dos et une énorme vague s'écrase sur vous en vous projetant au milieu des décombres noircis de la pièce voisine. Déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE et notez que vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points pour le premier Assaut du combat que vous allez livrer. Parmi les vestiges calcinés de son cabinet de travail se dresse la silhouette fantomatique du Maître des Eaux, toute prête à vous faire passer de vie à trépas. Le Spectre vous attaque immédiatement. Si vous n'avez pas d'épée magique, vous ne pouvez rien contre lui. Il finira par vous tuer, si bien que votre aventure prend fin ici. Si vous avez une épée magique, avez-vous également une marque noire indélébile sur le bras ? Si oui, rendez-vous au [235](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

192

Les Fantômes baissent la tête. - Il a dû devenir très puissant. Il a été le premier d'entre nous à s'intéresser aux Morts Vivants, en prétendant que cela lui permettrait d'en apprendre plus long sur la façon dont la magie élémentaire alimente les forces mêmes de la vie. Si seulement les Cristaux étaient réunis, on pourrait les lui opposer... Si vous possédez un Saphir, une Topaze, un Œil de Tigre et un Rubis, additionnez leurs facettes, multipliez le total

par deux et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au résultat obtenu. Si vous ne possédez pas ces pierres, les Fantômes ne peuvent plus rien pour vous : rendez-vous au [167](#).

193

Testez votre Habileté en majorant de 2 points le résultat obtenu par les dés. Si c'est un succès, vous exécutez un saut impeccable par-dessus le palier et vous montez l'escalier jusqu'à l'étage supérieur où vous vous trouvez devant une porte entrebâillée et une porte fermée ; si vous voulez ouvrir la porte close, rendez-vous au [325](#) ; si vous préférez pousser la porte entrebâillée, rendez-vous au [336](#). Si c'est un échec, vous retombez sur votre postérieur au beau milieu du Pentacle ; rendez-vous au [392](#).

194

Vous êtes obligé de forcer la porte sous la pluie de projectiles brûlants qui commencent à tomber dru des protubérances incandescentes qui couvrent le plafond et les murs. On se croirait au milieu d'un feu d'artifice et c'est très dangereux. *Testez votre Habileté* en majorant de 2 points le résultat obtenu par les dés. Si c'est un succès, vous forcez la porte. Si c'est un échec, vous êtes atteint par un projectile et vous perdez 1 point d'ENDURANCE, ce qui vous oblige à recommencer à *tester votre Habileté* (comme précédemment). Lorsque vous êtes arrivé à ouvrir la porte, rendez-vous au [355](#).

195

Pour nettoyer le sanctuaire, vous pouvez utiliser des lambeaux des vieilles tentures, mais il vous faut également un peu de liquide : une potion, de l'Huile d'Olive, du Ratafia ou de l'Élixir des Moines (une pleine bouteille) vous aidera à faire disparaître les taches de sang et autres souillures déplaisantes. Pour réparer les statues, vous aurez besoin de colle. Si vous possédez un pot de colle et l'un des liquides ci-dessus, rendez-vous au [274](#). Si vous n'avez pas ce qu'il faut, ou si vous préférez ne pas l'utiliser, vos

recherches n'aboutiront à rien : mieux vaut partir tout de suite pour vous diriger vers l'est. Rendez-vous au [390](#).



196

La dernière phase de l'affrontement entre le Maître du Feu et vous commence au moment où vous tirez votre épée et où il lève la sienne. Celle-ci lui permet de vous jeter un ultime sortilège. Lancez les dés pour déterminer vos *Forces d'Attaque* respectives, à vous et au Maître du Feu (qui possède 11 points d'**HABILETÉ**). Si c'est vous qui avez la *Force d'Attaque* la plus élevée, rendez-vous au [295](#). Si c'est lui, rendez-vous au [229](#).

197

Tout le mal que vous vous êtes donné ne vous a fait découvrir qu'un bouclier et 2 Pièces d'Or et vous êtes obligé de prendre un repas. Vous pouvez maintenant repartir et longer la galerie dans la direction opposée (rendez-vous au [75](#)) ou escalader la cheminée pour vous diriger vers l'est (rendez-vous au [334](#)).

198

Vous avez pénétré dans un cabinet de travail luxueux et confortable. Les tentures cossues, les tapis et les meubles ont sûrement tous une grande valeur, mais vous n'êtes pas là pour admirer leur beauté et en faire l'estimation. Un feu magique perpétuel brûle dans une vaste cheminée au-dessus de laquelle sont accrochées deux magnifiques épées ; il serait peut-être bon d'y jeter un coup d'œil. Un examen superficiel de la bibliothèque ne révèle que des ouvrages ésotériques qui ne peuvent intéresser personne d'autre qu'un magicien. Sous une table d'acajou, vous

apercevez un petit coffre fermé à clef ; lui aussi mériterait peut-être qu'on s'y intéresse. Si vous décidez de :

Décrocher une épée pour l'étudier de près Rendez-vous au [103](#)

Fracturer le coffre Rendez-vous au [115](#)

Partir chercher ailleurs Rendez-vous au [79](#)

199

Il faut *tester votre Habileté*. Si c'est un succès, l'acide inonde le corps (ce qui vous permettra de déduire 4 points du total d'ENDURANCE du Maître du Feu lorsque vous vous battrez contre lui, aussi notez-le !). Si c'est un échec, l'acide manque son but et ne cause aucun dommage. Rendez-vous au [17](#).

200

- Caltarelair, vous écriez-vous, attendez ! Je ne suis pas un ennemi !

Le Fantôme hésite, il cesse son incantation et attend de savoir ce que vous avez à dire. Le seul moyen de l'empêcher de vous attaquer est de lui parler de la Salle des Éléments. Si vous connaissez l'existence de cette salle, vous savez aussi combien de signes cabalistiques sont inscrits sur sa porte ; rendez-vous donc au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous ne la connaissez pas, l'affrontement est inévitable : rendez-vous au [44](#).

201

La plaine des Épées est aride et désolée. Des ossements blanchis, polis par le vent et la poussière, émergent du sol sableux. Çà et là, un sommaire tumulus de pierres a été édifié à l'emplacement d'une sépulture. Des armes cassées, rongées de rouille, jonchent le sol. La bataille a dû être acharnée car, à en juger par la quantité d'os qui traînent un peu partout, elle a été terriblement meurtrière. Vous n'avez d'ailleurs pas le temps de vous poser

beaucoup de questions : le sable se met soudain à onduler sous vos yeux et un énorme reptile noir se dresse devant vous ! C'est un serpent couvert d'écaillés, doté de deux têtes également armées de dents acérées et il vous attaque avec ses deux têtes à la fois. Vous devez combattre l'Hydre. Votre adversaire bénéficiant de deux attaques par Assaut, lancez séparément les dés pour déterminer la *Force d'Attaque* de chacune des têtes. Seule la plus élevée des trois *Forces d'Attaque* (une pour vous, deux pour l'Hydre) infligera un dommage. Vous pouvez, si vous le désirez, attaquer systématiquement l'une des deux têtes de la créature. Lorsque vous aurez réduit l'**ENDURANCE** de celle-ci de 6 points, vous l'aurez tranchée et l'Hydre ne disposera plus, dorénavant, que d'une seule attaque par Assaut. Toutefois, ces 6 points ne diminuent pas l'**ENDURANCE** globale du monstre ! Si vous le préférez, vous pouvez vous attaquer à cette **ENDURANCE** globale en frappant le monstre au corps : chaque coup heureux la réduira mais, dans ce cas, le monstre continuera à disposer de deux attaques par Assaut jusqu'à ce que vous l'ayez tué.

HYDRE HABILITÉ :8 ENDURANCE :11

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez repartir vers la construction qui se dresse au loin (rendez-vous au [365](#)) ou retourner vers l'est, en direction de la Tour Noire (rendez-vous au [124](#)).



202

Vous forcez le couvercle du coffre de bois noir. Il ne contient ni monceaux de perles fines ni piles de doublons d'or... mais des choses qui, pour vous, ont peut-être davantage de valeur : un pot de colle forte, une épée et une petite bourse garnie de quelques Pièces d'Or (6, pour être précis). Maintenant, si vous avez également récupéré une bouteille, rendez-vous au [279](#). Sinon, rendez-vous au [387](#).

203

Vous ouvrez la bouteille en brisant le goulot et, considérant que son bouchon intact prouve que son contenu l'est également, vous buvez à grands traits avant de vous rendre compte de ce que vous avez absorbé. Boire davantage serait imprudent, mais vous voilà ragaillardi (récupérez 4 points d'ENDURANCE), et une légère sensation d'euphorie vous donnera du courage au combat (majorez votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant les deux prochains affrontements). Maintenant, vous pouvez :

Boire un peu de brandy

Rendez-vous au [123](#)

Brûler le tableau, si vous ne l'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [335](#)

Partir pour chercher ailleurs

Rendez-vous au [79](#)

204

- Je pourrais vous en apprendre long sur cette île, en échange de quelque chose me permettant d'améliorer un peu mon sort, glousse l'ermite. Il vous fournira des renseignements si vous lui donnez l'un des articles de la liste suivante : une pleine bouteille d'Élixir des Moines, une potion magique quelconque, une Clef en Or, une gourde de Ratafia ou une Chaîne en Or. Si vous êtes disposé à sacrifier l'un d'eux pour entendre ce qu'il a à dire, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez ne rien donner du tout, ou si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [168](#). Si vous voulez attaquer le vieux fou, rendez-vous au [16](#).

205

L'Esprit Élémentaire de la Terre vous attaque aussitôt que vous pénétrez dans son domaine. Si vous n'avez pas d'épée magique, vous ne pouvez rien contre lui et vous êtes obligé de fuir. Les coups qu'il vous porte pendant que vous détalez pour regagner la galerie principale vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [23](#). Si vous avez une épée magique, vous pouvez

vous battre, mais vous êtes tombé sur un adversaire à peu près indestructible ! Chaque coup d'un Esprit de la Terre qui atteint son but fait perdre 4 points d'ENDURANCE, alors que ceux que vous parviendrez à lui porter ne lui infligeront qu'un dommage de 1 point d'ENDURANCE! Si, à un moment ou à un autre, vous décidez de fuir, vous pouvez le faire, mais en déduisant 4 points de votre total d'ENDURANCE pour le coup que vous recevez dans le dos en tournant les talons (rendez-vous au [23](#) si vous êtes encore en vie).

ESPRIT ÉLÉMENTAIRE DE LA TERRE HABILITÉ : 14
ENDURANCE : 22

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [227](#).

206

Vous sentez que quelque chose de malfaisant est tapi derrière la porte. Si vous voulez quitter le monastère pour aller ailleurs, rendez-vous au [281](#). Si vous préférez attaquer la chose, quelle qu'elle soit, qui est embusquée derrière le panneau, vous pouvez la surprendre en le poussant violemment, celui-ci la frappera à l'improviste avant le début du combat ; rendez-vous au [222](#), où l'effet de surprise vous permettra de réduire de 2 points l'ENDURANCE attribuée à la créature.

207

Une sorte de bouillonnement agite brièvement l'intérieur du réservoir, comme si on y insufflait de l'air comprimé, et la boue en putréfaction qu'il contient devient fraîche, verte et saine. Sa puanteur fait place à la senteur iodée de l'eau de mer, du varech et des algues. Quel qu'ait pu être le but du magicien qui travaillait sur cette forme très simple de vie, il semble que vous ayez transformé son œuvre en quelque chose de nettement plus plaisant que quand vous l'avez découverte. Une idée vous vient brusquement à l'esprit : ce produit pourrait être comestible, car il est presque certainement très nutritif. Briser le verre du réservoir ne poserait pas de problème, mais encore faudrait-il être certain



211

La porte de cette petite pièce confortable s'ouvre sans difficulté. A l'intérieur, une table ovale, entourée de quatre fauteuils en forme de trône, occupe presque tout l'espace disponible. Un des sièges est tapissé de rouge, un autre de brun, gris et doré, un troisième de bleu, et le dernier de jaune. Au-dessus de chacun des sièges est suspendu le portrait de l'un des magiciens. Trois des fauteuils et trois des portraits ont été lacérés. Seuls le fauteuil rouge et le portrait du Maître du Feu suspendu au-dessus sont intacts. L'image du dernier Mage vous foudroie du regard ; le visage glabre est sombre, avec des yeux battus, mais il y a une évidente nuance de méchanceté dans le sourire cruel et le regard impassible. Si vous avez une lanterne et un peu de pétrole, vous pouvez, si vous le désirez, détruire ce portrait en y mettant le feu ; rendez-vous au [335](#). Si vous préférez, vous pouvez également fouiller la pièce (rendez-vous au [109](#)) ou aller chercher ailleurs (rendez-vous au [79](#)).

212

Le temps se gâte : le ciel est plombé et un vent venu de la côte a fait moutonner la mer. Si vous choisissez de diriger vos pas vers :

L'est et le bâtiment de pierre, si vous n'y êtes pas encore allé
Rendez-vous au [18](#)

Le sud-ouest et la forêt
Rendez-vous au [57](#)

Le sud et le mamelon central
Rendez-vous au [186](#)

Le phare, si vous n'y êtes pas encore entré
Rendez-vous au [333](#)

213

- Il y a quelques gardes et gardiens, mais rien dont vous ne puissiez venir à bout.

L'apprenti sourit, mais son expression retrouve vite son sérieux.

- A l'exception des spectres, si jamais vous en rencontrez. Seule une magie puissante peut les vaincre. Il y a de la Poussière de Tombeau dans le vieux caveau, derrière la réserve. Le gardien des tombes vous en donnera. Mélangez-la avec de l'Huile Éthérée du laboratoire d'alchimie et enduisez-en la lame de votre épée : cela vous permettra de combattre ces choses.

Si vous avez déjà visité le caveau voisin de la réserve mais que vous n'avez pas pris de Poussière de Tombeau, notez que vous pourrez le faire en vous rendant au [15](#), après avoir quitté l'apprenti. Pour l'instant, retournez au [48](#).

214

En joignant les mains et en fermant les yeux, vous faites la mimique signifiant « dormir », et les Hommes-Lézards comprennent que vous êtes fatigué et que vous avez besoin de sommeil. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de **PRÉSENCE**, rendez-vous au [258](#). S'il est supérieur, les Hommes-Lézards ne vous font pas suffisamment confiance pour vous emmener avec eux et vous devez continuer votre route : rendez-vous au [241](#).

215

Vous poussez la porte marron et vous vous trouvez dans une antichambre dont les murs sont couverts d'étranges concrétions cristallines. Il y a une porte marron translucide au fond de la pièce... mais il y a aussi un gardien devant. Cette créature ressemble à un squelette dont les membres seraient recouverts de plaques minérales : imbriquées comme des écailles, elles constituent une armure très efficace. Des petites lueurs vertes

brillent au fond de ses orbites, et ses mains osseuses tiennent une grande épée ornée de signes cabalistiques. Elle ne paraît nullement agressive, mais vous êtes convaincu que, si vous cherchez à franchir la porte qui est derrière elle, vous serez obligé de vous battre. Allez-vous attaquer cette créature (rendez-vous au [348](#)) ou revenir dans la galerie principale pour explorer un autre endroit des cryptes (rendez-vous au [23](#)) ?

216

Le chef des Tritons accepte la chaîne avec reconnaissance et ses sujets émettent des murmures de gratitude. En échange, le chef vous offre une Gourde d'Argent. Il vous explique qu'elle contient une Potion d'Endurance qui n'a d'effet que sur les humains et ne peut donc leur servir à rien. Vous pouvez boire cette potion à tout moment, sauf pendant un combat, et elle rétablira vos points d'ENDURANCE perdus à la moitié de leur *total de départ* (arrondie au nombre supérieur). Les Tritons vous donnent également un peu de poisson à manger : il se peut que vous n'aimiez pas le poisson cru, mais c'est excellent pour vous (ajoutez 3 points à vos Provisions). Rendez-vous au [285](#).

217

Le sortilège réfrigérant du Spectre Hideux vous frappe de plein fouet : réduisez votre total d'ENDURANCE de 5 points ! Si vous y survivez, vous pouvez maintenant boire une Potion Bleue, si vous en possédez une (rendez-vous au [117](#)), vous approcher du Spectre l'arme au poing (rendez-vous au [242](#)) ou enduire votre épée de Spectricide, si vous en avez (rendez-vous au [174](#)).

218

Vous descendez quelques marches de pierre et vous vous trouvez dans une antichambre souterraine. Un petit globe de métal doré, posé au sommet d'une stèle dressée au milieu de la pièce, émet une faible lumière qui vous permet de discerner, sur les murs, des caractères et des symboles cabalistiques gravés sur des plaques de calcite. Au-dessus du globe plane une forme bleue

translucide, à l'aspect quasi humain, qui s'avance un peu et vous adresse la parole d'une voix cristalline, presque mélodieuse. - Je suis chargé de protéger cet endroit. N'approchez pas, car je serai obligé de vous attaquer, et pourtant je serais libéré de cette servitude si vous étiez suffisamment fort pour me vaincre.

Qu'allez-vous faire ? Essayer de parler avec le fantôme, si c'en est bien un (rendez-vous au [232](#)), l'attaquer (rendez-vous au [177](#)) ou quitter ce tumulus (rendez-vous au [20](#)) ?

219

Le couloir tourne vers la droite et se met à descendre jusqu'à ce qu'il aboutisse à une porte. A mi-chemin de celle-ci, une autre porte s'ouvre dans le mur de gauche. Quelle porte allez-vous franchir? La plus proche de vous (rendez-vous au [366](#)) ou celle qui ferme l'extrémité du couloir (rendez-vous au [49](#)) ?

220

Les Fantômes contemplent avec stupeur les quatre pierres que vous leur présentez, puis ils les recouvrent en posant leurs mains sur les vôtres et une aura de lumière magique les entoure. Vous vous retrouvez en possession d'une cinquième pierre, un magnifique Diamant de 280 carats qui s'est matérialisé à côté des autres. Les Fantômes paraissent satisfaits, mais ils sont en train de disparaître et ne peuvent plus parler. Rendez-vous au [167](#).

221

Descendre le sentier abrupt accroché à la falaise, puis patauger ou nager jusqu'à l'épave en évitant de se déchirer sur les récifs, cela exige une certaine agilité ! *Testez votre Habileté*. Si vous réussissez, vous surmontez ces obstacles sans dommage. Si vous échouez, il faut déduire 2 points d'ENDURANCE parce que vous vous êtes entaillé une jambe sur les rochers pendant la descente, mais vous parvenez néanmoins à l'épave. La petite embarcation s'est éventrée sur les écueils qui pointent au-dessus des vaguelettes de la marée montante. L'eau est si limpide que vous

apercevez divers objets gisant sur le sable à quelque huit mètres de profondeur : un petit coffre, un filet de pêche et une grosse bouteille de verre. Si vous ne voulez pas plonger du haut de l'épave, rendez-vous au [387](#). Si vous décidez de plonger, choisissez le ou les objets que vous souhaitez repêcher et dans quel ordre. Vous n'avez droit qu'à une seule tentative par objet (coffre, filet, bouteille). Pour savoir si vos plongées sont ou non couronnées de succès, procédez de la manière suivante : chaque fois que vous plongez, lancez quatre dés et additionnez les chiffres obtenus. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total actuel d'ENDURANCE, vous avez réussi et vous pouvez vous approprier l'objet pour lequel vous avez plongé. Si le résultat dépasse votre total actuel d'ENDURANCE, vous avez échoué et vous n'obtenez pas l'objet désiré. Le résultat obtenu par les quatre dés doit être majoré de 2 points au second plongeon et de 4 points au troisième et dernier plongeon. Après avoir déterminé le succès ou l'échec de vos exploits de plongeur, rendez-vous au [152](#).

222

Sur le pas de la porte est accroupie la dépouille d'un moine. Celui-ci est encore vêtu de la robe de bure toute simple de son ordre, mais le rictus de ses mâchoires relâchées et ses chairs en décomposition prouvent qu'il s'agit d'un Zombie. Cette créature conserve une partie de la discipline de combat à mains nues à laquelle le moine s'était entraîné de son vivant : c'est à une agilité et à une vigueur inconnues des Zombies ordinaires que vous avez affaire lorsque des mains violacées, atrophiées, fendent l'air pour vous abattre !

MOINE ZOMBIE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7

Si vous êtes vainqueur, vous enjambez les restes de votre adversaire et vous scrutez la pénombre de la galerie qui s'étend au-delà : il y a une porte de chaque côté, et la galerie aboutit à un embranchement avec un autre couloir. Si vous décidez :

D'ouvrir la porte de gauche. Rendez-vous au [180](#). D'ouvrir la porte de droite. Rendez-vous au [398](#). De continuer jusqu'à l'embranchement. Rendez-vous au [154](#)

223

Profaner la sépulture d'un vénérable prêtre, comme vous venez de le faire, vous fait perdre 1 point de **CHANCE** et 1 point de **PRÉSENCE**. Le tombeau ne contient que les cendres et les ossements du prêtre. Vous pouvez prendre un peu de Poussière de Tombeau si vous le souhaitez (dans ce cas, ajoutez-la à vos Possessions). Maintenant, allez-vous ouvrir une autre tombe (rendez-vous au [353](#)) ou quitter le caveau (rendez-vous au [277](#)) ?

224

Le Squelette Noir qui vous barre la route en vous empêchant d'approcher le Maître du Feu est plus sorcier que la plupart des squelettes. Il peut cracher le feu, comme vous n'allez pas tarder à vous en apercevoir. De plus, son caractère magique a pour conséquence que, si une épée magique lui inflige le dommage habituel (2 points d'**ENDURANCE**), de même qu'une hache de pierre si vous en possédez une, une épée ordinaire ne lui fera perdre que 1 point d'**ENDURANCE**. A chaque Assaut, le Squelette Noir, que sa *Force d'Attaque* soit ou non la plus élevée, crachera un jet de feu. Lancez un dé. De 1 à 3, la flamme vous brûle en vous faisant perdre 2 points d'**ENDURANCE**; de 4 à 6, vous parvenez à esquiver le souffle embrasé et vous ne subissez aucun dommage. Si vous possédez un Rubis Feu, majorez le résultat obtenu de 1 point. Si vous vous trouvez dans une situation critique, vous pouvez « dépenser » 1 point de **CHANCE** à chaque Assaut (tant que vous en avez) et majorer le résultat obtenu de 2 points.

SQUELETTE NOIR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9

Lorsque vous avez réduit d'**ENDURANCE** du Squelette Noir à 3 points ou moins, rendez-vous au [301](#). Si vous l'anéantissez alors

qu'il lui restait 4 points d'ENDURANCE,ou plus, à la fin de l'Assaut précédent, rendez-vous au [346](#).

225

La légion de bras coupés fait chavirer votre canot et vous tombez à l'eau. Vous ne pouvez pas lutter contre des hordes de ces abominations qui vous attirent vers le fond et vous noient !

226

Vous vous avancez vers les Hommes-Lézards, qui brandissent leurs armes et se préparent au combat. Ils sifflent de fureur et de grosses veines noueuses font saillie sur leurs nuques et leurs bras. Vous devez les affronter ensemble, en lançant séparément les dés à chaque Assaut pour déterminer les trois *Forces d'Attaque*: seule la plus élevée causera un dommage.

HABILETÉ ENDURANCE

PremierHOMME-LÉZARDA DEUX TÊTES 8 9

SecondHOMME LÉZARDA DEUX TÊTES 8 8

Si vous êtes vainqueur, vous ouvrez le portail et vous entrez. La tour est ronde et la salle dans laquelle vous pénétrez occupe une moitié de sa surface. Elle est pratiquement vide et, comme la cloison intérieure qui la limite ne comporte qu'une seule porte, sur la gauche, c'est là que vous allez. Rendez-vous au [380](#).

227

Vous vous empressez de fouiller l'armoire qui est au fond de la pièce... et vous n'y trouvez rien ! On l'a visiblement vidée de son contenu. Il n'y a pratiquement pas de poussière sur les planches, mais quelques traces circulaires de liquide indiquent que l'on y rangeait des bouteilles, peut-être des potions. Avoir triomphé de

l'Esprit Élémentaire ne vous vaut pas la moindre récompense ! Vous pouvez maintenant regagner la galerie principale et prendre une autre décision (rendez-vous au [23](#)) ou regarder ce qu'il y a derrière la porte d'en face, quand vous ressortez dans le petit couloir (rendez-vous au [252](#)).

228

Malheureusement, en courant vers l'escalier, vous glissez sur une flaque de fange de l'abomination et vous tombez lourdement. Le Ver Fangeux vous arrose de sa répugnante sécrétion acide, ce qui vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous pouvez :

- | | |
|---|------------------------------------|
| Attaquer le Ver Fangeux | Rendez-vous au 29 |
| Fuir et gagner l'épave | Rendez-vous au 291 |
| Partir pour trouver autre chose à visiter | Rendez-vous au 70 |

229

Un rayon de lumière bleutée jaillit de la pointe de l'épée du magicien et vous frappe en pleine poitrine. Vous avez l'impression qu'on vous déchire tous les nerfs et tous les tendons de la cage thoracique et vous poussez un hurlement de douleur. Réduisez votre total d'ENDURANCE de 3 points. Quant à votre propre attaque contre le Maître du Feu, elle échoue complètement. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [375](#).

230

Vous trouvez un journal intime dont les pages ont été arrachées et dont la couverture déchirée porte un nom : Frère Kendris. En rassemblant les lambeaux de papier restants, vous tentez de reconstituer un message cohérent ! Après avoir réfléchi à ce que vous pouvez à en tirer, vous pouvez :



230 En rassemblant les lambeaux de papier, vous tentez de reconstituer un message cohérent.

Quitter le monastère

Rendez-vous au [281](#)

Longer la galerie jusqu'à l'autre porte, si vous ne l'avez pas déjà ouverte

Rendez-vous au [255](#)

Monter l'escalier

Rendez-vous au [302](#)

231

Si vous n'avez pas encore ouvert la porte ornée d'une plaque de cuivre et si vous souhaitez le faire maintenant, rendez-vous au [328](#). Si vous préférez visiter autre chose, rendez-vous au [106](#).

232

Vous commencez à marmonner quelque chose, mais le Fantôme vous coupe sèchement la parole. - Imbécile, siffle-t-il. Je vous avais prévenu. L'ambiance de l'antichambre souterraine se refroidit brusquement : réduisez votre total d'ENDURANCE de 1 point. Vous pouvez maintenant attaquer le Fantôme (rendez-vous au [177](#)) ou quitter le tumulus (rendez-vous au [20](#)).

233

Vous appuyez l'épaule contre la lourde porte et vous poussez de toutes vos forces. Le vantail cède brusquement, vous catapultant dans la pièce où vous glissez sur le sol dallé et tombez douloureusement : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Ce que vos yeux horrifiés découvrent alors est la preuve flagrante que les magiciens qui vivaient dans cette île ont délibérément cherché à fausser les fondements mêmes de la vie. Ligotée à un chevalet de torture, une créature solitaire geint pitoyablement. Elle pourrait avoir été un être humain, mais elle a maintenant une peau verte, écailleuse, couverte de plaies suppurantes d'où suinte un liquide huileux à l'odeur âcre. Elle n'a pas du poil sur le corps, ses yeux globuleux sont fixes, les six doigts de chacune de ses mains tremblantes sont reliés par des membranes et une longue queue, semblable à celle d'un singe, pend mollement de son dos. Cette

lamentable chose retrouse les lèvres et vous adresse un grognement de méfiance et de haine. Vous pouvez :

Achever la créature prisonnière Rendez-vous au [125](#)

Fouiller la pièce Rendez-vous au [151](#)

Partir et chercher ailleurs Rendez-vous au [106](#)

234

Aussitôt que vous vous mettez à courir, les Squelettes pivotent ensemble et convergent sur le point vers lequel vous vous dirigez. Ils vous barrent la route et vous devez les combattre tous les deux. Rendez-vous au [164](#).

235

Les élancements douloureux qui vous labourent le bras qu'a empoigné le cadavre brûlé du Maître des Eaux vous obligent à déduire 1 point de votre *Force d'Attaque* pendant les quatre premiers Assauts du combat (en plus de toute autre pénalité que vous pourriez encourir !). Rendez-vous au [32](#).

236

Le Capitaine s'écroule et n'est plus qu'un tas informe secoué de convulsions. Une fouille rapide de sa cabine vous permet de faire quelques acquisitions intéressantes. Le Ratafia que contient la gourde posée sur le bureau peut être bu à tout moment, sauf pendant un combat, et il vous fera récupérer 4 points d'ENDURANCE; il ajoutera également un bonus provisoire de 1 point à votre *Force d'Attaque* pendant le premier combat que vous disputerez après l'avoir bu. Les excellents biscuits de mer du Capitaine, toujours enfermés dans une boîte en fer-blanc, sont intacts, et il y en a suffisamment pour quatre repas (ajoutez 4 points à vos Provisions). Vous découvrez également le robuste coffre où le Capitaine rangeait ses trésors ; il est muni d'une solide serrure de cuivre. Si vous voulez essayer de la fracturer

avec votre couteau, rendez-vous au [382](#). Si vous préférez ne pas courir ce risque, rendez-vous au [356](#).

237

La Potion Bleue a des effets remarquables si vous vous apprêtez à livrer un combat. Au moment où vous la buvez, vous vous sentez envahi par un flux d'énergie et d'adrénaline, et vous devenez si rapide que, dans un combat au corps à corps, vous pourrez frapper deux fois votre adversaire pendant chacun des quatre premiers Assauts. Calculez deux *Forces d'Attaque* pour vous : chaque total supérieur à celui de votre adversaire vous permettra de lui infliger un dommage. La potion peut également vous aider dans des situations autres qu'un combat ; dans ce cas, on vous demandera, dans le paragraphe, si vous souhaitez l'utiliser. Maintenant, retournez au paragraphe d'où vous venez.

238

L'Esprit Élémentaire fait le tour du Pentacle et les signes gravés sur le sol s'effacent. Il vous touche ensuite la tête avec ses gros poings de granit et vous sentez votre peau durcir. En regardant vos mains et vos avant-bras, vous constatez qu'ils sont maintenant revêtus d'une mince couche de pierre, à la fois flexible et résistante. Votre peau pierreuse vous sera utile lors de futurs combats : quelle que soit l'arme qu'utilisera votre adversaire, son premier coup réussi ne vous causera aucun dommage. Cet effet se prolongera jusqu'à ce que la *Force d'Attaque* d'un adversaire atteigne 21 ou plus : à ce moment-là, le sortilège de la peau de pierre s'évanouira (notez-le). L'Esprit Élémentaire s'enfonce dans le sol, libéré de sa servitude. Vous retournez à la cheminée, vous l'escaladez et vous partez en direction de l'est. Rendez-vous au [334](#).

239

Une giclée d'acide épais et visqueux jaillit des doigts du magicien et vole vers vous. *Testez votre Habileté*. Si c'est un succès, vous arrivez à courir suffisamment vite pour n'être atteint que par une

simple éclaboussure : réduisez votre total d'ENDURANCE de 1 point. Si c'est un échec, votre poitrine et vos bras en sont couverts et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [248](#).

240

Le tourbillon est momentanément immobilisé ! Les Fantômes semblent commotionnés, abasourdis par la soudaine révélation d'une chose qu'ils avaient oubliée, ou qu'ils n'avaient pas comprise. Très vite, ils joignent les mains et jettent un sort. Vous gagnez 2 points d'HABILETÉ et 4 points d'ENDURANCE (ces bonus peuvent élever vos totaux d'HABILETÉ ou d'ENDURANCE, ou les deux, au-dessus de leur *total de départ*) pour le combat qui ne saurait tarder, car le tourbillon recommence à vrombir. Rendez-vous au [378](#).

241

Vous vous efforcez de suivre la piste sans bruit pour ne pas vous faire repérer. Au bout de quelques heures de marche, alors que vous approchez de la lisière des marécages, un énorme Homme-Lézard surgit d'une touffe de broussailles, sur votre gauche, et se jette sur vous. Cette malheureuse créature est hideusement déformée : ses mains ne sont plus que des moignons, et des embryons d'ailes parcheminées, veinées de vert, pendent inutilement de son dos. Sa propre déchéance arrache au monstre des hurlements de fureur, et il vous ferait pitié... s'il n'était pas aussi manifestement décidé à réduire votre crâne en menus fragments. Vous êtes obligé de le tuer, ce qui, d'ailleurs, sera peut-être un service à lui rendre.

HOMME-LÉZARD MUTANT HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vos ennuis ne sont pas terminés pour autant ! Avant que vous n'ayez pu faire quoi que ce soit - avaler un repas ou boire une potion, par exemple -, une deuxième créature, encore plus affreusement défigurée que la première, fonce sur vous !

SecondHOMME-LÉZARDMUTANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE :
9

Si vous réussissez à survivre à ce deuxième combat, vous pataugez dans les derniers mètres du marécage et vous vous écroulez, épuisé, sur la terre ferme : vous avez franchi la lisière sud-est des marais. Sans même prendre le temps d'inspecter les alentours, vous trouvez un abri sous un bouquet d'arbres et vous sombrez dans un sommeil de plomb : vous êtes positivement anéanti. Rendez-vous au [393](#).

242

Le Spectre Hideux dispose d'une dernière défense, à laquelle il a maintenant recours. Pendant que vous courez vers lui, il fait surgir entre vous un rempart de débris d'ossements calcifiés qui l'entoure complètement. Lancez deux dés et ajoutez 2 points. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de **PRÉSENCE**, rendez-vous au [127](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [319](#).

243

Le temps consacré à la fouille des cellules est du temps perdu : elles ne contiennent rien d'utile ni de précieux. Constatant que vous bâillez, vous vous allongez sur l'un des lits pour faire un somme bien mérité. A votre réveil, quelques heures plus tard, vous avez l'estomac dans les talons et vous devez prendre un repas. Après cela, si vous décidez de :

Regagner la galerie principale pour quitter le monastère

Rendez-vous au [281](#)

Regagner la galerie principale pour ouvrir la porte d'en face, si vous ne l'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [180](#)

Longer la galerie principale jusqu'à l'embranchement

Rendez-vous au [154](#)



244

Si vous savez comment s'appelle le Maître de l'Air, convertissez les lettres de son nom en chiffres selon la méthode suivante : A = 1, B = 2, C = 3, et ainsi de suite jusqu'à Z = 26. Additionnez ensuite les chiffres obtenus et rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au total. Si ce paragraphe commence par « Maître de l'Air... », vous êtes tombé juste : lisez-le. Sinon, vous avez fait erreur sur le nom et l'affrontement est inévitable : rendez-vous au [265](#).

245

Tous les bustes de pierre rentrent dans l'ombre, tandis que la statue de cristal se fendille et se brise en mille morceaux. Au pied de la statue gisent un Rubis à 36 facettes et une pierre brune, un Œil de Tigre jaspé d'or, enchâssé dans un fragment de quartz. Vous les prenez (notez le nombre de facettes du Rubis). Au début de cette nouvelle journée, vous devez faire un repas. Après quoi vous partez en direction de l'est à travers la plaine des Épées, vers la rébarbative Tour Noire des Mages. Rendez-vous au [390](#).

246

- Il y a une bibliothèque derrière l'écran de lumière bleue. Je ne sais pas comment on peut le traverser. Il est piégé : si vous le touchez, vous êtes gravement brûlé. Je crois que les magiciens accédaient à la bibliothèque par le téléporteur magique, situé dans les cryptes, mais ils ne m'ont jamais dit où il était : je n'étais pas autorisé à consulter les ouvrages de la bibliothèque. En revanche, je sais qu'il existe quelque part, dans les cryptes, une porte sans serrure ni poignée qui s'ouvre avec un mot de passe magique. Ce mot de passe, c'est *elementarae*. Retournez au [48](#).

247

L'Esprit Élémentaire écoute votre requête en restant parfaitement impassible et s'enfonce dans le Pentacle. Vous sentez le sol vibrer en grondant sous vos pieds, puis la haute silhouette pierreuse surgit à nouveau du Pentacle et dépose différentes choses à vos pieds. L'Esprit Élémentaire vous a rapporté des entrailles de la terre une hache de pierre, un bouclier et de quoi vous nourrir : des tubercules et des racines, peut-être pas très alléchants mais suffisants pour 5 repas (majorez vos Provisions de 5 points). Sans attendre d'autres demandes de votre part, l'Esprit Élémentaire s'enfonce une fois de plus dans le sol. Le grondement continue, et une petite pluie de poussière tombe de la voûte. Estimant qu'il est temps de quitter ce domaine souterrain, vous récupérez l'Œil de Tigre et remontez à l'air libre en escaladant la cheminée. Rendez-vous au [334](#).

248

Pendant que vous dévalez l'escalier, les marches se couchent brusquement sous vos pieds et vous vous retrouvez sur un toboggan. Vous glissez jusqu'en bas, où un atterrissage brutal vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Le temps que vous vous releviez, le Squelette Noir est sur vous et le corps du Maître du Feu est en train de revenir à la vie. Rendez-vous au [224](#) pour combattre le monstre.

249

Le temps passe, la nuit tombe, et rien n'indique qu'il puisse arriver quoi que ce soit dans cette clairière. La journée s'achève et vous devez prendre un repas. Vous commencez à avoir sommeil. Allez-vous vous mettre en quête d'un endroit sûr pour dormir (rendez-vous au [276](#)) ou continuer à attendre en risquant d'être attaqué par quelque prédateur nocturne (rendez-vous au [26](#)) ?

250

Vous forcez la porte et vous pénétrez dans une pièce éclairée, meublée d'établis, d'une petite bibliothèque, d'une malle et d'un fauteuil inconfortable. Le mur de gauche est percé d'une porte. La pièce paraît inoccupée mais, soudain, un être invisible vous bombarde d'objets tels que cailloux, presse-papiers et autres ! Vous vous crevez les yeux à essayer d'apercevoir la créature qui lance ces projectiles, et vous finissez par la discerner quand elle commence à se matérialiser. Avant cela, les projectiles peuvent néanmoins vous atteindre. Leur nombre est égal à celui des tentatives que vous avez faites pour forcer la porte. *Testez votre Habileté* pour chacun des projectiles. Si c'est un succès, vous évitez l'objet, mais si c'est un échec, vous êtes frappé et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. La créature qui devient progressivement visible est un petit être ailé, une sorte de lutin doté d'une grosse tête et de longs bras : un Homuncule, petit compagnon familial que les magiciens fabriquent par magie. Il bourdonne rageusement autour de vous en vous décochant des coups de griffes. Si vous voulez combattre l'Homuncule, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez l'esquiver et tenter de parler avec lui, rendez-vous au [288](#).

251

Vous déclarez accepter les services de Parraine et vous prenez l'engagement de faire tout ce qui sera en votre pouvoir pour retrouver ses ossements sur la plaine des Épées et les ensevelir. Le Fantôme se condense en un trait lumineux qui se loge dans la lame de votre épée. Parraine vous rendra service à trois reprises avant que vous n'ayez enterré sa dépouille : notez chacun de ses bons offices sur votre *Feuille d'Aventure*. Pour le Fantôme, un service consistera à accomplir l'un des actes suivants, ce qu'il pourra faire à tout moment : guérir une maladie si vous en avez une ; renforcer l'effet de votre épée au point de lui faire infliger 6 points de dommage à l'ENDURANCE d'un adversaire auquel vous avez porté un coup heureux (vous pouvez choisir ce service après avoir touché votre adversaire) ; cicatriser une blessure en vous

faisant récupérer jusqu'à 8 points d'ENDURANCE(mais ce dernier service ne peut pas vous être fourni durant un combat). Vous gagnez 1 point de PRÉSENCE pour avoir accepté la collaboration du Fantôme, mais n'oubliez pas que vous avez conclu avec lui un pacte que vous n'avez pas intérêt à rompre ! Rendez-vous maintenant au [63](#).

252

Lorsque vous atteignez cette porte, vous constatez qu'elle n'a ni serrure ni poignée. On ne peut l'ouvrir qu'en prononçant un mot de passe. Si vous connaissez ce mot de passe, multipliez par 10 le nombre de ses lettres et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne le connaissez pas, vous pouvez revenir à la porte située dans le coude du couloir et l'ouvrir (rendez-vous au [185](#)) ou retourner dans la galerie principale pour poursuivre vos recherches ailleurs (rendez-vous au [23](#)).

253

Les Tritons ne vous font pas confiance, en dépit du soutien que vous leur avez apporté pendant la bataille. Certains pointent agressivement leurs armes vers vous et marmonnent jusqu'à ce que leur chef les fasse taire du haut de son hippocampe d'argent veiné de rose.

- N'en veuillez pas à mes frères, vous dit-il. Ils ont de bonnes raisons pour se méfier des gens de la terre. Nous avons tous perdu des êtres chers, massacrés par les harpons et les coutelas de pirates de votre race.

Vous essayez cette rebuffade en silence. Si vous possédez une Chaîne en Or, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre de maillons de cette chaîne. Si vous ne possédez pas un tel objet, rendez-vous au [285](#).

254

Après avoir disposé votre appât, vous reculez d'un pas et vous attendez la suite, l'arme au poing. Quand la fange entre en contact avec l'eau du bassin, une tête sombre, ressemblant à celle d'une anguille, émerge à proximité du bord et son épaisse langue noire lèche la fange. Les anneaux reptiliens d'un long corps écailleux sortent ensuite de l'eau et se hissent sur les dalles du passage. Cette anguille est en réalité une monstrueuse Murène diaprée de brun, dotée d'une grosse tête anguleuse, d'yeux globuleux et de mâchoires robustes. Si ses dents ne sont ni très grandes ni très nombreuses, ses puissantes mâchoires sont redoutables en cas de morsure ! Néanmoins, c'est un avantage pour vous de combattre cette créature alors qu'elle est en partie à sec, et vous l'attaquez sans plus attendre !

MURÈNE GÉANTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, vous traversez le bassin et vous essayez d'ouvrir la porte située à l'autre bout de la pièce. Rendez-vous au [153](#).

255

Vous poussez la porte, qui n'est pas verrouillée. Elle donne dans ce qui était un bureau avant d'être sauvagement ravagé. Les meubles, les livres, des spécimens et des échantillons de plantes, de fruits et de graines ont été renversés, jetés à terre et foulés aux pieds. Une fouille approfondie vous fait découvrir dans un coin, sous un tapis froissé, une petite trappe qu'il est impossible de forcer : pour l'ouvrir, il faut obligatoirement une Clef d'Or. Si vous possédez une telle clef, vous connaissez le numéro du paragraphe où vous vous l'êtes procurée : doublez ce chiffre et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous n'avez pas la Clef d'Or, vous quittez la pièce et vous retournez dans la galerie. Maintenant, si vous décidez de :

Quitter le monastère

Rendez-vous au [281](#)

Longer la galerie jusqu'à l'autre porte, si vous n'avez pas déjà ouverte
Rendez-vous au [61](#)

Monter l'escalier
Rendez-vous au [302](#)

256

- Caltarelair, c'est le Maître du Feu qui est la cause de tout. Il a faussé votre jugement et détruit votre corps, et maintenant votre fantôme ne peut trouver la paix. Il a dissimulé dans la Salle des Éléments un sortilège qui est responsable de la furieuse querelle qui vous oppose à Remishaz. Accompagnez-moi, je vous en prie, et débarrassons-nous de ce qui se cache derrière cette porte. J'ai besoin de votre aide pour le l'aire. Je veux que vous reposiez en paix. Le fantôme vacille et le vieil homme semble indécis : coléreux et méfiant mais moins sûr de lui, il baisse les mains et murmure :

J'irai, mais si c'est un mensonge ou un piège, je vous anéantirai.

Vous gagnez avec Caltarelair la porte de la Salle des Éléments. Remishaz vous y attend déjà, et les fantômes des deux magiciens réagissent aussitôt à leur présence en écumant de fureur. Vous les suppliez d'oublier leurs démêlés, ne fût-ce qu'un instant, et de vous faire pénétrer dans la salle : rien ne les empêchera ensuite de s'entredéchirer si tel est leur désir, et quelques minutes de plus ou de moins ne changeront rien à l'affaire. Les fantômes se lancent des regards noirs, mais ils acceptent et touchent ensemble la porte aux signes cabalistiques, qui s'ouvre immédiatement. Rendez-vous au [121](#).

257

Le Spectre Hideux utilisera ses griffes pour vous lacérer le corps et le visage. Chaque fois qu'il vous atteindra, vous perdrez les 2 points d'ENDURANCE habituels, mais le monstre vous fera en plus perdre 1 point de PRÉSENCE, et si votre total de PRÉSENCE est réduit à zéro vous mourrez, anéanti jusqu'à l'âme par ce terrible Mort Vivant. Si vous n'avez pas d'épée magique, vous ne pouvez

rien contre lui et vous êtes condamné. Si vous avez une épée magique, assurez-vous que vous avez connaissance des avantages que peuvent vous apporter le Venin de Lame et le Spectricide, ainsi que toute potion susceptible de vous aider. Pour cet ultime et redoutable combat, vous aurez besoin de tous les atouts que vous pourrez réunir !

SPECTRE HIDEUX HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 19 Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [400](#).

258

Les Hommes-Lézards ne vous laisseront pas entrer dans leur village, mais ils vous indiquent, tout près de là, un endroit où vous pourrez dormir tranquille, et leurs patrouilles nocturnes veilleront sur vous. Ils vous donnent même un peu de viande de serpent pour votre souper. Elle est crue et filandreuse, mais vous ne pouvez refuser leur hospitalité et c'est très nutritif : vous récupérez 4 points d'ENDURANCE. Au réveil, vous n'avez pas oublié leur avertissement concernant la présence d'Hommes-Lézards hostiles le long de la piste. Si vous décidez de :

Continuer malgré tout à suivre la piste Rendez-vous au [241](#)

Faire demi-tour pour prendre la piste du sud-ouest
Rendez-vous au [69](#)

Faire demi tour pour passer par le pont de lianes
Rendez-vous au [84](#)

259

La plupart des bocaux et des flacons qui se trouvent là contiennent des onguents et des crèmes que vous n'avez aucun moyen d'identifier : certains sont probablement vénéneux, d'autres peuvent être corrosifs, et vous ne pouvez pas vous permettre de courir des risques. La seule exception est une fiole d'huile bleutée, si diaphane qu'elle semble presque immatérielle. Elle est étiquetée « Huile Éthérée », et la fiole en contient deux

doses. L'Huile Éthérée possède deux qualités intrinsèques qu'il faut connaître. Primo, si vous êtes en possession d'un peu de Poussière de Tombeau, vous pouvez la mélanger à cette huile pour fabriquer du Spectricide ; une dose de Spectricide appliquée sur la lame de votre épée avant un combat vous permettra d'infliger 1 point de dommage supplémentaire à l'ENDURANCE du spectre que vous parviendrez à toucher durant les cinq premiers Assauts de ce combat. Secundo, une dose d'Huile Éthérée étendue sur votre peau vous rendra vous-même éthéré ; on vous le signalera lorsque ceci pourra présenter un gros avantage pour vous. Utilisez cette huile avec discernement ! Maintenant, retournez au [58](#) pour choisir autre chose à examiner.

260

La porte s'ouvre toute grande, et vous vous hâtez de la refermer derrière vous et de vous y adosser pour protéger vos arrières pendant que vous essayez d'assimiler les gigantesques proportions et la majesté de l'immense pièce qui s'étend devant vous. Vous vous trouvez sur un balcon de pierre surplombant une vaste salle circulaire dont l'imposante voûte cintrée doit dominer le sol d'une bonne trentaine de mètres. De chaque côté de ce balcon, un escalier galbé descend jusqu'au sol ; au pied de celui de gauche se tient un Squelette Noir immobile, armé d'une épée à deux mains et, malgré la brume de chaleur qui plane sur la salle, vous voyez des flammèches s'échapper de sa bouche. Au centre de la salle s'élève un cercle de flammes ininterrompu, à l'intérieur duquel une forme indistincte est en train de se matérialiser dans l'espace, au-dessus d'un corps affaissé, assis sur une sorte de trône. Vous n'avez le temps de prendre qu'une seule mesure de protection (par exemple : avaler une potion, enduire votre épée de poison, boire du ratafia ou de l'Élixir des Moines, ou consommer un repas en vitesse) avant que le corps du Maître du Feu possédé par l'entité qui se manifeste, ne soit prêt à combattre. Si vous préférez renoncer à toute disposition préparatoire et prendre immédiatement l'offensive, rendez-vous au [86](#). Sinon, rendez-vous au [17](#).

261

La trappe s'ouvre sur une volée de marches de pierre descendant dans une cave. Celle-ci contient quelques objets qui pourront vous servir : une corde, une perche de bois et suffisamment de provisions pour 4 repas. De retour dans la pièce principale du phare, vous pouvez choisir de :

Monter l'escalier, si vous ne l'avez pas déjà fait

Rendez-vous au [376](#)

Partir vers l'épave

Rendez-vous au [291](#)

Aller chercher un autre endroit à visiter

Rendez-vous au [70](#)

262

Le jeune homme, visiblement terrorisé, s'apprête fébrilement à jeter un nouveau sortilège. Lancez deux dés et ajoutez 2 points. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de **PRÉSENCE**, rendez-vous au [19](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [303](#).

263

Cette porte est endommagée par le feu, mais le vantail et le chambranle baignent dans une aura magique, et vous devinez qu'elle doit receler un obstacle ou un piège que le magicien qui a détruit le Maître des Eaux n'a pas réussi à éliminer... et auquel il n'a même peut-être pas osé s'attaquer. Vous ne savez pas comment désamorcer ce piège, qui pourrait être fort dangereux. Si vous êtes prêt à courir le risque d'en subir les conséquences, rendez-vous au [342](#). Sinon, vous pouvez examiner la porte située de l'autre côté de la pièce, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [317](#)), quitter le bureau pour ouvrir la porte qui suit la pièce remplie d'eau (rendez-vous au [366](#)) ou visiter un autre emplacement de ces cryptes (rendez-vous au [106](#)).

264

Si vous possédez une épée magique, rendez-vous au [368](#). Sinon, rendez-vous au [12](#).

265

Vous affrontez le Fantôme du Maître de l'Air. Si vous n'êtes pas armé d'une épée magique, vous ne pouvez rien contre lui et il ne vous reste plus qu'à prendre la fuite: rendez-vous au [11](#). Si vous avez une épée magique, combattez le Fantôme normalement. Il détient quelques maléfices particuliers qu'il essaiera d'utiliser pendant les deux premiers Assauts ; ils ne seront efficaces que si sa *Force d'Attaque* est alors supérieure à la vôtre. Si c'est le cas pendant le premier Assaut, il vous paralysera par une rafale qui vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Pendant le deuxième Assaut, il suscitera des tourbillons qui s'enrouleront autour de vos jambes et vous étrilleront ; déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE et, pour l'Assaut suivant, réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points parce que vous avez du mal à reprendre votre équilibre. Il combattra ensuite à coups de bouffées de froid engourdissant qui sont les armes habituelles des Fantômes, et vous perdrez 2 points d'ENDURANCE chaque fois qu'une de celles-ci vous atteindra.

MAITRE DE L'AIR HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 11

Si vous êtes vainqueur, votre victoire ne vous rapporte ni trésor ni enchantement. Vous regagnez la galerie principale et vous poursuivez vos recherches ailleurs. Rendez-vous au [23](#).

266

Pour utiliser la Plante Fer-de-Hache, vous avez besoin d'un pilon et d'un mortier pour broyer les tiges coriaces, ainsi que d'un peu de pétrole puisé dans le réservoir de votre lanterne (si vous en possédez une) ou de quelques gouttes d'Huile d'Olive. Si vous n'avez rien de tout cela, vous poursuivez votre marche vers l'est : rendez-vous au [124](#). Si vous possédez ces objets, vous pouvez

préparer du Venin de Lame en quantité suffisante pour un combat. Le Venin de Lame augmentera les dommages causés par votre épée : à chaque coup heureux, il fera perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à votre adversaire. Cet effet ne dure que le temps d'un seul combat, après quoi le Venin s'évapore ; vous devez l'appliquer sur votre épée avant l'affrontement, pas pendant. Si vous disposez d'une bouteille de verre (ou d'une fiole de potion vide), vous pouvez conserver ce Venin et l'utiliser ultérieurement, avant n'importe quel combat de cette aventure. Si vous n'avez aucun récipient pour conserver le Venin, appliquez-le immédiatement sur votre épée : il agira pendant le prochain combat que vous livrerez. Rendez-vous maintenant au [124](#).

267

Il n'y a rien d'intéressant sur ou dans la cloche, mais la corde à laquelle elle est attachée peut servir et vous la prenez. Cela fait, souhaitez-vous fouiller le tas de paille et de brindilles (rendez-vous au [155](#)) ou descendre l'escalier conduisant aux cryptes (rendez-vous au [2](#)) ?

268

Le Mannequin, qui a atteint son plein développement et mesure maintenant deux mètres, attaque avec ses pesants poings métalliques. Ses coups sont extrêmement puissants. S'il vous atteint, lancez un dé : si vous obtenez 5 ou 6, le Mannequin vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels.

MANNEQUIN DE BRONZE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez examiner les épées exposées, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [103](#)) ou quitter la pièce pour chercher ailleurs (rendez-vous au [79](#)).

La magie de ceux qui font appel à lui s'atténue en s'éloignant de leurs cryptes, cet Esprit Élémentaire est donc moins puissant que la plupart de ses congénères. La chaleur qu'il dégage est considérable, mais elle est moins intense que d'habitude et ne fera pas fondre votre épée magique. Néanmoins, le métal devient vite brûlant. A chaque Assaut, à partir du sixième, vous perdez automatiquement 1 point d'ENDURANCE à cause de la brûlure que vous inflige le contact du métal surchauffé ! Vous avez donc intérêt à vous débarrasser au plus vite de cet adversaire. Heureusement, vous ne subirez cette fois aucune pénalité si vous ne possédez pas de lanterne : l'Esprit du Feu brille d'un éclat si vif dans les ténèbres que vous voyez parfaitement où porter vos coups.

ESPRIT DU FEU HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 12

Si vous souhaitez arrêter le combat parce que les douleurs causées par votre épée surchauffée deviennent insupportables, vous pouvez fuir. Vous lancez votre épée magique hors du tumulus pour pouvoir la récupérer lorsqu'elle aura refroidi et vous détalez, mais vous perdez 2 points d'ENDURANCE quand l'Esprit du Feu vous assène un dernier coup dans le dos. Si vous choisissez la fuite, rendez-vous au [374](#). Si vous triomphez de l'Esprit Élémentaire, rendez-vous au [287](#).



Les gonds et la serrure de la petite porte de derrière sont si rouillés que, même en pesant de tout votre poids, vous ne parvenez pas à l'ouvrir. L'enfoncer risque d'alerter les gardes du grand portail. Si vous avez de l'Huile d'Olive, vous pouvez

l'utiliser pour graisser la serrurerie et pénétrer dans la place. Si vous n'avez pas d'Huile d'Olive mais si vous possédez une lanterne, le pétrole de celle-ci remplira le même usage, mais vous ne pourrez plus allumer votre lanterne avant d'avoir retrouvé du pétrole à mettre dedans. Si vous disposez d'huile ou de pétrole et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [380](#). Sinon, vous pouvez gagner le grand portail (rendez-vous au [226](#)) ou prendre le large et explorer la falaise (rendez-vous au [24](#)).

271

Le Maître du Feu pousse un grand cri lorsque l'acide corrosif que vous lui avez lancé l'atteint en pleine poitrine. Il perd 4 points d'ENDURANCE, et le sortilège qu'il s'apprêtait à vous jeter fait long feu (notez les points perdus). Le moment est venu de passer à l'attaque en dévalant l'escalier de gauche (rendez-vous au [98](#)) ou l'escalier de droite (rendez-vous au [248](#)).

272

Abandonnant le navire, vous sautez dans le canot qui danse follement sur les énormes vagues. La tempête prend des proportions terrifiantes et vous n'avez pas trop de toute votre énergie pour vous frayer un passage entre les récifs pour gagner le rivage. Ramer dans ces conditions est épuisant et vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Et voilà que votre esquif, à quelques mètres de la grève, est soudain entravé par l'enchevêtrement des algues. La résistance qu'elles vous opposent vous paraît anormalement forte jusqu'à ce que vous les scrutiez attentivement pour découvrir avec horreur qu'une véritable forêt de bras squelettiques s'agrippe à votre canot en essayant de le faire chavirer. Quelques-uns de ces étranges membres sont même en train de s'y hisser pour vous empoigner les jambes ! Si vous possédez un filet de pêche, rendez-vous au [298](#). Sinon, allez-vous tenter de combattre cette curieuse agression (rendez-vous au [318](#)) ou sauter dans l'eau peu profonde et essayer de patauger jusqu'au rivage (rendez-vous au [225](#)) ?

273

Lorsque vous soulevez le couvercle de la grande cuve, vos yeux et vos narines y découvrent ensemble un dépôt d'acide visqueux et malodorant. Si vous voulez prendre un peu de cet acide, vous pouvez en remplir tout récipient en votre possession (fiolle de potion ou bouteille de verre). Aucun des flacons qui se trouvent dans la pièce n'est suffisamment propre pour que vous osiez y introduire de l'acide : vous préférez ne pas songer aux réactions alchimiques que vous risqueriez de déclencher ! Si vous emportez de l'acide, notez combien de récipients vous en emplissez (jusqu'à un maximum de quatre). En cas d'affrontement, vous pourrez désormais lancer des bouteilles d'acide. Si vous atteignez votre but, le liquide corrosif fera perdre 4 points d'ENDURANCE à votre adversaire. On vous indiquera à ce moment-là comment procéder. Bien entendu, l'acide peut aussi avoir d'autres utilisations ! Retournez au [58](#) pour faire un autre choix.

274

Vous recollez de votre mieux les morceaux des statues brisées et, comme cette délicate opération vous prend plusieurs heures, il faut consommer un repas. Lorsque vous avez terminé, vous prenez du recul pour examiner l'ensemble de votre œuvre. Les statues semblent avoir été des bustes humains, mais leurs traits sont si abîmés qu'elles sont méconnaissables. Quelques débris excédentaires forment deux vases de cristal très simple, un rouge et un brun veiné d'or, qui ne présentent pour vous aucune signification particulière. Après tout le mal que vous vous êtes donné, vous vous sentez brusquement très fatigué et, comme il se fait tard, vous rassemblez quelques fragments des lourdes tentures murales pour former une sorte de lit dans lequel vous vous endormez. Vous vous réveillez à l'aube en pleine forme : récupérez 4 points d'ENDURANCE. Soudain, vous vous apercevez que si le jour se lève au-dehors, l'intérieur du sanctuaire est baigné d'une lumière douce. Au cours de la nuit, les statues restaurées ont changé du tout au tout ! Les deux vases de cristal

ont fusionné pour former une unique et puissante silhouette humaine, et les autres statues sont devenues des portraits de certaines divinités familières de Titan. Vous reconnaissez Cheelah, la déesse de la Chance ; Hamasksis, dieu de la Connaissance ; Telak, le dieu-lion du Courage ; Galana, déesse de la Santé et de la Fertilité. Un rayon de lumière fait inlassablement la navette entre les deux extrémités de cette rangée de statues et vous avez soudain l'intuition que, si vous posez les mains sur l'une d'entre elles au moment où elle est illuminée, vous risquez de bénéficier d'une aide ou d'une grâce quelconque. Après tout, vous avez remis le sanctuaire en état. Sur quelle statue allez-vous poser les mains ? Si vous choisissez :

Cheelah, déesse de la Chance	Rendez-vous au 329
Hamasksis, dieu de la Connaissance	Rendez-vous au 309
Telak, dieu du Courage	Rendez-vous au 181
Galana, déesse de la Santé	Rendez-vous au 21
La statue de cristal sans visage	Rendez-vous au 245

275

Vous dégainez votre arme contre les rangées de Squelettes Rouges en train de s'animer. Combattez-les en groupe. Ils ne bougent pas tous. Le nombre de ceux qui prennent vie dépend de votre total de **PRÉSENCE**. Divisez vos points de **PRÉSENCE** par deux et augmentez d'autant le chiffre de l'**ENDURANCE** figurant ci-dessous. D'autre part, sauf s'il s'agit d'une hache de pierre, votre arme (même si c'est une épée magique) n'infligera que 1 point de dommage à l'**ENDURANCE** du groupe de Squelettes chaque fois que vous lui porterez un coup heureux.

Groupe de SQUELETTES ROUGES HABILITÉ : 8 ENDURANCE:
10

Si vous êtes vainqueur, vous vous frayez un passage jusqu'à la porte rouge, au bout du corridor. Rendez-vous au [260](#).

276

Vous vous assurez une sécurité relative en grim pant dans un arbre et vous passez une nuit paisible. Au réveil, vous récupérez 2 points d'ENDURANCE mais vous devez consommer un repas. La journée s'annonce belle, les oiseaux saluent l'aurore en chantant à tue-tête et, dans la clairière, devant vous, il n'y a plus qu'un simple arc de pierre. Mais le temps presse : il faut chercher un autre endroit à visiter. Rendez-vous au [363](#).

277

En quittant le caveau et la resserre, vous regagnez la galerie principale. Qu'allez-vous faire maintenant ? Vous pouvez :

Ouvrir la porte à l'extrémité de la galerie, si vous ne l'avez pas déjà fait Rendez-vous au [385](#)

Descendre les marches Rendez-vous au [56](#)

Traverser l'écran de lumière Rendez-vous au [37](#)

278

Lorsque le Spectre Hideux se matérialise sous vos yeux et tend vers votre visage ses griffes impalpables, vous sentez votre cerveau s'engourdir et vous êtes impuissant, paralysé, pendant que cette abomination envahit votre esprit et s'empare de votre personnalité. Désormais, vous ne serez plus qu'une coque vide qu'elle dominera complètement. C'est ici que votre aventure se termine.

279

La bouteille contient près d'un demi-litre d'Huile d'Olive de première qualité. Vous n'en avez pas l'usage dans l'immédiat, mais quelque chose vous dit qu'elle pourrait se révéler fort utile dans un avenir plus ou moins proche. Rendez-vous au [387](#).

280

Au moment où vous sentez que la porte commence à céder sous vos assauts répétés, la pièce dans laquelle vous vous trouvez réagit à sa manière. Toutes les petites protubérances qui couvrent les murs se mettent à scintiller en vous bombardant de fragments incandescents, et vous avez encore besoin d'un certain temps pour venir à bout de la porte. Si vous êtes en compagnie d'un Mannequin de Bronze, rendez-vous au [159](#). Sinon, rendez-vous au [194](#).

281

Vous êtes à l'extérieur du monastère. En regardant autour de vous, vous constatez qu'il y a plusieurs endroits que vous pourriez explorer. Si vous êtes entré en possession d'une Pierre Magique, vous vous dites qu'elle doit pouvoir servir à rallumer le phare. Si vous vous êtes déjà rendu là-bas et si vous savez où placer la Pierre Magique, vous savez quel paragraphe vous devez gagner pour procéder à cette opération, mais il faudra consommer un repas en cours de route. Sinon, de quel côté allez-vous diriger vos pas ? Si vous choisissez :

Le nord-est, en direction du phare Rendez-vous au [333](#)

L'ouest, vers la forêt, si vous ne l'avez pas déjà visitée
Rendez-vous au [57](#)

Le sud-ouest, vers un monticule herbeux Rendez-vous au [186](#)

Le sud, vers les marécages qu'on aperçoit au loin
Rendez-vous au [6](#)



282

Lorsque vous poussez la porte, la toile d'araignées métallique devient rouge cerise et des flammes en jaillissent. Vous parvenez à ouvrir la porte, mais non sans être sérieusement brûlé. Réduisez votre total d'ENDURANCE de 4 points, puis rendez-vous au [198](#).

283

Vous finissez par atteindre la lisière sud-ouest du marais. Épuisé de fatigue, vous grimpez dans un arbre pour y passer la nuit. Au réveil, vous devez prendre un repas. En regardant autour de vous, vous découvrez, à l'ouest, une baie bordée de falaises abruptes et, au sud, une vaste étendue aride, désolée, couverte de roches noires et de poussière brune. Au-delà de cette plaine, à la pointe sud-ouest de l'île, s'élève une construction qui est trop éloignée pour voir de quoi il s'agit. A l'est, sur la côte opposée, se dresse une menaçante Tour Noire. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez :

Vous diriger vers les falaises

Rendez-vous au [41](#)

Traverser la plaine vers la construction de l'ouest

Rendez-vous au [201](#)

Traverser la plaine vers la Tour Noire Rendez-vous au [124](#)

284

Le coffre est fermé à clef et votre instinct vous dit qu'il doit recéler un piège quelconque. Vous pouvez forcer la serrure avec votre couteau, mais cela risque de déclencher le piège. Si vous décidez de prendre le risque d'ouvrir le coffre, rendez-vous au [297](#). Si vous préférez vous en abstenir, rendez-vous au [58](#).

285

Le chef des Tritons a une information à vous communiquer :

- Les magiciens que Shantizair cherchait sont dans la Tour Noire de la côte est... ou, plus exactement, dans les cryptes creusées sous cette tour. Ils sont morts, mais restent tout aussi dangereux. Les cryptes ont une issue secrète dans les falaises, sous la tour. Si vous parvenez à entrer par là, vous éviterez peut-être quelques-uns des pièges qu'ils ont tendus pour se protéger. Bonne chance. Que les dieux soient avec vous.

Les Tritons disparaissent sous les flots en direction de leurs demeures sous-marines. Quant à vous, lorsque vous aurez escaladé la falaise, vous dirigerez-vous vers le sud-ouest et la construction qu'on aperçoit au loin (rendez-vous au [201](#)) ou vers l'est et la Tour Noire (rendez-vous au [124](#)) ?



286

A l'intérieur, l'édifice se présente comme un sanctuaire ou, tout au moins, c'était un sanctuaire avant d'être dévasté. Le sol est jonché de débris de statue, les livres sacrés sont déchirés, déchiquetés, les vases et les ornements fracassés, éparpillés. Les tentures murales sont en lambeaux et les niches funéraires pleines d'ossements épars. De vieilles taches de sang pâlies éclaboussent le mur est. Qu'allez-vous faire ? Si vous décidez de :

- | | |
|--|------------------------------------|
| Tenter de remettre le sanctuaire en état | Rendez-vous au 195 |
| Fouiller soigneusement les débris | Rendez-vous au 143 |
| Quitter le sanctuaire pour gagner l'est | Rendez-vous au 390 |

287

La seule récompense de vos peines est un bouclier découvert au fond du tumulus ; vous pouvez l'ajouter à vos Possessions s'il ne fait pas double emploi. Piètre trophée pour avoir vaincu un adversaire aussi redoutable. Qu'allez-vous faire maintenant ? Si vous décidez :

- | | |
|--|------------------------------------|
| De dormir dans un arbre | Rendez-vous au 276 |
| De visiter le tumulus de droite, si vous ne l'avez pas déjà fait | Rendez-vous au 38 |
| D'explorer le grand tumulus central | Rendez-vous au 59 |

288

Étant un cerbère qui défend son maître, la petite créature ne vous écoute pas. Elle attaque pendant que vous lui parlez, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Contraint de vous battre, vous rendez au [7](#).

289

La porte donne sur une pièce de bonne taille, dont presque tout l'espace disponible est occupé par un énorme réservoir. Fait de verre et de métal, celui-ci est entièrement clos à l'exception d'un unique orifice de remplissage. Le sol est creusé de goulottes apparemment destinées à l'écoulement d'un liquide. Le réservoir est plein d'une bouillie verdâtre ayant l'apparence d'algues liquéfiées et paraissant être en état de putréfaction : bien que le réservoir soit scellé, dès relents putrides chatouillent désagréablement vos narines. Il vous serait facile d'introduire un objet de petite dimension à l'intérieur du réservoir si vous le désiriez, mais vous ne voyez pas comment vous pourriez en sortir quoi que ce soit sans briser le verre. Si vous souhaitez glisser quelque chose dans l'orifice de remplissage, décidez quel objet vous allez choisir et rendez-vous au [51](#). Si vous voulez briser le verre du réservoir, rendez-vous au [176](#). Si vous préférez quitter cette pièce et chercher un autre endroit à visiter, rendez-vous au [106](#).

290

Étaler la crème visqueuse sur votre peau fait reculer les tiges épineuses et vous traversez le roncier sans encombre. Lorsque vous atteignez le portail du monastère, celui-ci est entrebâillé. Apparemment, l'édifice ne comporte pas d'autre issue. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de **PRÉSENCE**, rendez-vous au [206](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [222](#).

291

Vous descendez sur le rivage, où vous trouvez un petit canot dansant dans le ressac encombré de goémon. Cette barque vous permettrait d'atteindre l'épave du voilier qui commence déjà à se disloquer, mais l'entreprise n'irait sûrement pas sans risque : le vent souffle de la mer et les vagues grossissent à vue d'oeil. Pourtant, l'épave peut recéler des fournitures qui vous seraient

utiles, peut-être même quelque information sur ce qui s'est passé dans l'île. Si vous décidez de gagner l'épave à la rame, rendez-vous au [367](#). Si vous y renoncez, préférant chercher ailleurs, rendez-vous au [70](#).

292

Vous parcourez la moitié du corridor sans qu'aucun des Squelettes Rouges fasse un geste. Si vous possédez un Saphir, une Topaze, un Rubis Feu et un Œil de Tigre, additionnez les facettes de ces diverses pierres et divisez le total par deux : le résultat est le numéro du paragraphe que vous devez gagner. Sinon, l'un des Squelettes vous décoche brusquement un coup de sabre qui vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Cerné par les Morts Vivants, vous êtes obligé de vous battre. Rendez-vous au [275](#).

293

- Je n'étais pas autorisé à me rendre partout, loin de là, mais je connais quand même quelques pièges. Ne décrochez pas les épées qui sont fixées sur le manteau de la cheminée, si vous parvenez jusqu'au domaine du Maître du Feu, dans la plus profonde des cryptes. Méfiez-vous des escaliers reliant les divers niveaux des cryptes : ils sont piégés. Aussi, examinez soigneusement les marches. J'ignore en quoi consiste la chausse-trape. Je sais qu'il y a des pièges magiques dans le laboratoire d'alchimie du Maître des Eaux : ne touchez pas aux globes verts. Ne touchez pas non plus à l'écran de lumière bleue qui se trouve dans la galerie. Il existe sûrement d'autres pièges, mais je ne les connais pas. Retournez au [48](#) pour poser une autre question.

294

Le temps passe et vous devez consommer un repas. Vous avez marché toute la journée et il est évident qu'un sortilège fausse la piste d'une manière ou d'une autre, car il est matériellement impossible que la distance soit aussi considérable que celle qu'ont parcourue vos pieds fourbus. De toute manière, la nuit

tombe et vous devez dormir. Un arbre vous permet de prendre quelques heures de repos inconfortable à l'abri des bêtes sauvages.

Lorsque le jour finit par se lever, vous redescendez de votre perchoir tout ankylosé et vous reprenez la piste. Rendez-vous au [345](#).

295

Votre arme atteint le Maître du Feu et perturbe sa concentration, ce qui anéantit son attaque magique. Votre coup d'épée ayant infligé le dommage habituel, rendez-vous au [375](#) pour achever le Mage !

296

Vous atteignez sans encombre le portail de l'édifice de pierre grise et comme, à votre grand étonnement, celui-ci n'est pas fermé à clef, vous poussez la porte et vous entrez. Rendez-vous au [286](#).

297

Comme prévu, vous déclenchez un ressort et une aiguille vous perce la main : déduisez 1 point de votre total d'ENDURANCE. Le plus grave, c'est qu'un nuage de gaz asphyxiant envahit maintenant la pièce. Vous avez le choix : ou bien vous sortez au plus vite (rendez-vous au [106](#)), ou bien vous essayez de refermer le coffre, ce qui vous fera respirer davantage de vapeurs toxiques (rendez-vous au [324](#)).

298

Vous lancez le filet et les bras qui se tendent aveuglément s'en saisissent et s'y empêtrent. Vous parvenez à gagner le rivage sans dommage, mais vous devez maintenant supprimer le filet de la liste de vos Possessions. Rendez-vous au [166](#).

299

La porte ouverte vous permet d'examiner la pièce circulaire occupant la base du phare. Heureusement, la faible lueur qui filtre de la coupole est tout juste suffisante pour que vous puissiez distinguer dans la pénombre la disposition générale des lieux. Des marches de pierre toutes simples montent en spirale vers le sommet, tandis qu'une trappe en bois révèle l'existence d'un sous-sol. Il y a aussi un monstre répugnant qui bave dans l'obscurité. Il ressemble à un asticot géant, obèse, vomissant de la fange, dont le corps annelé serait hérissé de nombreuses paires de bras humains et dont la tête conserverait quelques vestiges de traits humains. Avec une convulsion abjecte, le Ver Fangeux vous crache à la figure une giclée nauséabonde, puis il rampe vers vous en brandissant des ongles étonnamment acérés et en agitant les mandibules de sa bouche baveuse. Rien ne vous oblige à l'affronter. Si vous décidez :

- | | |
|---|------------------------------------|
| D'attaquer le Ver Fangeux | Rendez-vous au 29 |
| D'esquiver le monstre et de grimper l'escalier en spirale | Rendez-vous au 228 |
| De fuir pour descendre jusqu'à l'épave | Rendez-vous au 291 |
| De fuir pour chercher autre chose à visiter | Rendez-vous au 70 |

300

Le gardien magique vous glace au moment où vous forcez la porte. Vous avez l'impression de n'avoir jamais éprouvé un froid aussi atroce, aussi paralysant. Vous perdez 5 points d'ENDURANCE, mais vous avez réussi à pénétrer dans la chambre à coucher du Maître des Eaux. Comme la perquisition vous prendra un certain temps, vous devez auparavant consommer un repas. En fouillant les meubles de la petite pièce, vous acquérez vite la conviction que les seuls objets réellement intéressants sont quelques carnets de notes enfermés dans un coffre dont vous forcez la serrure avec votre couteau. Rendez-vous au [172](#).



301

Jusqu'ici, le Maître du Feu s'est contenté de vous regarder lutter contre son garde du corps. Maintenant, il lâche sur vous l'un de ses sortilèges mineurs. Une boule de feu jaillit du bout de ses doigts et traverse la salle en grondant. Lancez un dé et déduisez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Le feu n'a aucun effet sur le Squelette Noir. Si vous êtes encore en vie, continuez à combattre celui-ci jusqu'à la mort, puis rendez-vous au [346](#).

302

L'escalier unique aux rampes de bois monte jusqu'à un palier au-delà duquel il se divise en deux volées de marches, l'une à droite, l'autre à gauche. Vous le gravissez avec précaution, à l'affût d'un traquenard, et vous avez presque atteint le palier quand vous constatez- qu'on y a tracé un Pentacle magique. Comment savoir ce qui se passera si vous posez le pied sur ce Pentacle pour accéder aux marches suivantes ? Vous pourriez essayer de le franchir d'un bond en vous servant de la rampe comme point d'appui, mais cela paraît très risqué ! Si vous décidez :

De quitter le monastère. Rendez-vous au [281](#). De pénétrer dans le pentacle. Rendez-vous au [392](#). D'essayer d'effacer le pentacle. Rendez-vous au [3](#). De tenter de sauter par-dessus le Pentacle. Rendez-vous au [193](#)

306

Le fauteuil est très confortable et vous vous y laissez tomber avec un soupir de soulagement. Après quoi vous tendez le bras, empoignant la carafe pour goûter le vin. Il est capiteux à souhait, si délectable que vous videz la carafe et sombrez dans un sommeil profond... Au réveil, vous vous sentez frais et dispos (ramenez votre **ENDURANCE** à son *total de départ*). Vous pouvez emporter la carafe vide si vous le désirez : peut-être trouverez-vous ultérieurement quelque chose à y mettre. Pour l'instant, retournez au [110](#) et faites un autre choix.

307

Si, après ce combat éprouvant, vous souhaitez quitter le tumulus, rendez-vous au [20](#). Si vous préférez l'explorer plus à fond et si vous disposez d'une lanterne, rendez-vous au [218](#). Sinon, rendez-vous au [208](#).

308

Vous serrez les dents et vous plongez à travers le mur de flammes qui vous brûle douloureusement. Réduisez votre total d'**ENDURANCE** de 3 points (2 points si vous possédez un Rubis). Rendez-vous au [196](#).

309

Vous avez la vision d'un magicien à cheveux blancs, en robe jaune, sur lequel s'abat soudain un déluge de liquide fumant, visqueux, qui ne laisse subsister qu'un corps calciné. Vous supposez qu'il s'agissait d'acide. Le Fantôme du magicien surgit alors du cadavre et regarde autour de lui. Il fait jaillir de sa main un petit cercle d'énergie magique, paraît surpris de posséder encore certains pouvoirs, et s'en va. Vous avez la conviction que ce magicien-là n'était pas entièrement mauvais et que son Fantôme errant est à la recherche de quelque chose. Vous sentez également que ce Fantôme devra être indispensable à la réussite de votre mission. Enfin, vous vous voyez ouvrant la tombe de

quelqu'un que vous savez avoir été un homme de bien. Normalement, ce serait une profanation, mais vous sentez que vous devez le faire pour atteindre votre but. Maintenant, rendez-vous au [245](#).

310

La porte devant laquelle vous vous trouvez est hermétiquement close et toutes vos tentatives pour la forcer sont vaines. Vous ne pourrez affronter les horreurs qui se cachent derrière que si vous êtes en possession d'un Diamant. Si c'est le cas, vous connaissez le nombre de carats que pèse cette pierre : rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous n'avez pas de Diamant, vous n'irez pas plus loin. Vous avez échoué, et c'est ici que votre aventure prend fin.

311

Le chapitre relatif au champignon Queue-de-Rat vous apprend que son principe actif ne peut être extrait qu'avec de l'Huile d'Olive. Si vous n'avez pas d'Huile d'Olive, vous ne pouvez pas fabriquer cette potion. Si vous avez une bouteille d'Huile d'Olive, vous pouvez écraser quelques champignons et les y introduire. Si vous disposez d'une autre bouteille de verre, cela vous permettra de n'utiliser qu'une petite quantité d'huile et de conserver le reste ; sinon, vous devrez supprimer l'Huile d'Olive de la liste de vos Possessions. La mixture ainsi produite a un aspect absolument répugnant et son odeur fait penser à ce qu'un cheval laisse tomber derrière lui mais, aussi surprenant que cela puisse paraître, elle se comporte en Potion d'Énergie : vous pourrez la boire quand vous voudrez, sauf au cours d'un combat, et elle rétablira vos points d'ENDURANCE à la moitié de leur *total de départ* (arrondie au chiffre supérieur). Après quoi vous faites demi-tour pour prendre la route du sud à travers bois. Rendez-vous au [345](#).

312

Votre corps devient impalpable, fantomatique, presque transparent. L'abominable Spectre Hideux sorti du corps du Mage vous observe avec une haine mêlée de peur ! Ses traits se crispent, ses yeux s'enfoncent dans leurs orbites, et des volutes de fumée acre s'échappent de ses griffes acérées. Il se trouve à une certaine distance de vous, dans un monde étrange qui semble seulement à moitié réel. Le monde matériel est toujours là, y compris la chambre du magicien, mais vous ne le voyez plus qu'à travers une sorte de brume : le Plan Éthéré a sa nature propre, fluide et incorporelle, et vous avez intérêt à vous y acclimater rapidement car le monstrueux Mort Vivant remue les mains et il dispose sûrement de quelques sortilèges originaux. Si vous voulez :

Arroser d'acide le Spectre Hideux, si vous en avez

Rendez-vous au [149](#)

Boire une Potion Bleue si vous en possédez une

Rendez-vous au [117](#)

Attaquer le Spectre Hideux

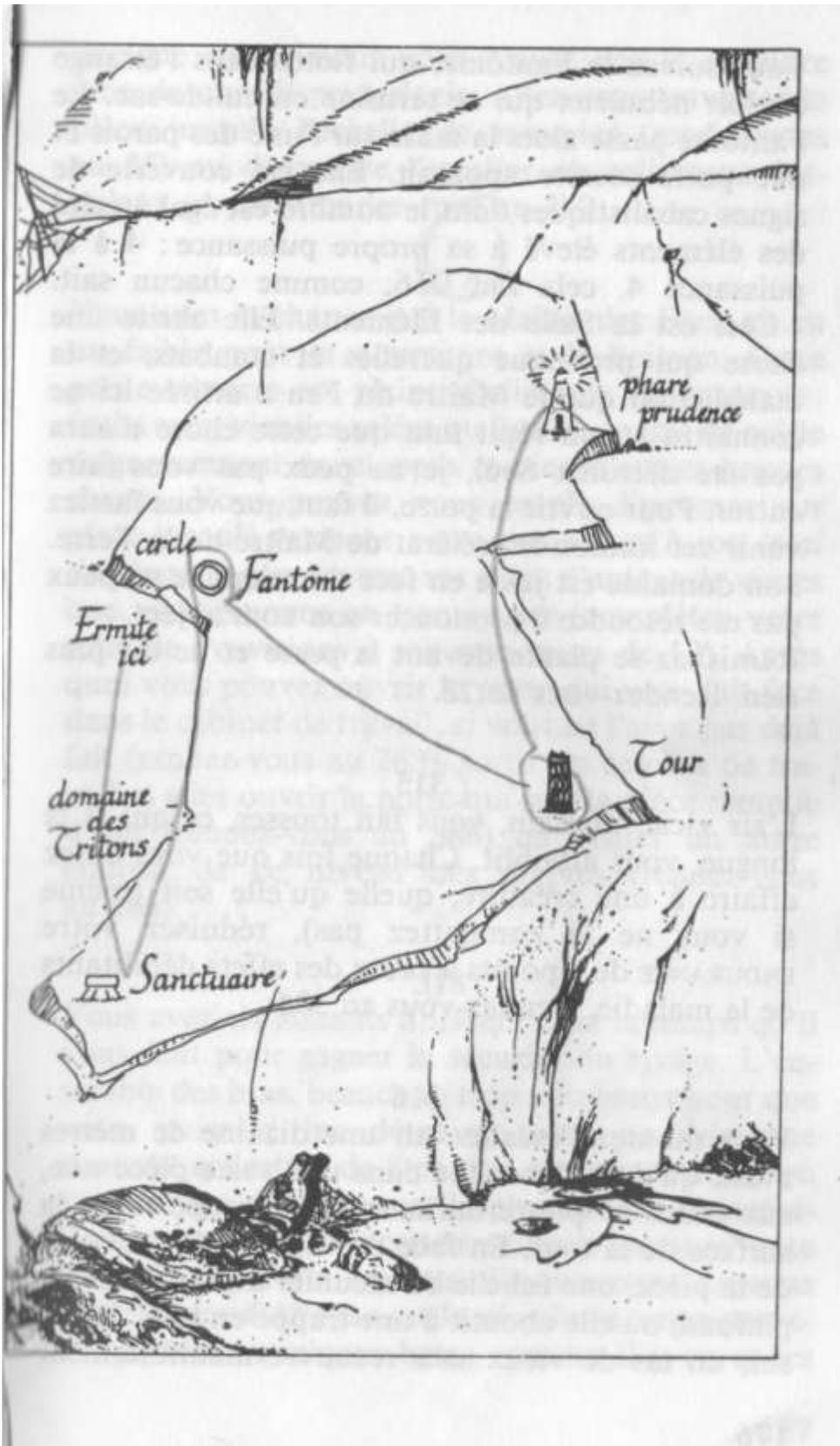
Rendez-vous au [54](#)

Enduire votre épée de Spectricide

Rendez-vous au [174](#)

313

Les caves sont vastes, et les fouiller prend du temps : vous devez consommer un repas. Vous découvrez un pilon et un mortier (que vous pouvez vous approprier si vous le désirez) et, gravée sur un mur dans un coin écarté, ce qui paraît être une sorte de carte. Le morceau de silex utilisé par le cartographe anonyme gît au pied du mur, à côté d'une sombre flaque de sang séché. La fouille terminée, vous regagnez la galerie. Là, vous pouvez ouvrir la porte opposée, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [398](#)), sortir du monastère (rendez-vous au [281](#)) ou vous enfoncer dans les profondeurs du bâtiment en direction de l'embranchement (rendez-vous au [154](#)).





314

Votre sacrifice paraît satisfaire le Fantôme. - Près d'ici est enfermée une force magique qui doit être mise en sommeil. Venez avec moi.

Vous suivez le Fantôme, qui flotte dans l'étrange couloir nébuleux qui se termine en cul-de-sac. Le Fantôme passe alors la main sur l'une des parois et une porte secrète apparaît. Elle est couverte de signes cabalistiques dont le nombre est égal à celui des éléments élevé à sa propre puissance : 4 à la puissance 4, cela fait 256, comme chacun sait. - Ceci est la Salle des Éléments. Elle abrite une chose qui provoque querelles et combats, et la malédiction que le Maître du Feu a attirée ici ne connaîtra aucun répit tant que cette chose n'aura pas été détruite. Seul, je ne peux pas vous faire entrer. Pour ouvrir la porte, il faut que vous fassiez venir cet immonde scélérat de Maître de la Terre. Son domaine est juste en face du mien. Je ne peux pas me résoudre à prononcer son nom abject. Remishaz se plante devant la porte et ne dit plus rien. Rendez-vous au [23](#).

315

L'air vicié, malsain, vous fait tousser, ce qui, à la longue, vous affaiblit. Chaque fois que vous aurez affaire à une créature, quelle qu'elle soit (même si vous ne la combattez pas), réduisez votre **ENDURANCE** de 2 points à cause des effets débilissants de la maladie. Rendez-vous au [384](#).

316

Vous montez l'escalier sur une dizaine de mètres avant qu'il ne débouche dans une vaste pièce nue, aux murs de pierre enfumés, qui occupe toute la surface de la tour. En face de vous, de l'autre côté de la pièce, une échelle de meunier monte jusqu'au plafond, où elle aboutit à une trappe en bois. Sur le sol, un tas de vieux sacs recouvre manifestement quelque chose, mais vous n'avez pas la moindre idée de quoi il peut s'agir. Allez-vous traverser la pièce jusqu'à l'échelle de meunier (rendez-vous au [35](#)) ou descendre l'escalier en colimaçon jusqu'aux cryptes (rendez-vous au [2](#)) ?

317

Vous avez la chance que le Maître des Eaux ait eu un faible pour la nourriture et la boisson. Cette petite resserre est pleine d'aliments en conserve : fruits secs, viandes salées ou fumées, pains de seigle soigneusement enveloppés et bien d'autres bonnes choses. Vous pouvez vous emplier l'estomac sur place jusqu'à ramener votre **ENDURANCE** à son *total de départ* et garnir votre sac à dos d'autant de vivres que vous pourrez en transporter (complétez votre total de Provisions à son maximum de 12). Après quoi vous pouvez ouvrir la porte qui vous fait face dans le cabinet de travail, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [263](#)), sortir du cabinet de travail et aller ouvrir la porte qui suit la pièce remplie d'eau (rendez-vous au [366](#)) ou visiter un autre endroit de ce niveau des cryptes (rendez-vous au [106](#)).

318

Vous avez six Assauts à livrer : c'est le temps qu'il vous faut pour gagner la sécurité du rivage. L'ensemble des bras, beaucoup trop nombreux pour que vous puissiez les détruire tous, possède une **HABILETÉ** collective de 8 points. A chaque Assaut où votre *Force d'Attaque* est la plus faible, les lacérations que vous inflige cette multitude morte vivante vous font perdre 2 points d'**ENDURANCE**. Lorsque votre *Force d'Attaque* est la plus forte,

vous parvenez à briser quelques bras ; comme il y en a des dizaines tout prêts à les remplacer, cela ne change rien mais, au moins, vous ne perdez pas de points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie à la fin du sixième Assaut, vous réussissez à atteindre la terre ferme. Rendez-vous au [166](#).

319

Vous devez vous frayer un chemin au travers de la muraille d'esquilles tranchantes en éprouvant des douleurs qui vous font perdre 3 points d'ENDURANCE mais qui, curieusement, ne vous ralentissent guère : vos membres ne présentent pas la moindre trace de coupure. Vous voilà enfin face à face avec votre ultime adversaire. Rendez-vous au [257](#).



320

La galerie débouche dans une caverne obscure, encombrée d'ossements et d'armes rouillées. En dépit de son humidité et de son atmosphère confinée, cette caverne pourrait contenir du matériel encore utilisable, mais la fouiller vous ferait perdre un temps précieux. Si vous voulez :

Explorer la caverne

Rendez-vous au [197](#)

Continuer à suivre la galerie

Rendez-vous au [75](#)

Faire demi-tour, escalader la cheminée d'accès et partir vers l'est

Rendez-vous au [334](#)

321

La piste devient de plus en plus sinueuse, et ses lacets semblent tourner en rond. Le temps passe et vous devez consommer un repas. Retournez au [345](#).

322

Les marches de pierre se succèdent et, plus vous descendez, plus l'atmosphère devient froide et humide. Une vague phosphorescence émane de la pierre, mais c'est toujours dans l'obscurité que l'escalier aboutit à une porte entrouverte. Si vous ne disposez pas d'une lanterne en ordre de marche, réduisez votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant tous les combats que vous serez amené à livrer à ce niveau des cryptes (jusqu'à ce que vous découvriez un nouvel escalier descendant plus bas). Lorsque vous poussez la porte, celle-ci manque se détacher de ses gonds : son autre face est calcinée, noire de suie, et la muraille de la galerie dans laquelle elle débouche porte l'empreinte presque circulaire d'un globe de feu. En inspectant prudemment les lieux, vous distinguez trois portes dans la paroi opposée. A gauche comme à droite, le souterrain conduit à un couloir perpendiculaire qui s'enfonce dans les ténèbres. Si vous décidez d'aller ouvrir :

La porte qui vous fait face	Rendez-vous au 371
La porte de gauche	Rendez-vous au 352
La porte de droite	Rendez-vous au 289
Mais vous pouvez aussi emprunter :	
Le couloir de droite	Rendez-vous au 78
1 e couloir de gauche	Rendez-vous au 219

323

- Je m'incline devant votre décision, soupire mélancoliquement le fantôme et il disparaît. Vous vous retrouvez seul dans l'obscurité du profond tumulus qui abrite encore quelque chose qui pourrait vous servir. Rendez-vous au [63](#).



324

Un système à ressort maintient le couvercle du coffre ouvert. *Testez votre Habileté* en majorant de 2 points le total des dés. Si c'est un succès, vous parvenez à refermer le couvercle du coffre et vous pouvez poursuivre vos recherches (rendez-vous au [58](#)). Si c'est un échec, l'inhalation de gaz vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous pouvez tenter à nouveau de refermer le coffre, mais chaque nouvel échec vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE et, si vous échouez à trois reprises, le gaz est tellement suffocant que vous serez obligé de quitter la pièce (rendez-vous au [106](#)).

325

Vous ouvrez la porte avec circonspection. Elle donne sur un vaste dortoir : d'étroites couches dures, des frocs suspendus à des patères, et quelques petites tables et armoires. La perquisition ne donne rien mais prend du temps, et vous devez consommer un repas. Après quoi vous pouvez, si vous le désirez, suivre le couloir et visiter la pièce suivante (rendez-vous au [336](#)). Si vous préférez quitter le monastère et si vous y avez déjà combattu un Esprit Élémentaire, rendez-vous au [281](#). Si vous souhaitez partir mais si vous n'avez pas rencontré d'Esprit Élémentaire, rendez-vous au [31](#).

326

Le Maître du Feu finit par s'effondrer et son corps sans vie tombe sur le cercle de feu magique qui entoure son trône. Son cadavre commence à se consumer : en fin de compte, il sera anéanti par l'élément dont il se croyait le maître. Vous gagnez 1point de **PRÉSENCE**. Au moment où vous faites volte-face pour fuir cet affreux endroit (ou pour fouiller la salle en quête de trésors à rapporter chez vous), vous sentez les poils de votre nuque se hérissier. Pivotant sur vos talons, vous voyez quelque chose émerger du corps sans vie du magicien : une forme spectrale est en train de s'extirper du cadavre. Les flammes la laissent insensible et, quand vous vous jetez sur elle, votre épée la transperce de part en part sans lui faire le moindre mal. Une pensée étrangère s'impose à votre esprit : « *Imbécile, vous ne pouvez rien contre moi ! Je trouverai un autre corps à investir, tout comme j'ai investi ce mortel qui m'avait invoqué. Peut-être investirai-je le vôtre...* »

Vous disposez d'un répit suffisant pour prendre jusqu'à cinq mesures préventives. Consommer un repas compte pour une mesure (et vous ne pouvez pas en ingurgiter plus de deux), ainsi que boire une potion, enduire une arme de venin ou de poison si vous en possédez, avaler de l'Élixir des Moines ou du Ratafia, ou vous oindre le corps d'huile (si vous le pouvez). Choisissez les cinq précautions que vous souhaitez prendre avant de vous rendre au [163](#).

327

Vous pataugez dans le marécage en cherchant désespérément un sentier frayé, mais vous n'en trouvez aucun. Vos efforts finissent par attirer l'attention de quelques gros crocodiles et, lorsque vous êtes à bout de forces, ceux-ci vous entraînent dans une mort bourbeuse. C'est ici que votre aventure prend fin.



328

La porte qui ferme l'extrémité de la galerie est manifestement destinée à tenir les intrus à distance : son bois est massif et résistant, ses ferrures sont faites de bronze et d'acier, et la plaque de cuivre est visiblement magique. Il vous suffit de la regarder pour qu'un frisson vous coure le long du dos. Elle représente une tête de Gargouille qui vous observe en ricanant et semble se transformer sous vos yeux tout en exprimant en permanence une malveillance méprisante. Sans être magicien, vous percevez le flux de magie qui en émane et vous mettriez votre tête à couper que cette porte recèle quelque puissant piège magique. Si vous êtes en possession d'un Saphir et si vous ne connaissez pas le nom du Maître des Eaux, rendez-vous au paragraphe qui est le numéro correspondant au nombre de facettes de la pierre précieuse. Si vous connaissez le nom du magicien, transformez-le en chiffres en utilisant le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3, et ainsi de suite jusqu'à Z = 26, puis additionnez les chiffres remplaçant les lettres de ce nom. Si vous n'avez pas de Saphir, le total est le numéro du paragraphe que vous devez gagner. Si vous avez un Saphir, ajoutez au total le nombre des facettes de la pierre et rendez-vous au paragraphe portant ce numéro. Dans un cas comme dans l'autre, si vous avez fait erreur sur le nom du magicien et si vous constatez que le paragraphe auquel vous êtes parvenu ne convient pas, rendez-vous au [165](#). Si vous ne connaissez pas le nom du magicien et ne possédez pas de Saphir mais si vous tenez néanmoins à ouvrir la porte, rendez-vous au [165](#). Si vous préférez faire demi-tour pour chercher ailleurs sans vous occuper de la porte, rendez-vous au [106](#).

329

Les poils de votre nuque se hérissent lorsque vous sentez le regard de la déesse de la Chance se poser sur vous ! Majorez de 1 point votre *total de départ* de CHANCE et relevez votre total de CHANCE actuel à ce nouveau *total de départ*. Rendez-vous au [245](#).

330

Sans épée magique, vous ne pouvez rien contre un I sprit Élémentaire. Vous êtes donc contraint de prendre la fuite et les coups qui vous atteignent dans le dos vous font perdre 4 points d'ENDURANCE. Après votre départ, les flammes s'éteignent aussitôt. En vous retrouvant sain et sauf à l'extérieur du tumulus, si vous êtes encore en vie, vous pouvez ?

Grimper dans un arbrepour dormir un peu Rendez-vous au [276](#)

Pénétrer dans le tumulus de droite, si vous ne l'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [38](#)

Visiter le grand tumulus central Rendez-vous au [59](#)

331

L'ermite éclate de rire à l'idée saugrenue qu'un fou tel que lui pourrait vous donner un conseil.

- Vous, alors, vous êtes encore plus dingue que moi ! glousse-t-il joyeusement, et il disparaît dans les bois avant que vous n'ayez pu le retenir.

Il ne répondra plus à aucune question, mais sa voix stridente vous apporte entre les arbres une dernière et énigmatique information :

- Si vous allez au sanctuaire, votre meilleur ami est celui qui n'a pas de visage, mais ne le choisissiez surtout pas !

Rendez-vous au [168](#).



332

Une bulle de brouillard givrant se forme entre les mains du Maître et traverse la salle à une vitesse stupéfiante. Vous n'avez plus le temps de lancer l'acide avec précision et, quand le brouillard vous enveloppe, le froid vous paralyse. Déduisez 2 points de votre total d'ENDURANCE et, lors de votre prochain combat au corps à corps, réduisez votre *Force d'Attaque* de 1 point. Rendez-vous au [39](#).

333

Vous vous dirigez vers le phare et vous vous trouvez bientôt au pied d'une tour de pierre blanche couronnée d'une coupole de verre, dont la porte massive est entrebâillée. On n'aperçoit aucune lumière à travers le verre et, derrière la porte, tout est obscur. Maintenant que vous êtes proche du bord de la falaise, vous découvrez qu'un petit voilier a fait naufrage dans la baie : l'extinction de la lumière magique du phare a déjà fait une victime. Un canot est venu s'échouer sur les récifs à peu de distance du vaisseau. Des vagues rageuses se brisent sur le promontoire en l'aspergeant d'embruns soufflés par le violent vent d'est qui secoue la porte du phare en la faisant claquer à intervalles réguliers. En vous en approchant, vous éprouvez une nette sensation de froid et l'impression qu'une malédiction est embusquée dans les ténèbres. Si vous décidez de :

Pousser la porte pour entrer dans le phare Rendez-vous au [299](#)

Descendre examiner l'épave du voilier Rendez-vous au [291](#)

Partir en quête d'un autre endroit à visiter Rendez-vous au [70](#)

334

Vous êtes à moins d'un kilomètre de la Tour Noire qui se dresse sur les falaises dominant l'Océan des Tempêtes. Le beffroi qui la couronne monte à l'assaut du ciel, entouré de cercles concentriques par une mystérieuse créature volante qui paraît gigantesque et ne ressemble à aucun des oiseaux marins que vous avez vus jusqu'à présent. Si le Fantôme, Parraine, est avec vous, rendez-vous au [53](#). Sinon, vous pouvez vous rendre directement à la tour (rendez-vous au [128](#)) ou encore gagner le bord de la falaise, à quelque distance de l'édifice (rendez-vous au [24](#)).

335

Vous arrosez le tableau de pétrole et vous y mettez le feu. Toutefois, exposer au feu un portrait du Maître du Feu ne paraît pas très judicieux. Lorsque le tableau s'enflamme, le visage du magicien vous crache des flammèches à la figure et vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Après quoi vous pouvez fouiller la pièce (rendez-vous au [109](#)) ou la quitter pour chercher ailleurs (rendez-vous au [79](#)).

336

La grande pièce qui s'étend derrière cette porte devait être une salle de méditation ou un oratoire réservé aux doyens des moines. Les prie-dieu, les nattes, les tapisseries, les vases sacrés et les autels ont été saccagés avec une sauvagerie bestiale. De derrière un rideau isolant un coin de la pièce proviennent des raclements et des halètements. Quelle que soit la créature qui produit ces bruits répugnants, elle ne semble pas avoir conscience de votre présence. Si vous préférez ne pas avoir affaire à ce monstre et quitter le monastère où vous avez déjà affronté un Esprit Élémentaire, rendez-vous au [281](#). Si vous n'avez combattu aucun Esprit Élémentaire mais si vous souhaitez néanmoins partir, rendez-vous au [31](#). Si vous voulez attaquer la

créature cachée derrière le rideau, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez suivre le corridor jusqu'à l'autre porte et que vous ne l'ayez pas encore ouverte, rendez-vous au [325](#).

337

Aussitôt que vous posez le pied à l'intérieur du cercle magique, vous vous retrouvez devant la porte sans serrure ni poignée par laquelle vous êtes entré. Vous pouvez ouvrir l'autre porte du petit couloir (rendez-vous au [185](#)) ou regagner la galerie principale et poursuivre vos recherches ailleurs (rendez-vous au [23](#)).



338

Vous attendez, pour sortir de votre cachette, que les Squelettes soient à bonne distance de la porte, et vous courez alors vers celle-ci à toutes jambes. Lancez deux dés. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total de **PRÉSENCE**, rendez-vous au [234](#). S'il est supérieur, rendez-vous au [296](#).

339

Vous découvrez, dans un coin de la pièce, les restes calcinés et méconnaissables d'un être humain assis sur ce qui était naguère une sorte de trône, mais aucun objet visiblement précieux ou intéressant. Si vous désirez examiner le cadavre de plus près, rendez-vous au [66](#). Si vous préférez partir pour visiter un autre endroit des cryptes, rendez-vous au [106](#).



340

Vous longez la galerie principale en direction de la lueur jaune et, au fur et à mesure que vous avancez, le souterrain semble changer de substance, devenir une vapeur semi-consistante. Le sol se couvre d'un épais brouillard jaune dans lequel vos pieds s'enfoncent jusqu'à la cheville. La galerie débouche dans une salle apparemment dépourvue de plafond, pleine de brises légères entourant un violent tourbillon d'air. Un homme en robe jaune est assis à la base du tourbillon. Il paraît à moitié immatériel, comme si son corps était fait de souffles d'air ; les plis de sa robe et sa longue chevelure blanche se terminent en volutes et en panaches de fumée. Pendant que vous l'observez, ses yeux bleus se tournent vers vous et ses doigts déliés s'agitent nerveusement tandis qu'il commence une incantation magique. Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [265](#). Si vous préférez fuir son sortilège, rendez-vous au [11](#). Si vous pensez savoir son nom et si vous souhaitez parler avec lui, rendez-vous au [244](#).

341

La vaste coupole qui couronne le beffroi de la tour vous domine de très haut et les grandes baies cintrées ouvertes sur le monde extérieur sont bien au-dessus de votre tête. Une cloche d'airain brisée gît sur les dalles, au milieu de la pièce et, en face de vous, de l'autre côté de la salle, vous apercevez ce qui paraît être un amoncellement de paille et de brindilles. Si vous voulez :

Examiner la cloche brisée

Rendez-vous au [267](#)

Fouiller la paille et les brindilles

Rendez-vous au [155](#)

Descendre l'escalier jusqu'aux cryptes

Rendez-vous au [2](#)

342

Si vous êtes en possession d'un Saphir, multipliez par six le nombre de ses facettes et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous n'avez pas de Saphir, rendez-vous au [119](#).

343

En soulevant la bâche, vous constatez que la soute est inondée : les quelques provisions qu'elle contenait sont sûrement inutilisables. Vous ne découvrez la chose qui y est tapie que quand celle-ci vous décoche un coup de griffe. Ce Zombie de la Mer, grand et puissamment musclé, est l'ancien quartier-maître du navire, et il est plus robuste que la plupart de ses semblables. Vous êtes obligé de l'affronter.

ZOMBIE DE LA MER HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez décider de :

Grimper dans le nid de pie

Rendez-vous au [5](#)

Descendre dans la cale

Rendez-vous au [52](#)

Quitter le navire

Rendez-vous au [272](#)

344

Vous avalez la potion et vous foncez vers la porte. Vos jambes vous emportent avec une vitesse incroyable et les Squelettes en train de s'animer sont trop lents pour vous arrêter. Néanmoins, les effets de la potion sont épuisés lorsque vous atteignez votre but, et vous n'avez plus le temps d'entreprendre quoi que ce soit (tel que consommer un repas ou boire une autre potion) avant d'ouvrir la porte rouge. Rendez-vous au [260](#).

345

De méandres en lacets, la piste du sud serpente pendant des kilomètres. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, rendez-vous au [321](#). Si vous obtenez 2 ou 3, rendez-vous au [294](#). Si vous obtenez 4, 5, ou 6, rendez-vous au [43](#).

346

Maintenant que les restes du Squelette Noir gisent à vos pieds, plus rien ne vous sépare du Maître du Feu qui, à l'abri de son cercle de flammes, se prépare à vous lancer un nouveau sortilège. Qu'allez-vous faire ? Si vous possédez un Globe de Cuivre et si vous souhaitez l'utiliser, vous connaissez le numéro du paragraphe où vous l'avez trouvé. Doublez ce chiffre et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant pour décider comment vous allez employer le globe. Sinon, vous pouvez :

- | | |
|--|------------------------------------|
| Lui jeter de l'acide, si vous en avez | Rendez-vous au 142 |
| Foncer sur lui l'arme au poing | Rendez-vous au 364 |
| Faire usage d'un Cristal ou d'un Diamant | Rendez-vous au 25 |

347

Bien que vous les ayez aidés, les Tritons demeurent nerveux et méfiants, et ils prennent le large. Déçu, vous jetez un regard circulaire et vous découvrez une récompense : sur un rocher, à côté du cadavre d'une des Lamies, repose une bourse en peau de requin contenant 3 Pièces d'Or. Vous regagnez le sommet de la falaise et vous pouvez maintenant vous diriger vers le sud-ouest et la construction qu'on aperçoit au loin (rendez-vous au [201](#)) ou vers l'est et la Tour Noire (rendez-vous au [124](#)).

348

Vous affrontez le Golem Osseux. Pendant le combat, chaque coup que vous portera son épée cabalistique vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Vous avez donc intérêt à le vaincre rapidement !

GOLEM OSSEUX HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous êtes vainqueur, votre intuition vous dit qu'un combat dangereux vous attend derrière la porte dont il était le gardien. Prenez vos dispositions en conséquence, puis ouvrez cette porte ! Rendez-vous au [388](#).

349

Si vous êtes en possession d'un Rubis, multipliez le nombre de ses facettes par dix et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant. Si vous n'avez pas de Rubis, rendez-vous au [282](#).

350

La porte donne dans ce qui était naguère un cabinet de travail mais, après avoir été ravagé par le feu, ce n'est plus qu'une ruine carbonisée. Il y a des portes à gauche et à droite de la pièce. Lorsque vous avancez, une forme fantomatique se matérialise devant vous : si le Maître des Eaux est mort, son esprit n'a pas quitté son repaire. Le Spectre aux cheveux de jais et au visage rébarbatif ne se laissera émouvoir par rien de ce que vous pourrez dire ou faire : obnubilé par sa soif de vengeance, il est à moitié fou. Si vous n'avez pas d'épée magique, vous ne pouvez rien contre lui et il finira par avoir votre peau. C'est ici que votre aventure prend fin. Si vous avez une épée magique, vous pouvez le combattre normalement. Si votre bras porte une marque noire, rendez-vous au [235](#). Sinon, rendez-vous au [32](#).

351

Vous longez le bord de la falaise qui s'élève graduellement, couverte de broussailles et de plantes grasses suffisamment vivaces pour résister à la chaleur et aux embruns venus de la baie, et vous ne tardez pas à apercevoir à vos pieds l'épave d'un canot de taille moyenne, échoué sur des récifs proches du rivage. Vous songez qu'il pourrait être venu de votre vaisseau et qu'il contient peut-être des provisions. A cet endroit, un raidillon caillouteux s'accroche au flanc de la falaise. Si vous décidez de :

Descendre le raidillon jusqu'à l'épave Rendez-vous au [221](#)

Virer vers l'est pour vous enfoncer dans la lande

Rendez-vous au [90](#)

Vous diriger vers le phare

Rendez-vous au [333](#)



352

La porte, qui est fermée à clef, est ornée d'un grand signe cabalistique. Sans pouvoir l'affirmer, il vous semble avoir déjà vu un dessin de ce genre employé pour signaler un danger. Si vous voulez forcer la porte, il faudra l'enfoncer, ce qui risque fort de déclencher un piège ou de faire un fracas susceptible d'alerter les gardes qui peuvent être postés dans les parages. Si vous décidez d'essayer quand même, rendez-vous au [233](#). Si vous y renoncez, rendez-vous au [106](#).

353

Ouvrir une autre tombe, quelle qu'elle soit, ne vous vaudra aucun trésor, uniquement des ennuis ! Un nuage de gaz toxique s'échappe de la sépulture et vous fait contracter une maladie, la Rouille des Poumons, tandis que le Squelette couché dans le tombeau s'anime pour vous attaquer. Si vous n'êtes pas équipé d'une lanterne contenant du pétrole, vous combattez dans l'obscurité, ce qui vous oblige à réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points pendant toute la durée du combat. De plus, une épée, fût-elle magique, n'infligera que 1 point de dommage au Squelette (alors qu'une hache de pierre, si vous en possédez une, infligera les 2 points de dommage habituels).

SQUELETTE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6

Si vous êtes vainqueur, vous pouvez ouvrir la première tombe que vous avez examinée, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [223](#)) ou quitter le caveau (rendez-vous au [277](#)).

354

Vous tirez le rideau noir et vous vous trouvez devant une créature dans un état de décomposition tel qu'elle est à peu près méconnaissable. Cette horreur était autrefois un moine : la qualité de sa robe, maintenant en lambeaux répugnants, fait penser qu'il pourrait s'agir du patriarche du monastère. Son corps est maintenant couvert de pustules tavelées, encroûtées, et il en suinte une sécrétion gluante, acide, qui tombe goutte à goutte sur le plancher en produisant un petit chuintement chaque fois qu'un filet de fumée âcre s'élève des lattes noircies. Les yeux sont obscurcis, opaques, et le visage est un masque figé, impénétrable. Ce monstre vient d'ouvrir un coffre en bois et de répandre les documents et les cartes qu'il contenait sur le sol où ils se dissolvent dans l'acide. Il réagit promptement à votre intrusion. Vous ignorez complètement en quel genre de créature mutante

le moine a pu se transformer - naguère le père Honorton en personne - mais celle-ci est trop rapide pour que vous puissiez l'esquiver. Il faut combattre !

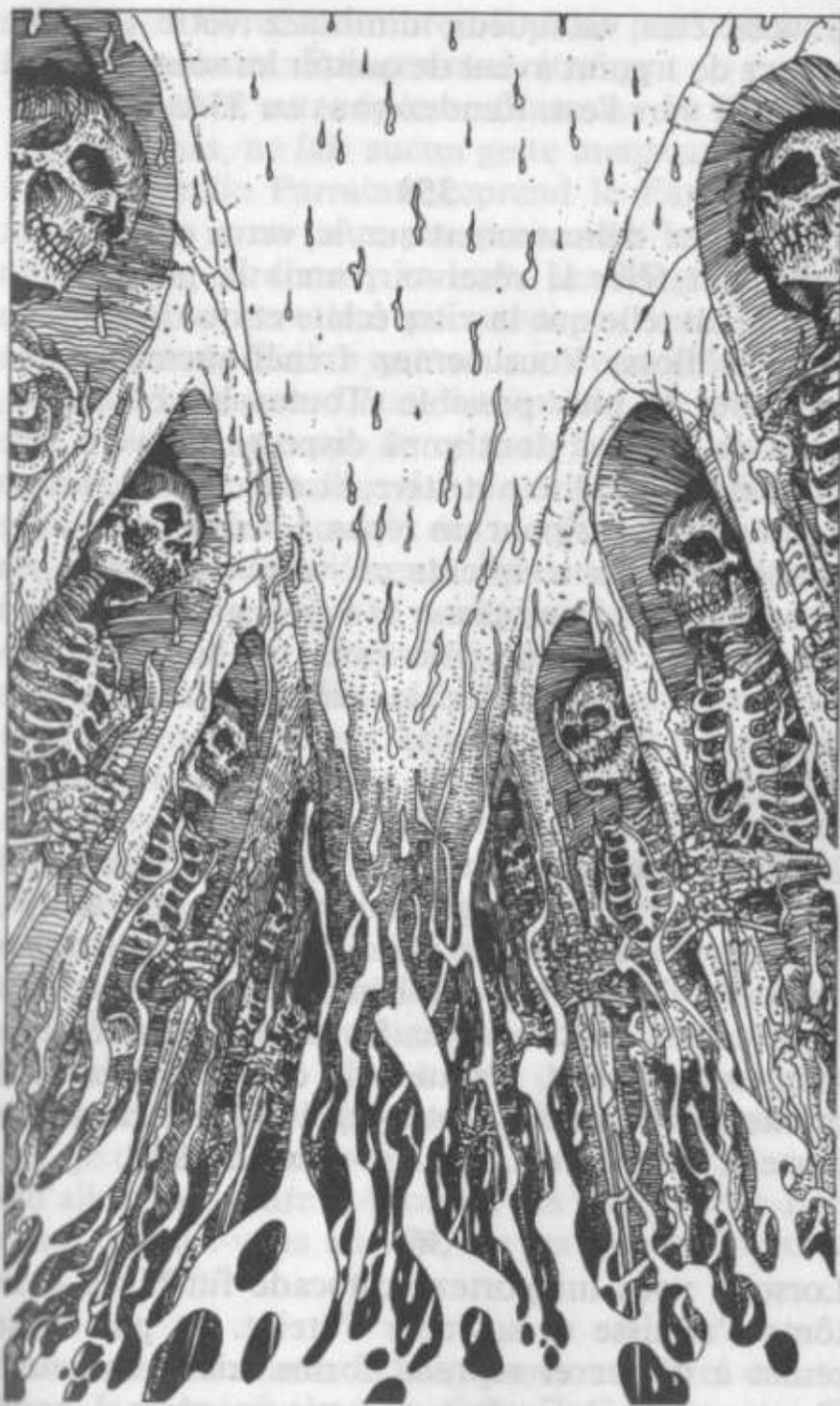
PÈREHONORTON HABILETÉ: 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [170](#).



355

Devant vous, un long couloir s'étire jusqu'à une lointaine porte rouge. Une brume de chaleur y flotte, et votre front se couvre de sueur lorsque vous vous y engagez prudemment. Chacun des côtés du couloir, entre vous et la porte, est creusé d'une succession de vastes niches, et chaque niche est occupée par un Squelette aux os rouges, armé d'un sabre. Si ces Squelettes s'animent - et vous êtes convaincu qu'ils le feront -, ils constitueront pour vous un formidable danger à affronter. Si vous possédez une Potion Bleue et si vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [344](#). Si vous voulez courir à toutes jambes vers la lointaine porte rouge, rendez-vous au [62](#). Si vous décidez d'attaquer le Squelette Rouge de la première niche, rendez-vous au [275](#). Si vous préférez longer le couloir sur la pointe des pieds en espérant que les Squelettes ne s'animeront pas, rendez-vous au [292](#).



355 *Chaque niche est occupée par un squelette armé d'un sabre.*

356

Et maintenant, que faire ? Si vous voulez :

Explorer la soute avant, si ce n'est pas déjà fait

Rendez-vous au [85](#)

Étudier le symbole magique, si ce n'est pas déjà fait

Rendez-vous au [97](#)

Ouvrir la porte de l'autrecabine, si ce n'est pas déjà fait

Rendez-vous au [114](#)

Quitter le navire pour regagner le rivage

Rendez-vous au [272](#)

357

Vous touchez l'écran... et une formidable décharge électrique vous paralyse le bras. Déduisez 2 points de votre total d'**ENDURANCE** et réduisez votre **HABILETÉ** de 1 point pendant le premier combat que vous livrerez après avoir quitté la bibliothèque. Retournez au [110](#) et faites un autre choix.

358

Attaquer ce formidable Esprit Élémentaire n'est pas une bonne idée. Si vous n'avez pas d'épée magique, vous ne pouvez rien contre lui : il vous anéantit, et votre aventure est terminée. Si vous avez une épée magique, vous pouvez combattre la gigantesque créature, mais chaque coup qu'elle vous portera vous fera perdre 4 points d'**ENDURANCE**.

ESPRIT ÉLÉMENTAIRE HABILETÉ: 14 ENDURANCE : 22

Si vous êtes vainqueur, diminuez votre total de **CHANCE** de 1 point avant de quitter les souterrains et de partir vers l'est. Rendez-vous au [334](#).

359

Vous tapez délicatement sur le verre en espérant seulement fêler le réservoir, mais la pression du liquide est telle que la vitre éclate et que le contenu coule à flots. Vous tentez frénétiquement d'en récupérer le plus possible. Toutes les bouteilles, fioles ou carafes dont vous disposez peuvent être emplies de bouillie nutritive, et chacune d'elles en contiendra assez pour un repas. Lorsque vous avez rempli tous les récipients en votre possession en réussissant à ne pas glisser et à ne pas vous étaler à plat ventre dans les ruisseaux de boue qui sillonnent le sol, quittez la pièce et rendez-vous au [106](#).

360

Lorsque vous forcez la porte, le métal de la toile d'araignée vire au rouge sombre. En même temps, le Rubis que vous tenez à la main se met à rayonner comme s'il absorbait de l'énergie : la pierre s'est transformée en Rubis Feu. Sa taille a considérablement augmenté et, maintenant, elle ne possède pas moins de 60 facettes (notez-le). Vous franchissez la porte et vous entrez. Rendez-vous au [198](#).

361

Lorsque vous lui portez l'estocade finale, le Fantôme s'affaisse et sa lueur s'éteint. Et puis il se remet à briller et reprend forme sous vos yeux ! Craignant de ne jamais pouvoir en venir à bout, vous vous apprêtez à reprendre le combat, mais il vous prie de retenir votre épée.

- Me voilà libre, murmure-t-il, mais pas comme je l'aurais souhaité. Écoutez-moi, étranger.

Vous remettez votre épée au fourreau. Le Fantôme ne bouge pas, ne fait aucun geste menaçant.

- Je m'appelle Parraine, reprend le Fantôme. Le Mage dont je ne peux pas prononcer le nom m'a ordonné de garder cet endroit.

Les Mages tiraient d'ici une partie de leur puissance sur les éléments, et le Globe de Cuivre que vous voyez recèle un peu de cette puissance. J'étais moi-même un magicien, il y a bien longtemps de cela, et j'ai péri au cours d'une grande bataille qui s'est déroulée dans la plaine des Épées, au-delà des marécages. Je n'ai pas reçu une sépulture décente : mes ossements gisent toujours là-bas, et je n'ai pas trouvé le repos éternel. Les Mages m'ont réduit en esclavage. Je suis maintenant libéré de cette servitude, mais j'ai besoin que mes ossements soient enterrés sur le champ de bataille. Étant libre, je suis disposé à vous offrir mes services. Si vous acceptez de m'héberger dans l'un des objets que vous possédez, je vous servirai... à condition que vous me fassiez le serment de rechercher ma dépouille et de l'ensevelir. Cependant, certains sages, comme vous le savez peut-être, soutiennent qu'il est dangereux de donner l'hospitalité à un Fantôme. C'est à vous de décider. Si vous souhaitez mes services, dites-le. Si vous n'en voulez pas, je disparaîtrai.

Qu'allez-vous faire ? Accepter les services de Parraine (rendez-vous au [251](#)) ou les refuser (rendez-vous au [323](#))?

362

Convertissez le nom du Magicien en chiffres en utilisant le code suivant : A = 1, B = 2, C = 3 et ainsi de suite jusqu'à Z = 26. Additionnez ensuite les chiffres correspondant aux lettres de son nom, puis multipliez le total par deux et rendez-vous au paragraphe portant le numéro correspondant : si le premier mot de ce paragraphe est le nom du magicien, vous êtes tombé juste ; dans le cas contraire, le magicien vous attaquera, aussi prenez bonne note de vous rendre au [134](#).

363

En sortant des bois, vous mettez le cap sur une région de l'île que vous n'avez pas encore visitée. Si vous choisissez d'aller vers ?

Le nord, par la côte où vous avez fait naufrage

Rendez-vous au [351](#)

Le nord-est, par la lande

Rendez-vous au [90](#)

L'est et le mamelon central

Rendez-vous au [186](#)

Le sud, par les marais

Rendez-vous au [6](#)

364

Le Maître du Feu vous jette un sort pendant que vous foncez vers lui, mais la peur a fait son apparition dans ses yeux hallucinés. Il vous foudroie, mais il a dû mal viser car l'éclair qu'il vous envoie vous touche à peine. Si vous êtes prêt à sacrifier 1 point de **CHANCE**, vous pouvez même l'esquiver complètement ; sinon, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Maintenant, vous approchez de votre but, aussi rendez-vous au [39](#).

365

Le sol devient de plus en plus rocailleux, et c'est péniblement que vous approchez du bâtiment édifié à la pointe sud-ouest de l'île de Solani. C'est une construction de taille modeste, en pierre grise, coiffée d'un toit de tuiles moussues et dotée d'une solide porte en bois brun-rouge. Il y a des fenêtres, mais elles sont pratiquement opaques. Deux gigantesques Squelettes, armés d'épées à deux mains, montent distraitement la garde en décrivant inlassablement le même parcours. Après les avoir observés pendant un instant, vous estimez pouvoir vous faufiler derrière leur dos au moment où leur ronde les éloigne de la porte. Il se peut que celle-ci soit verrouillée, évidemment, mais en courant vite, il doit être possible d'éviter l'affrontement.

D'autre part, vous pourriez aussi attaquer l'un des Squelettes pendant que l'autre est encore loin. Si vous préférez :

Foncer vers la porte Rendez-vous au [338](#)

Attaquer l'un des Squelettes Rendez-vous au [164](#)

Faire demi-tour pour allervers l'est et la Tour Noire
Rendez-vous au [390](#)

366

Curieusement, cette porte s'ouvre sans la moindre difficulté, et vous vous trouvez au sommet d'un escalier de pierre qui s'enfonce dans les profondeurs. Ses murs reflètent une vague lueur rouge et, malgré la distance, un souffle chaud vous frappe au visage. Vous en déduisez que vous devez être sur le bon chemin pour atteindre votre destination finale : la confrontation avec le Maître du Feu. Si vous êtes prêt à descendre tout de suite et à l'affronter sans plus attendre, rendez-vous au [397](#). Si vous préférez refermer cette porte et essayer celle située au bout de la galerie, rendez-vous au [49](#). Si vous souhaitez explorer un autre endroit des cryptes, rendez-vous au [106](#), mais notez que lorsque vous serez disposé à descendre dans la plus profonde de celles-ci, vous pourrez le faire en vous rendant au [397](#).

367

De courtes vagues rageuses brassent les eaux grises, et vous devez souquer ferme sur les avirons pour atteindre l'épave grinçante qui s'est éventrée sur les récifs entre lesquels vous louvoyez. Vous agrippez des filins qui pendent le long du bordage, amarrant solidement votre esquif et vous vous hissez sur le pont. Vous y trouvez un canot de sauvetage à demi défoncé suspendu en travers du bastingage, un bossoir vide dont un autre canot a dû être largué, une vaste soute dont le prélatrart claqué au vent et, à côté de la timonerie, une échelle descendant dans la cale. Au haut du grand mât, le nid-de-pie semble occupé par une forme affaissée. Si vous voulez :

Explorer la soute

Rendez-vous au [343](#)

Grimper dans le nid-de-pie

Rendez-vous au [5](#)

Descendre dans la cale

Rendez-vous au [52](#)

368

Heureusement pour vous, cet Esprit Élémentaire est nettement moins vigoureux que la plupart de ses semblables, ce qui signifie que, avec beaucoup de chance, vous avez peut-être un petit espoir de vous en tirer !

ESPRITÉLÉMENTAIRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 12

Si vous êtes vainqueur, libre à vous de quitter le monastère si vous le souhaitez (rendez-vous au [281](#)). Si vous n'êtes pas encore monté au premier étage, vous continuez à grimper. Les deux volées de marches se rejoignent au sommet et débouchent sur un corridor unique sur lequel donnent deux portes, une à chaque bout. L'une de celles-ci est entrebâillée, et un horrible grondement guttural sort de la pièce à laquelle elle conduit. L'autre porte est fermée. Si vous décidez :

D'ouvrir la porte close

Rendez-vous au [325](#)

D'entrer dans la pièce dont la porte est entrouverte

Rendez-vous au [336](#)

De redescendre pour quitter le monastère

Rendez-vous au [281](#)

369

Le Mannequin continue à grandir jusqu'à ce qu'il ait atteint votre taille, puis il reste immobile à vos côtés. Si vous essayez de lui faire faire quoi que ce soit, il ne fera pas un geste, mais si vous partez, il vous suivra. Maintenant, allez-vous décrocher les épées pour les examiner, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous au [103](#)) ou quitter cette pièce pour chercher ailleurs (rendez-vous au [79](#)) ?

370

Pendant votre fuite, des squelettes vous décochent quelques coups au passage. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, ces coups ne vous font perdre que 2 points d'ENDURANCE. Si vous êtes Malchanceux, ils vous en font perdre 6. De toute manière, si vous êtes toujours en vie vous parvenez à fuir, et les Morts Vivants ne vous poursuivent pas au-delà du mamelon. Rendez-vous au [34](#).

371

Vous ouvrez sans difficulté la porte qui donne sur une pièce ravagée par le feu. L'odeur de brûlé imprègne encore les vestiges calcinés des meubles et des tapisseries. Les décombres ne sont guère prometteurs mais, si vous souhaitez néanmoins les fouiller, rendez-vous au [339](#). Si vous préférez rejoindre la galerie principale et choisir un autre endroit à visiter, rendez-vous au [106](#).

372

L'humidité commence à saper votre énergie, vos vêtements sont trempés de sueur et, en titubant le long de la piste, la vue brouillée par la transpiration, vous vous sentez très fatigué : vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Soudain, vous vous frottez les yeux, persuadé d'avoir vu des visages qui vous épiaient à travers les branches des fougères de marais. La grosse tête verte, reptilienne, d'un grand et robuste Homme-Lézard vous observe,

et ses yeux jaunes, bridés, brillent de curiosité. L'Homme-Lézard ne paraît nullement agressif. Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez :

- Continuer votre route en ignorant l'Homme-Lézard
Rendez-vous au [241](#)
- Saluer l'Homme-Lézard
Rendez-vous au [47](#)
- Attaquer l'Homme-Lézard
Rendez-vous au [27](#)
- Revenir sur vos pas vers l'autre branche de la piste
Rendez-vous au [69](#)
- Revenir sur vos pas pour emprunter le pont de lianes
Rendez-vous au [84](#)

373

La porte d'où l'apprenti a surgi est celle de son logis, mi-chambre mi-bureau, meublé d'une couchette Spartiate, de deux chaises en bois et de quelques accessoires rudimentaires. Une fouille approfondie de la pièce et du cadavre de son occupant vous rapporte quelques bribes de nourriture (de quoi faire 2 repas), 3 Pièces d'Or et une bouteille de potion vide. L'étagère porte quelques grimoires ésotériques que vous êtes incapable de déchiffrer et qui, de toute façon, sont trop lourds pour être emportés. Déçu de ce maigre butin, vous regagnez la galerie principale. Maintenant, vous pouvez :

- Ouvrir l'autre porte du couloir, si vous ne l'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [15](#)
- Descendre les marches de pierre
Rendez-vous au [56](#)
- Essayer de traverser l'écran de lumière bleue
Rendez-vous au [37](#)

374

Vous récupérez votre épée lorsqu'elle est refroidie et vous réfléchissez à ce que vous allez faire maintenant. Si vous voulez :

Grimper dans un arbreet dormir un peu Rendez-vous au [276](#)

Entrer dans le tumulus de droite, si vous nel'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [38](#)

Visiter le grand tumulus central Rendez-vous au [59](#)

375

Maintenant, vous vous mesurez au Maître du Feu en combat singulier. Plus question de sorcelleries et autres diableries magiques ! C'est le moment de déduire du total del'ENDURANCEdu Maître du Feu les dommages que vous lui avez déjà causés.

MAÎTRE DU FEU HABILITÉ :10 ENDURANCE :12

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [326](#).

376

Vos jambes lasses gravissent péniblement une succession apparemment interminable de degrés qui mènent au sommet du phare. Là, dans une pièce claire, aérée, un globe de verre pivote au ras du dôme, mais aucune lumière n'en sort. Si vous connaissez une Incantation de Lumière, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au nombre des taches lumineuses incluses dans la Pierre Magique dont vous êtes porteur. Si vous n'avez pas de Pierre Magique, il vous sera peut-être possible de revenir ici plus tard, quand vous en aurez trouvé une mais, pour l'instant, vous n'avez rien à y faire et vous partez. Vous pouvez descendre jusqu'à l'épave de la baie, si vous ne l'avez pas déjà visitée (rendez-vous au [291](#)), examiner la trappe du rez-de-chaussée, si vous ne l'avez pas déjà fait (rendez-vous

au [261](#)), ou chercher un autre endroit de l'île à explorer (rendez-vous au [70](#)).

377

Les bureaux sont très soigneusement rangés. Vous y trouvez en abondance des vélins immaculés, des fioles d'encre précieuses et des plumes d'oie, mais aucun écrit, aucune note, aucune indication sur ce qui est arrivé aux magiciens. En fouillant dans l'un des bureaux, vous êtes néanmoins obligé de *tester votre Habileté*. Si vous échouez, une lame à ressort vous lacère la main : réduisez votre **ENDURANCE** de 2 points. Si vous réussissez, vous parvenez à esquiver le piège. Maintenant, retournez au [110](#) et choisissez quelque chose que vous n'avez pas encore fait.

378

Vous luttez de votre mieux contre ce déferlement d'énergie magique. Votre épée étincelle de tous ses feux à l'intérieur de la rugissante barrière de vent et de pierres en essayant d'atteindre au cœur la force magique tapie dans cette pièce.

TOURBILLONÉLÉMENTAIRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 14

C'est un combat périlleux. Si le Tourbillon dispose, pour un Assaut, d'une *Force d'Attaque* de 21, vous serez balayé, jeté à terre, et vous aurez du mal à porter un coup valable au cours de l'Assaut suivant (pour lequel vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points). Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [91](#).



379

Vous quittez le monastère en courant. Lancez un dé et divisez le résultat obtenu par deux (en arrondissant au chiffre supérieur) : c'est le nombre de coups que l'Esprit Élémentaire vous assène pendant votre fuite. Chaque coup réduit votre total d'**ENDURANCE** de 2 points. Si vous êtes encore en vie, le gardien magique ne vous poursuit pas en dehors du bâtiment. Si vous vous dirigez maintenant :

Vers le nord-est et le phare, si vous n'y êtes pas allé

Rendez-vous au [333](#)

Vers l'ouest et la forêt si vous n'y êtes pas allé Rendez-vous au [57](#)

Vers le sud-ouest et un mamelon herbu

Rendez-vous au [186](#)

Vers le sud-ouest et des marais que l'on aperçoit au loin

Rendez-vous au [6](#)



380

Vous vous trouvez dans une petite pièce nue qui doit occuper un quart de la surface circulaire de la tour. Une porte entrouverte dans l'une des cloisons vous permet d'apercevoir, dans la chambre voisine, un escalier en colimaçon dont les marches de pierre desservent aussi bien le sommet de la tour que les cryptes. Le sol de cette chambre est jonché de sacs, de chiffons, de débris de bois et autres déchets. En y entrant, vous pouvez :

Fouiller les détritrus

Rendez-vous au [92](#)

Monter l'escalier

Rendez-vous au [316](#)

Descendre l'escalier

Rendez-vous au [2](#)

383

Vous avez pénétré dans l'imposant laboratoire d'alchimie du Maître des Eaux. C'est un spectacle réellement stupéfiant ! La pièce doit couvrir plusieurs centaines de mètres carrés, et sa voûte est à plus de huit mètres de hauteur. Elle contient de nombreuses tables de travail, d'innombrables étagères, des quantités de bocal et d'ustensiles d'alchimie, une grande cuve fermée, un coffre et un tas d'autres choses. Après avoir dressé un inventaire sommaire de tout l'équipement du laboratoire, vous estimez que les objets ci-après méritent un examen plus approfondi : quatre globes de verre flottants contenant des gaz colorés, deux verts et deux rouges ; la cuve, qui dégage une odeur âcre, nauséabonde ; une table centrale couverte de fioles scellées et de potions ; un guéridon portant des huiles et des onguents et, enfin, un coffre. Les récipients sont, dans l'ensemble, souillés, mais il y a quand même deux bouteilles propres que vous pouvez emporter si vous le désirez. Votre perquisition vous prend du temps, et vous devez consommer un repas. Si vous voulez pousser vos recherches plus loin, rendez-vous au [58](#). Si vous y renoncez et si vous préférez explorer un autre endroit à ce niveau des cryptes, rendez-vous au [106](#).

384

La piste se divise maintenant en deux, l'une des branches se dirigeant vers le sud-ouest et l'autre vers le sud-est. Vous remarquez au-dessus de votre tête, dans la voûte de feuillage, un entrelacement de plantes grimpantes qui forme une sorte de pont de lianes orienté plein sud. Il fait sûrement plus frais là-haut qu'au niveau du sol et la sueur dont vous ruisselez montre que la chaleur et l'humidité ont déjà commencé à vous affaiblir. Quel chemin prendrez-vous ? Si vous choisissez :

La piste sud-ouest

Rendez-vous au [69](#)

La piste sud-est

Rendez-vous au [372](#)

Le pont de lianes

Rendez-vous au [84](#)



385

Cette porte est fermée à clef. Si vous le souhaitez, vous pouvez essayer de la forcer. Pour cela, lancez deux dés et ajoutez 2 points. Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HABILETÉ**, vous avez réussi à ouvrir la porte. S'il est supérieur, vous avez échoué, mais vous pouvez tenter un autre essai. Vous pourrez renouveler le processus autant de fois que vous le désirez, mais notez le nombre de tentatives que vous aurez dû faire pour aboutir. Si vous ouvrez la porte, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez ne pas la forcer, vous pouvez :

Ouvrir l'autre porte de la galerie, si vous ne l'avez pas déjà fait
Rendez-vous au [15](#)

Descendre les marches
Rendez-vous au [56](#)

Essayer de traverser l'écran de lumière bleue
Rendez-vous au [37](#)

386

- Leur chef était le Maître des Eaux. C'est lui qui a commencé à faire des expériences de réanimation des créatures mortes, mais seulement à titre de passe-temps. C'est son adjoint, le Maître du Feu, qui a fait descendre le Grand Esprit dans les cryptes, et celui-ci s'est emparé de lui. Le Maître du Feu a assassiné le Maître des Eaux. Je ne peux pas prononcer leurs noms : un envoûtement me l'interdit. Mon maître, Remishaz, le Maître de l'Air, n'était pas mauvais, mais il était intrigué par les Fantômes et les Morts Vivants des Plans Magiques, surtout ceux du Plan Éthéré, et je crains qu'il n'y ait effectivement participé. Il s'est disputé avec le Maître de la Terre, qui avait créé des Morts Vivants terrestres, et ils se sont entretués. Ils existent encore à l'état de Fantômes et

continuent à se battre ici, dans les cryptes. Je n'ai toujours pas compris pourquoi leur querelle a fini par atteindre une telle violence. Tant qu'ils ne seront pas réconciliés, le Grand Esprit qui possède le Maître du Feu ne pourra pas être détruit. En fin de compte, c'est leurs expérimentations sur les Morts Vivants qui les ont tous conduits au désastre... Revenez au 48 pour faire un nouveau choix.

387

Où irez-vous, une fois sorti de l'eau ? Si vous dirigez vos pas vers :

La bande aride, à l'est	Rendez-vous au 90
Le phare, au loin	Rendez-vous au 333
La forêt, au sud	Rendez-vous au 57
La colline, au centre de l'île	Rendez-vous au 186

388

La porte donne sur l'ancre d'un Mage. L'ambiance de la pièce, décorée dans les tons gris et bruns, est froide, minérale. Le mobilier est réduit à sa plus simple expression et le seul ornement est une statue de granit représentant un magicien. Vous sentez un frisson vous courir le long de l'échine quand la température semble baisser brusquement et que le Fantôme d'un vieillard grisonnant apparaît à l'autre bout de la pièce, drapé dans une robe à capuchon. Ses yeux perçants se rivent aux vôtres, tandis qu'un rictus retrousse ses lèvres. Il lève des mains translucides et commence à psalmodier : il a beau être un Fantôme, il peut encore jeter des sorts ! Si vous pensez savoir son nom et si vous souhaitez lui parler, rendez-vous au [362](#). Si vous voulez l'attaquer, rendez-vous au [44](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [134](#)

389

Rester là pour vous battre n'est pas une décision judicieuse. Vous êtes encerclé par un groupe de Squelettes, et un deuxième groupe est en train de se former pour vous attaquer alors même que vous êtes engagé dans un combat avec le premier. En raison de la façon sommaire dont les Squelettes se sont constitués, votre arme leur infligera un dommage normal de 2 points, mais vous devez combattre chacun des groupes comme s'il s'agissait d'un adversaire unique, et ils sont suffisamment nombreux pour vous compliquer sérieusement la tâche. Combattez d'abord le premier groupe puis, si vous êtes encore en vie, le second.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GROUPE DE SQUELETTES	9	10
Second GROUPE DE SQUELETTES	7	9

Si **VOUS** êtes vainqueur, rendez-vous au [34](#).

390

C'est sous des nuages menaçants que vous vous hâtez vers votre dernier objectif sur l'île de Solani. Sur votre passage, le vent soulève des tourbillons de cendre blanche, sèche et pulvérulente, qu'il vous souffle en plein visage. Si vous avez contracté la Rouille des Poumons, respirer un peu de cette cendre vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Vous remarquez soudain des buissons d'une étrange plante grasse dont les feuilles tranchantes ont la forme d'une hache. Si vous possédez un traité de botanique, rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que la page où est décrite la Plante Fer-de-Hache. Si vous n'êtes pas en possession de cet ouvrage, rendez-vous au [124](#).

391

L'acide éclabousse le magicien de la tête aux pieds en lui infligeant des brûlures qui le font hurler de douleur et il perd 4 points d'ENDURANCE(notez-le). Maintenant, pendant qu'il se ressaisit pour lancer un dernier sortilège, vous pouvez vous ruer sur lui (rendez-vous au [39](#)) ou bien utiliser d'une manière ou d'une autre un Cristal ou un Diamant (rendez-vous au [25](#)). Vous pouvez également, si vous préférez, employer un Globe de Cuivre, si vous en possédez un et si vous souhaitez en faire usage : pour cela, rendez-vous au paragraphe dont le numéro est le double de celui où vous avez trouvé le Globe de Cuivre.

392

Aussitôt que le Pentacle est troublé, un grondement terrifiant retentit sous le palier et une colonne de terre et de pierres surgit à travers le plancher en le faisant voler en éclats. Des fragments de bois tranchants et des cailloux acérés vous infligent des éraflures qui vous font perdre 1 point d'ENDURANCE, et vous vous trouvez nez à nez avec un Esprit Élémentaire de la Terre résolument hostile ! Si vous voulez le combattre, rendez-vous au [264](#). Si vous préférez fuir, rendez-vous au [379](#).

393

Au réveil, vous êtes affamé et devez consommer un repas. Devant vous s'étend une plaine aride, poussiéreuse, parsemée de rochers. Au sud s'élève une Tour Noire imposante et rébarbative. Au loin vers l'ouest, de l'autre côté de la plaine, il semble qu'un bâtiment se dresse au bord d'une baie mais, à cette distance, vous ne sauriez l'affirmer. Si vous vous dirigez vers la Tour Noire, rendez-vous au [334](#). Si vous préférez aller vers l'ouest, à travers la plaine, rendez-vous au [201](#).

Vous questionnez l'ermite sur les Morts Vivants de l'île.

Ces maudits magiciens ! s'exclame-t-il. Avec toutes leurs manigances ! Ils manipulaient les forces île la vie, vous comprenez, alors ils se sont imaginés qu'ils pouvaient en faire autant avec les choses mortes. Ils ont modifié l'énergie vitale et le corps de créatures des marais, mais ça ne leur a pas suffi, oh non ! Il a fallu qu'ils repêchent des cadavres au fond île la mer. Au début, ils les utilisaient seulement comme esclaves : de la main-d'œuvre bon marché, économique à l'usage, n'ayant pas besoin de loisirs et ne se plaignant jamais d'être mal payée ou de travailler trop dur. Et puis l'un d'eux a commencé à la ire des expériences sur d'autres Morts Vivants, pas seulement des créatures rudimentaires. Il a mélangé la sorcellerie et la nécromancie, il a joué avec des âmes et des fantômes, et avec des choses malfaisantes douées d'intelligence et de ruse. Bon, d'accord, je sais que je suis fou à lier, mais pas à ce point-là. Le Maître du Feu a procédé à des invocations qui dépassaient ses capacités. Il a fait venir l'un des Grands Morts Vivants, les esprits immortels des ténèbres, et c'est là que la véritable horreur a commencé...

L'ermite se tait. Vous pouvez encore l'interroger sur deux (et seulement deux) autres sujets avant qu'il ne devienne trop distrait et trop écervelé pour s'exprimer d'une façon cohérente et qu'il ne s'enfuit dans la forêt. Rendez-vous à deux des paragraphes de la liste ci-dessous, qui précise les sujets que vous souhaitez approfondir (vous serez renvoyé à ce paragraphe-ci pour effectuer votre second choix). Lorsque vous aurez obtenu vos deux réponses, rendez-vous au [168](#). Si vous choisissez :

- | | |
|-----------------------------|------------------------------------|
| La guérison des maladies | Rendez-vous au 107 |
| Les magiciens | Rendez-vous au 129 |
| D'autres occupants de l'île | Rendez-vous au 156 |

Les marécages

Rendez-vous au [183](#)

Assistance et conseils

Rendez-vous au [331](#)

395

L'apprenti n'est pas versé dans le maniement des armes, mais il peut utiliser quelques sortilèges avec efficacité. Pendant les deux premiers Assauts, il lancera un projectile magique qui vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Ensuite, il combattra avec son couteau, qui ne vous infligera qu'un dommage de 1 point s'il vous atteint.

APPRENTIMAGICIEN HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9

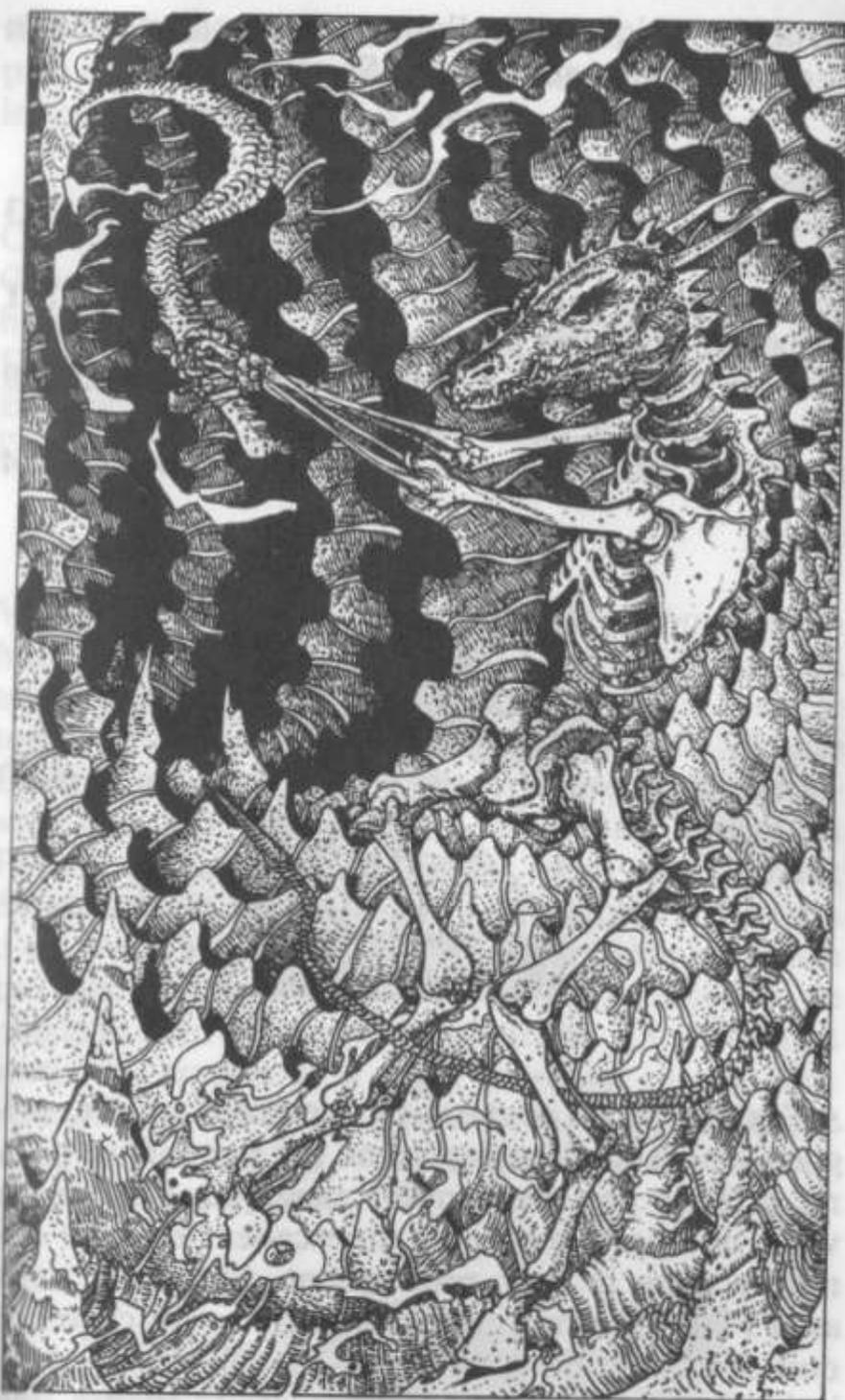
Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [373](#).

396

Votre pied passe au travers d'une planche pourrie, et vous tombez lourdement en vous foulant la cheville ; réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points. De plus, votre sac à dos est trempé et de l'eau de mer souillée, mêlée de vernis à bois, imprègne vos réserves de nourriture ; vous perdez 2 points de Provisions. Maudissant votre malchance, vous fouillez la soute pour voir si elle contient quelque chose d'utile. Rendez-vous au [145](#).

397

Vous descendez les marches pendant ce qui vous paraît une éternité, et le souffle de plus en plus chaud qui monte des cryptes du Maître du Feu vous fait transpirer à grosses gouttes. Vos cheveux vous collent au crâne et la main posée sur le pommeau de votre épée est toute moite, mais l'escalier finit par aboutir à un palier sur lequel il n'y a qu'une porte. Vous n'avez donc pas le choix et, quand vous l'ouvrez, vous restez bouche bée sur le seuil, les yeux écarquillés devant l'étrangeté de la pièce que vous découvrez. Le sol est légèrement concave, le plafond également,



397 *Un squelette qui paraît être un assemblage de plusieurs créatures se dresse devant vous.*

et tous deux sont couverts de protubérances osseuses, veinées de muge, qui ressemblent à des côtes. Une lueur rouge émane des murs et, au centre de la pièce, se dresse un Mort Vivant immobile qui paraît être le Squelette d'un extravagant assemblage de plusieurs créatures. Un torse et des bras humains sont surmontés d'un cou et d'un crâne d'Homme-Lézard, alors que les jambes puissantes sur lesquelles la chose se tient pourraient appartenir à un cheval et que la queue squelettique du monstre se termine par une longue épine osseuse. Cette abomination est armée d'un crochet d'os tranchant qu'elle brandit devant elle jusqu'au moment où elle se met en branle et s'approche de vous en fauchant l'air comme avec une faucille. Il faut combattre le Mutant Squelettique pour pouvoir aller plus loin.

MUTANTSQUELETTIQUE HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 12

Si vous êtes vainqueur, vous apercevez des portes dans chacun des murs de la pièce, en plus de celle par laquelle vous êtes entré. Si vous ouvrez :

La porte de droite

Rendez-vous au [146](#)

La porte de gauche

Rendez-vous au [211](#)

La porte d'en face

Rendez-vous au [310](#)



398

Cette porte donne dans un couloir desservant les cellules des novices. C'est une série de petites piècesmeublées uniquement d'une paillasse, d'une chaise et d'un ou deux accessoires. Si vous voulez :

Votre ultime et fatal coup d'épée fait pousser un hurlement de consternation au Spectre Hideux qui se dissout dans le néant. Vous avez tout juste le temps de reprendre vos esprits avant que l'Huile Éthérée ne s'évapore et que vous ne vous retrouviez, une fois de plus, dans la salle du Maître du Feu. Les flammes magiques sont maintenant éteintes et le Squelette Noir n'est plus qu'un tas d'os. Vous apercevez au fond de la pièce un coffre qui pourrait contenir de l'or, des accessoires de magie et bien d'autres choses encore. Il vous reste à sortir des cryptes et le trajet de retour jusque chez vous risque fort d'être périlleux mais, après ce que vous venez de subir, vous êtes convaincu de pouvoir le mener à bien.

