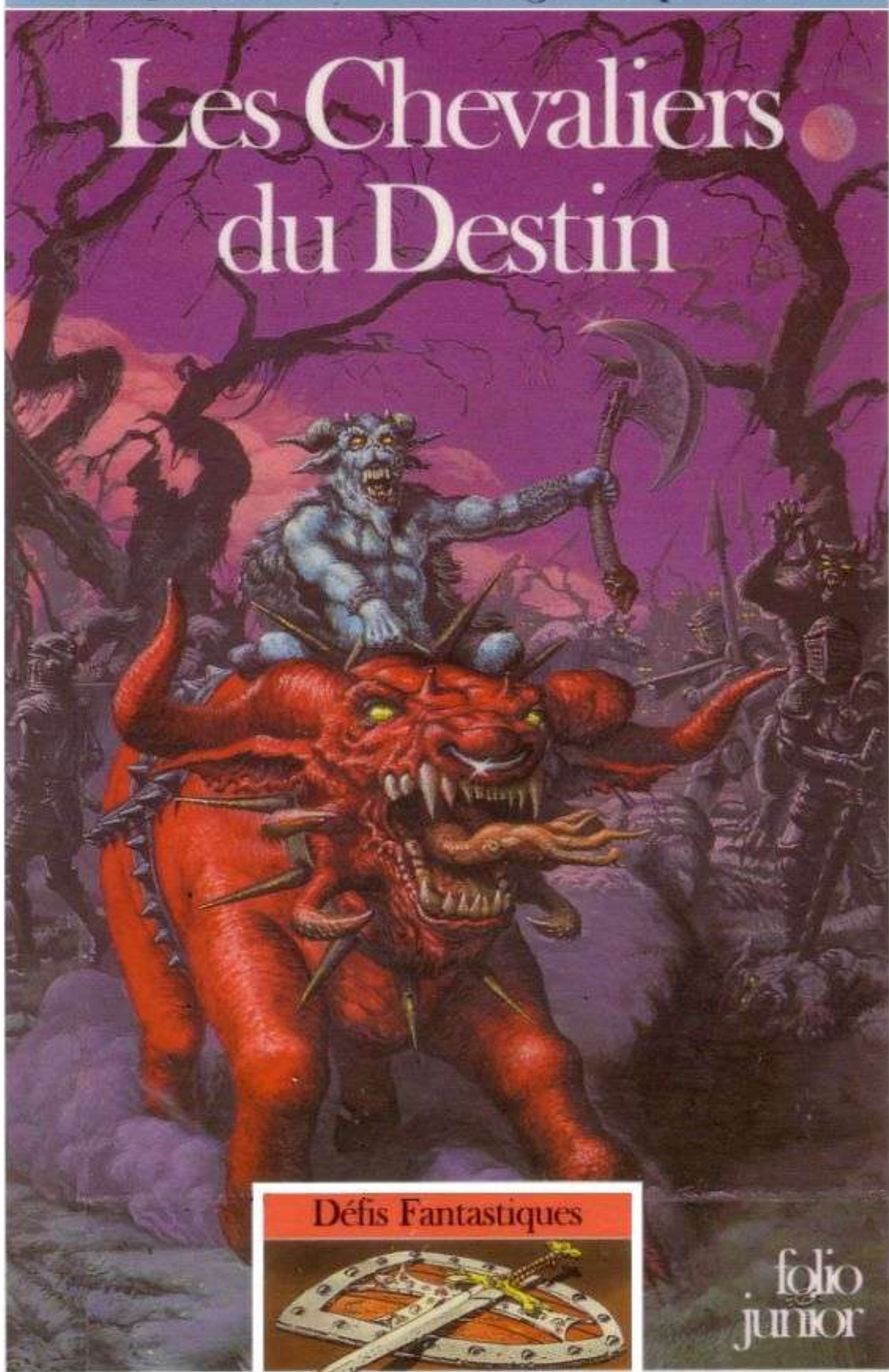


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# Les Chevaliers du Destin



Défis Fantastiques



folio  
junior

Titre original : *Knights of Doom*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, pour la conception de la série Défis Fantastiques ©  
Jonathan Green, 1994, pour le texte © Tony Hough, 1994, pour les illustrations ©  
Éditions Gallimard, 1995, pour la traduction française

Jonathan Green  
Les Chevaliers du Destin  
Défis Fantastiques/55

*Traduit de l'anglais par Pascale Houssin*

Illustrations de Tony Hough



Gallimard

# Les Chevaliers de Télak

Il vous a fallu plusieurs années pour faire partie de l'ordre des Chevaliers de Télak, divin Porteur du Glaive. Après avoir suivi l'enseignement initiatique destiné à former les prêtres-guerriers à la Citadelle, vous avez été muté à l'avant-poste du donjon du Démon, situé à la frontière du royaume septentrional de l'Ocrandie et de la Bracie, son belliqueux voisin. Là, vous avez rapidement gravi les échelons de la hiérarchie en accomplissant de périlleuses missions en territoire ennemi. Vous avez fini par acquérir une fameuse renommée, non seulement en vertu de vos brillants faits d'armes, mais aussi pour votre remarquable connaissance des arcanes de votre ordre, fruit de longues années d'études. Par la suite, on vous a invité à revenir à la Citadelle afin de parfaire l'entraînement physique et la formation spirituelle propres à l'élite des Templiers. En présence de vos condisciples, vous avez alors fait le serment solennel de combattre le mal et le chaos sous toutes leurs formes et de respecter en tous points le code d'honneur de l'ordre de Télak. Depuis lors, vous avez dû affronter d'innombrables adversaires et accomplir de dangereuses quêtes au bénéfice de votre pays, luttant contre vents et marées pour surmonter les pires difficultés. Vos qualités de guerrier, conjuguées à un puissant pouvoir mystique, ont fait de vous l'un des hommes les plus respectés et fiables de votre ordre. Tout récemment encore, vous êtes parti à la tête d'un détachement qui a réussi à forcer une horde d'Orques et d'Hommes-Bêtes dans leurs derniers retranchements. Pour votre part, cette brillante victoire a contribué à asseoir une réputation qui n'était plus à faire.



# Règles du jeu

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 12, vous trouverez une *Feuille d'Aventure* dont les cases sont destinées 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 deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le total dans la case **ENDURANCE**. Lancez 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 seront signalées. Votre **HABILETÉ** reflète votre adresse au combat, votre dextérité et votre agilité. Votre niveau d'**ENDURANCE** traduit votre forme physique et morale. Vos points de **CHANCE** indiquent si vous êtes Chanceux ou Malchanceux.



## Combats

Au cours de votre aventure, vous rencontrerez souvent des créatures hostiles. On vous donnera peut-être, dans certains cas, la possibilité de régler la question d'une façon particulière mais, en général, vous devrez livrer bataille comme suit : Inscrivez les points d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de l'adversaire dans la première case vide des Rencontres avec un Adversaire de votre *Feuille d'Aventure* ; notez également toutes les capacités ou instructions particulières à cet adversaire. Le combat se déroule ensuite ainsi :

1. Lancez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETÉ au résultat obtenu. Ce total vous donne la *Force d'Attaque* de l'adversaire.

2. Lancez deux dés pour vous-même. Ajoutez vos propres points d'HABILETÉ au résultat obtenu. 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 : réduisez son **ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez également vous servir de votre **CHANCE** pour tenter d'aggraver sa blessure (voir page 16).

5. L'adversaire vous a blessé : réduisez votre **ENDURANCE** de 2 points. Vous pouvez également faire appel à votre **CHANCE** (voir page 17).

6. Livrez un nouvel Assaut en reprenant les étapes de 1 à 5. Vous poursuivez ainsi l'ordre des opérations jusqu'à ce qu'un total d'**ENDURANCE**, celui de votre adversaire ou le vôtre, soit réduit à zéro, ce qui signifie la mort de votre adversaire ou la vôtre.

## **Combat contre plusieurs adversaires**

Dans certains cas, vous aurez affaire à plusieurs adversaires. Vous les affronterez parfois comme un ennemi unique, parfois un par un, parfois tous ensemble ! Si vous les affrontez comme un seul adversaire, le combat se déroule normalement. Si vous les affrontez à tour de rôle, le combat se déroule encore normalement, si ce n'est que, quand vous avez éliminé un ennemi, le suivant s'avance pour prendre sa place !

Lorsque vous combattez plusieurs ennemis en même temps, chacun d'eux vous attaque à chaque Assaut, mais vous pouvez choisir celui que vous combattez et mener contre lui un combat normal. Contre les autres adversaires, utilisez votre *Force d'Attaque* de la manière habituelle, mais si elle est supérieure à celle de l'adversaire, vous ne lui infligez aucun dommage, il est censé avoir esquivé votre coup. En revanche, si votre *Force d'Attaque* est inférieure à celle de votre adversaire, vous êtes blessé de la manière habituelle. Bien entendu, vous devez terminer le combat contre chaque adversaire supplémentaire individuellement.

## **Chance**

A plusieurs reprises au cours de votre aventure, lors de combats ou dans des 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 tenter 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 inférieur ou égal à vos points de **CHANCE**, vous êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur à vos points de **CHANCE**, vous êtes Malchanceux. Cette règle s'intitule : *Tentez votre Chance*. Chaque fois que vous devrez *tenter 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. A certaines pages du livre, on vous demandera *dejenter votre Chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Dans les combats, cependant, vous serez toujours libre d'utiliser votre **CHANCE** pour aggraver la blessure que vous venez d'infliger à votre adversaire, ou 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 que, au lieu d'enlever 2 points à cause de la blessure, vous lui aurez seulement ôté 1 point). Si l'adversaire vient de vous blesser, vous pouvez *tenter votre Chance* pour essayer d'en minimiser les effets. Si vous êtes Chanceux, vous avez réussi à atténuer le coup. Ajoutez 1 point à votre **ENDURANCE** (c'est-à-dire que, au lieu de perdre 2 points à cause de la blessure, vous aurez perdu 1 point seulement). 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*.

## **Comment rétablir votre Habileté, votre Endurance et votre Chance**

### *Habileté*

Vos points d'**HABILETÉ** ne varieront guère au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'**HABILETÉ**, mais il ne peut dépasser leur *total de départ*, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé.



En diverses occasions, au cours de votre aventure, on vous demandera de *tester votre Habileté*. Le processus est le même que pour *tenter votre Chance* : lancez deux dés ; si le total obtenu est inférieur ou égal à vos points d'**HABILITÉ**, vous avez réussi ; si le résultat est supérieur, vous avez échoué et vous devez en subir les conséquences. Toutefois, contrairement à *tentez votre Chance*, vous n'avez pas à déduire 1 point de votre **HABILITÉ** chaque fois que vous *testez votre Habileté*.

### *Endurance*

Vos points d'**ENDURANCE** changeront beaucoup pendant votre aventure. Ils diminueront si vous êtes blessé au cours d'un combat, si vous faites une mauvaise chute, si vous tombez dans un piège ou si vous accomplissez une tâche particulièrement éprouvante. Si vos points d'**ENDURANCE** sont réduits à zéro, vous avez été tué et vous devez cesser immédiatement de lire ce livre. Les courageux, désireux de poursuivre leur aventure, doivent déterminer un nouveau personnage et tout recommencer depuis le début. Les points d'**ENDURANCE** perdus se récupèrent en consommant un Repas ou des provisions diverses. Vous commencez votre aventure avec des provisions correspondant à 5 Repas, et vous pouvez en acquérir d'autres au cours de l'action. La case Provisions de votre *Feuille d'Aventure* vous permettra de tenir un compte exact de vos ressources alimentaires. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous récupérez 4 points d'**ENDURANCE**, mais n'oubliez pas de rayer 1 Repas de votre case Provisions. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat.

### *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'**HABILITÉ**,

**VOS** points de **CHANCE** ne peuvent pas excéder le *total de départ*, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.



## **Disciplines Spéciales**

Dans le cadre de votre formation de Templier, vous avez acquis la maîtrise de certaines Disciplines Spéciales qui ont souvent été de précieux atouts dans des circonstances critiques. Parmi toutes les Disciplines Spéciales énoncées ci-dessous, choisissez-en quatre, puis inscrivez-les sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous devez choisir au moins une Discipline Guerrière et une Discipline Mystique.

### *Disciplines Guerrières*

**Art des Armes** : Vous maniez certes l'épée à la perfection, mais vos talents s'exercent également dans une autre arme qui est à choisir parmi les suivantes : hache, javelot, masse d'armes, lance (inscrivez-la sur votre *Feuille d'Aventure*). **Dépistage** : Vous êtes capable de suivre jusqu'au bout la piste d'un homme ou d'une bête à condition, bien sûr, qu'il existe des traces.

**Équitation** : Vous êtes un cavalier accompli, capable de rester en selle et de guider votre cheval dans les plus rudes conditions. Grâce à cette Discipline, vous pouvez également maîtriser n'importe quelle monture n'appartenant pas forcément à la race chevaline.

**Stratégie** : Outre le fait d'être un combattant hors pair, vous avez l'art et la manière de diriger les hommes. Grâce à ce sens du commandement et de la tactique, n'importe quelle armée placée sous vos ordres devient pratiquement invincible. **Tir** : Cette

Discipline vous permet d'utiliser toutes les armes de jet (arcs, arbalètes, lances et poignards) avec une précision presque absolue.

### *Disciplines Mystiques*

Arcanes : Vous n'avez pas passé en vain de longues heures dans les bibliothèques de la Citadelle : les textes anciens, les grimoires, les épais volumes retraçant l'histoire et les légendes de l'Ocrandie n'ont plus de secrets pour vous. Vous pouvez aussi décrypter la plupart des symboles secrets de votre ordre et autres textes occultes.

Communication : Grâce à la pratique de la méditation transcendante, vous êtes devenu extrêmement sensible aux vibrations psychiques qui émanent du monde des Esprits, et parfois même d'autres dimensions cosmiques.

Coup sacré : Cette Discipline vous donne la faculté de frapper les créatures sataniques que sont les Démons et les Morts Vivants à l'aide d'une décharge d'énergie sacrée qui les privera de leur substance maléfique. Vous ne pouvez atteindre qu'un ennemi à la fois.

Exorcisme : Si vous brandissez un de vos talismans sacrés tout en prononçant les paroles ésotériques appropriées, vous serez capable de conjurer un esprit Mort Vivant ou de renvoyer un Spectre dans sa propre dimension (mais un seul à la fois).



## Honneur

En tant que Chevalier de Télak, vous êtes soumis aux règles de l'honneur, dont l'abnégation, le sens aigu du devoir, la bonté et la loyauté sont les principales caractéristiques. Vous démarrez cette aventure avec un total d'**HONNEUR** égal à 6 (pas besoin, donc, de lancer les dés). Au cours de vos aventures, certaines actions héroïques vous permettront d'augmenter ce total. En revanche, il se peut que vous perdiez des points d'**HONNEUR** si vous agissez égoïstement, si vous vous laissez aller à certaines bassesses ou, pire encore, si vous trahissez le Serment des Templiers. Comptabilisez soigneusement vos points d'**HONNEUR** sur votre *Feuille d'Aventure* et, quelles que soient les circonstances, prenez garde de ne pas faillir aux commandements de votre ordre.



## Temps

Comme il vous faudra plusieurs jours pour mener à bien votre mission, il est important de garder une trace du temps qui passe. A la fin de chaque journée, on vous demandera donc d'ajouter 1 jour au Temps Écoulé, dont la case figure sur votre *Feuille d'Aventure*.

## Équipement

Vous commencez votre aventure, muni du simple uniforme des Chevaliers de Télak : une fine cotte de mailles recouverte d'une tunique blanche brodée d'un glaive doré et, dans un fourreau, une épée magique trempée dans l'acier le plus pur. Cette arme ne vous permettra pas d'augmenter votre *Force d'Attaque* en cas de

combat mais, en vertu de ses pouvoirs sacrés, elle sera fort efficace contre les Démons et les Morts Vivants. Vous voyagerez en compagnie de Flamboyant, un cheval aubère arborant une magnifique crinière rousse. Pour l'instant, vous ne possédez pas de sac à dos et vous n'avez ni provisions ni pièces d'or.

Inscrivez votre épée magique dans la case Arme de votre *Feuille d'Aventure*. Les autres objets devront être consignés dans la case Équipement. Au cours de votre aventure, vous ne pourrez porter et utiliser qu'une seule arme à la fois. Cependant, tant que vous serez avec Flamboyant, vous pourrez garder une autre arme en réserve sur sa selle. Si tel est le cas, inscrivez-la dans la case Équipement de votre *Feuille d'Aventure*. S'il vous arrive de perdre votre première arme, vous serez bien content de pouvoir utiliser cette arme de secours, à condition que

Flamboyant soit près de vous ! Par exemple, si vous perdez votre épée dans les oubliettes d'un château, vous resterez désarmé jusqu'à ce que vous soyez ressorti à l'air libre et que vous ayez rejoint votre fidèle monture (à moins, bien sûr, d'avoir trouvé une arme en cours de route). Si vous êtes amené à vous battre à mains nues, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points. Si vous désirez changer d'arme en pleine bataille, vous perdez automatiquement l'Assaut en cours, avec toutes les conséquences qui s'ensuivent. Enfin, dès que vous acquerez une arme (ou une armure), n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure* en stipulant toutes ses caractéristiques (points de bonus éventuels, propriétés magiques ou non, etc.).



# Seul contre tous

- Le royaume est malade et je suis moi-même atteint d'une maladie mortelle.

A ces mots, un murmure de désolation parcourt l'assistance. Il y a là tous les représentants des diverses religions et des principaux ordres séculiers de l'Ocrandie. La grande salle où ils se réunissent est entièrement tapissée de bannières portant leur emblème. Vous vous tenez face au roi Rannor, assis sur un grand trône de chêne sculpté, et vous êtes frappé par son état de faiblesse et ses traits creusés par la fatigue. Après avoir repris son souffle, le souverain ajoute :

- Selon le diagnostic de mes médecins, il semblerait que je souffre d'une maladie mystérieuse contre laquelle il n'existe qu'un seul remède. Comme mon pays et moi-même ne faisons qu'un, je me trouve directement affecté par le mal qui est en train de ronger ma terre natale. Pour que le royaume survive, il faut donc supprimer la source du mal... car privée de son roi légitime, l'Ocrandie périra.

- Quelle est donc l'origine de ce chaos, seigneur? demandez-vous.

C'est Aranandus, magicien de la cour et conseiller auprès du roi, qui vous répond.

- Il y a quelques semaines, un terrible orage a éclaté sur les monts Banarask. Au cours de cette tempête, un passage s'est ouvert entre le monde d'ici-bas et celui des Esprits, juste au-dessus des ruines de la forteresse de Caer Skaal. Mes confrères et moi-même avons pu observer la perturbation que ce phénomène a déclenchée au sein de l'espace céleste. De plus, à des kilomètres à la ronde, les gens ont vu se former un gigantesque tourbillon qui descendait en vrille des nuages chargés d'électricité. D'autres témoins ont affirmé avoir vu des Esprits survoler la terre en hurlant, tout le temps que le passage est demeuré ouvert. C'était un spectacle terrifiant, insoutenable ! Néanmoins, avant que le



vortex ne se résorbe, on a vu s'échapper autre chose de l'espace surdimensionnel - une entité maléfique de la pire espèce. Par ailleurs, de récents rapports en provenance du Sud nous ont signalé qu'une bande de guerriers inconnus terrorise la population de la région. Il paraît qu'ils ont des bannières ornées d'un gantelet armé d'une épée noire. Cette description vous fait frémir et, voyant votre trouble, le vieux magicien ne fait, hélas, que confirmer votre appréhension :

- Oui, reprend-il gravement, il s'agit bien des armes des Chevaliers du Destin de Caer Skaal ! Parmi les templiers de Télak, nul n'ignore les événements tragiques qui ont secoué l'histoire de l'Ocrandie. Il y a cent ans, Chivalras IX - qui était à la fois souverain du pays et chef de votre ordre - avait un frère répondant au nom de Belgaroth qui faisait également partie des Templiers de Télak, mais qui nourrissait une jalousie sans borne à rencontre de son frère. Poussé par l'ambition de devenir roi, il n'hésita pas à critiquer son frère sans relâche, bien que celui-ci dirigeât le pays avec compétence et efficacité. Au fil des ans, Belgaroth se mit à désertier de plus en plus fréquemment la Citadelle afin de se retirer longuement dans son château, situé à la lisière des monts Banarask. Dévoré par la haine et la jalousie, il finit par renier Télak et se voua au culte des dieux du Chaos, dans l'espoir de pouvoir, grâce à leur soutien, supprimer Chivalras et s'appropriier le trône de l'Ocrandie. C'est dans ce dessein que Belgaroth fonda l'ordre des Chevaliers du Destin. Il comptait lancer ses troupes à l'assaut de la Citadelle mais, fort heureusement, les espions de Chivalras eurent vent de ces sombres projets. C'est ainsi que commença la croisade contre le chaos. La guerre fit rage pendant plusieurs mois, au terme desquels les Chevaliers de Télak réussirent à assiéger le château de Belgaroth, autrement dit la forteresse de Caer Skaal. Deux semaines plus tard, ils remportèrent enfin la victoire et anéantirent jusqu'au dernier des Chevaliers du Destin. Depuis ces temps reculés, les ruines hantées de Caer Skaal ont été abandonnées aux habitants de cette région sauvage et inhospitalière. - Tout porte à croire que Belgaroth est revenu d'entre les morts afin de restaurer l'ordre de ses vils chevaliers,

poursuit Aranandus. Ses serviteurs se livrent aux pires exactions et s'acharnent à faire régner le désordre, de façon à renforcer l'emprise du Chaos sur notre pauvre monde. Dans le Nord, les actes de sorcellerie se multiplient ; on dit que les cadavres sortent des tombes et que les présages de mauvais augure sont légion. Il paraît également qu'une partie de l'ancienne forêt de Lein a déjà commencé à dépérir. Si nous voulons sauver le royaume et notre roi, il faut absolument freiner l'avancée du Chaos. En d'autres termes, les Chevaliers de Caer Skaal doivent être supprimés une bonne fois pour toutes.

Le roi Rannor continue ce récit en s'adressant directement à vous.

- D'après mes conseillers, un homme bien entraîné et particulièrement avisé aurait, à lui seul, nettement plus de chances de mener à bien cette mission plutôt qu'une puissante armée. En effet, un homme seul se déplace plus vite et plus discrètement. Il pourrait pénétrer les lignes ennemies sans se faire repérer. Il faut frapper le plus vite possible pour bénéficier de l'effet de surprise. Or, lever une armée nous prendrait plusieurs jours.

Après une courte pause, Rannor reprend en vous regardant droit dans les yeux :

- C'est vous que nous avons choisi pour cette mission, car vous êtes l'un des plus grands Chevaliers de Télak. Votre bravoure, vos prouesses guerrières et votre maîtrise des pouvoirs mystiques transmis par les anciens sont célèbres dans tout le royaume. Acceptez-vous ?

- Oui, seigneur, répondez-vous sans l'ombre d'une hésitation. Si le royaume est en danger, je ferai tout pour arrêter les Chevaliers du Chaos dans leur ignoble entreprise.

- Fort bien, réplique le roi avec un soupir de soulagement. Vous partirez donc au plus tôt pour Caer Skaal. Au cas où vous échoueriez, cela nous laissera au moins le temps de préparer un

coup de force. Mais j'espère de toute mon âme que vous réussirez car, si Belgaroth parvenait à abattre sa vengeance sur la lignée des Chivalras, le royaume de l'Ocrandie serait voué à la plus abominable des déchéances !

Après vous être incliné devant votre souverain, vous vous apprêtez à quitter la salle d'audience, mais les battants de la porte qui la ferment s'ouvrent soudain à toute volée et un courant d'air glacé s'engouffre dans la pièce. Dans le lointain, vous percevez le galop d'un cheval qui se rapproche de seconde en seconde et semble pénétrer dans le hall. Pourtant, vous ne voyez strictement rien. Tout à coup, le bruit s'arrête et la température s'abaisse de plusieurs degrés. Devant vous, un halo vert phosphorescent commence à apparaître. Quelque chose est en train de se matérialiser sous vos yeux... Quelque chose d'un autre monde... Rendez-vous au 1.





*1 Le casque du chevalier n'abrite qu'un crâne décharné dont les orbites vides vous fixent avec malveillance.*

## 1

Le halo grandit à vue d'œil et prend peu à peu la forme d'un chevalier en armure monté sur un destrier fantomatique, cernés tous deux d'une luminescence verdâtre. Le casque du chevalier n'abrite qu'un crâne décharné dont les orbites vides semblent vous fixer avec malveillance. Soudain, l'apparition pointe son épée dans votre direction et laisse tomber sa mâchoire en proférant ces mots d'une voix sépulcrale :

- Prends garde à toi, mortel ! Prends garde ! Avant que vous ne puissiez réagir, le cheval se cabre et s'apprête à vous piétiner sauvagement. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [57](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [145](#).

## 2

S'il vous a fallu plus de six jours pour arriver jusqu'ici, rendez-vous au [159](#). Si vous avez mis six jours, au moins, pour parvenir jusqu'à ce point, rendez-vous au [338](#).

## 3

Dans sa fuite, l'homme jette plusieurs boules métalliques hérissées de pointes sous les sabots de Flamboyant. Effarouché, ce dernier se cabre afin d'éviter les redoutables chausse-trapes. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Equitation, rendez-vous au [156](#). Si vous ne maîtrisez pas cette Discipline, *testez votre Habileté*. En cas de succès, rendez-vous au [156](#) ; en cas d'échec, rendez-vous au [170](#).

## 4

Votre adversaire finit par s'écrouler. Malheureusement, la pression contenue de la vapeur dans la chaudière est tellement forte que l'engin explose, déclenchant un véritable cataclysme. La déflagration réduit la Jagganat en bouillie... et vous aussi. Votre aventure se termine ici.

## 5

Les habitants d'Assart verrouillent leur porte et se barricadent chez eux tandis que vous vous éloignez, seul, sur votre fidèle monture, en direction de Myrton. Le jour commence à décliner lorsque vous atteignez les ruines du village abandonné. Un épais brouillard plane sur les lieux et l'air est chargé d'un relent de mort. Dans le lointain, une cloche sonne le glas. Tout à coup, vous voyez surgir de la brume une armée de Morts Vivants qui *avancent* sur vous en grognant, brandissant fourches ET bûches pour vous bloquer le passage. Si vous voulez fendre leurs rangs, vous n'avez pas le choix : il va falloir foncer sur eux. Lancez deux dés pour savoir combien de Morts Vivants s'attaqueront directement à vous. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré ou encore si vous possédez une lance, réduisez de 2 points le résultat obtenu. Pour chaque coup reçu, vous perdrez 2 points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à vaincre tous vos agresseurs, les autres Morts Vivants n'insistent pas et vous laissent poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [31](#).

## 6

Le dispositif magique qui protégeait la porte se débloque enfin et vous découvrez une vaste pièce circulaire à laquelle on accède par un grand escalier tournant. De toute évidence, il s'agit d'un ancien laboratoire. Il y a là des appareils bizarres et de nombreuses tables couvertes de livres et de matériel scientifique. Les murs sont ornés de fresques représentant de mystérieuses créatures mythologiques et le plafond en forme de dôme, d'un bleu intense, est incrusté de centaines de pierreries évoquant la voûte céleste. A un bureau, un Squelette vêtu d'une longue robe bleue brodée d'étoiles et de croissants de lune est affalé sur un grand livre ouvert. Voyant qu'il reste immobile tandis que vous descendez l'escalier, vous vous enhardissez à inspecter ce livre de plus près. Le Squelette en question était jadis un grand savant au service de Belgaroth, du temps où ce dernier n'avait pas encore été corrompu par la haine et la jalousie. Après que Belgaroth se fut voué au Chaos, le savant se terra dans son laboratoire secret



afin de trouver le moyen d'empêcher son ancien maître de réaliser ses funestes projets. Il consigna ses découvertes dans le livre qui se trouve sous vos yeux. Malheureusement, celles-ci sont rédigées sous forme de signes cabalistiques. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale des Arcanes, rendez-vous au [70](#). Sinon, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [70](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [189](#).

## 7

Vous savez d'ores et déjà que le village d'Assart est maudit. Tant que le Nécromancien vivra, les rangs de son armée de Morts Vivants grossiront sans relâche. A peine êtes-vous sorti du sépulcre qu'une horde de Zombies vous encercle. Vous réussissez à en abattre un bon nombre, mais ils continuent à surgir de toutes parts ! Malgré votre bravoure et votre aptitude à manier les armes, vous ne pouvez rien contre un tel déploiement de force. Une fois mort, on vous rejette dans le tombeau où vous allez pouvoir faire connaissance avec votre nouveau maître.

## 8

Tout autour de la clairière, le sol est envahi de hautes fougères. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [291](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [216](#).

## 9

La lance de Paladin n'est rien moins que l'arme qui a servi à transpercer le cœur du Dragon Infernal, il y a quarante ans de cela. Cette lance vous sera évidemment d'un grand secours si vous devez participer à une joute, mais elle ne vous sera d'aucune utilité lors d'un combat rapproché. Si vous avez l'occasion de vous servir de cette lance à un moment donné, *testez votre Habileté* en ajoutant 2 au chiffre obtenu si vous ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale de l'Art des Armes avec une lance. Et maintenant, après avoir inscrit la lance sur votre *Feuille d'Aventure*, retournez au [356](#)

## 10

Le Géant se met à rugir de fureur en voyant que vous avez déjoué son piège. Laissant libre cours à sa rage, il fait tournoyer sa massue en avançant à grands pas. De votre côté, vous dégainez votre arme en prévision du rude combat qui s'annonce entre lui et vous.

**GÉANT DES COLLINES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11**

Si vous l'emportez sur cette brute, rendez-vous au [173](#).

## 11

Vous empoignez fermement la lance des Elfes et vous sentez instantanément sa puissance se transmettre à votre corps. Puis, d'un vif mouvement du bras, vous lancez Aelfgar en visant le cœur de Belgaroth. *Testez votre Habileté* en déduisant 2 points du résultat obtenu si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Tir. En cas de succès, rendez-vous au [400](#). En cas d'échec, rendez-vous au [144](#).

## 12

Après vous être emparé de la dent du Banshi, vous pouvez retourner directement à la caverne de la vieille femme afin qu'elle vous concocte la potion (rendez-vous au [217](#)), ou bien prendre une autre direction (rendez-vous au [202](#)).

## 13

Vous dégainez prestement votre arme, prêt à affronter l'inférieure créature. En tant qu'habitant du Gouffre Éternel, ce Tueur Démoniaque n'est vulnérable qu'aux armes magiques. Si vous n'en possédez aucune, vous finirez donc comme Heruin, terrassé sous les coups de votre impitoyable adversaire. Par ailleurs, les griffes du Tueur sont tellement acérées qu'aucune armure ne leur résiste. En conséquence, tous les points de bonus que vous

pourriez avoir acquis pour renforcer votre protection sont sans effet ici !

**TUEUR DÉMONIAQUE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 8**

Si vous triomphez de cet abominable ennemi, rendez-vous au [128](#).

## 14

En haut des marches, vous débouchez sur un long couloir fermé à l'autre extrémité par une double porte en bois sombre, sur laquelle sont gravées des runes cabalistiques. Mais, tout à coup, vous voyez se matérialiser le spectre d'une femme. Sa robe en lambeaux et sa chevelure hirsute flottent derrière elle tandis qu'elle fonce sur vous, toutes griffes dehors, en hurlant comme une forcenée. Elle porte sur la tête une couronne de dents de Dragon et une inquiétante lueur de démence brille dans ses yeux. En réalité, cette aimable créature n'est autre que le fantôme de Morgwyn, épouse de Belgaroth et reine de la Tour des Ténèbres. Elle était jadis au service de Shekka, déesse de la Sorcellerie, et c'est elle qui avait invoqué de redoutables esprits, lors du siège de Caer Skaal, afin qu'ils privent de sommeil les guerriers de Chivalras en les harcelant toutes les nuits. Après avoir appris la mort de Belgaroth au champ de bataille, Morgwyn avait mis fin à ses jours en se jetant de la plus haute tour de la forteresse. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme et que vous souhaitez la mettre en pratique immédiatement afin de chasser ce funeste fantôme, rendez-vous au Dans le cas contraire, il va falloir affronter la veuvade Belgaroth en vous rendant au [29](#).

## 15

Soudain, la chouette quitte son perchoir et fond sur vous en battant frénétiquement des ailes pour vous faire reculer vers la porte. Dès que vous tentez de la frapper, elle s'envole vers le plafond et reste hors d'atteinte. Vous profitez de ces brefs moments de répit pour continuer à fouiller la cabane d'Herluin, mais le rapace revient à l'attaque en poussant des hululements

criards. Jugeant que vous avez perdu assez de temps ici, vous décidez de quitter les lieux sans plus attendre. Rendez-vous au [49](#).

## 16

Au-dessus de chaque arche, il y a une rune gravée dans la pierre. Étant donné les longues heures que vous avez passées à étudier les symboles secrets, il vous est facile de décrypter ceux que vous avez sous les yeux. Celui qui orne l'arche sud est la rune du Porteur du Glaive ; celui de l'arche nord est la rune d'Enkala, déesse de la Paix ; le dernier signe, sculpté dans l'arche située à l'ouest, est la rune de la Mort. Fort de ces connaissances, si vous allez :

Vers le sud      Rendez-vous au [361](#)

Vers l'ouest      Rendez-vous au [391](#)

Vers le nord      Rendez-vous au [109](#)

## 17

Vous arrivez aux portes du manoir de Cleeve en début d'après-midi. Le seigneur Beucor se précipite à votre rencontre et il ne peut retenir sa joie lorsque vous lui montrez les défenses du Sanglier. - Mes gens vont enfin pouvoir vivre en paix ! s'exclame-t-il. Grâce à vous, nous voilà débarrassés ;i tout jamais du Grand Sanglier de Lein. (Ajoutez 1 point à votre total d'**HONNEUR**). Le seigneur Beucor vous propose de passer une seconde nuit sous son toit mais vous déclinez son invitation ; en repartant dès maintenant, vous devriez pouvoir atteindre Havalok au crépuscule. Cependant, votre hôte insiste pour vous offrir quelque chose en remerciement du service rendu. Si vous voulez lui demander de vous prêter quelques-uns de ses soldats pour vous aider lors de l'ultime bataille contre Belgaroth, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez lui demander un renseignement, vous pouvez l'interroger sur ce qui se passe dans la forêt (rendez-vous

au [158](#)) ou bien sur ce qu'il sait à propos d'Aelfgar, la lance des Elfes (rendez-vous au [206](#)).

## 18

Ces humanoïdes sont des Boicânis, autrement dit des esprits primitifs de la forêt, dont ils tirent leur essence et leur force. Ils ne seront pas faciles à vaincre car ils vous attaquent tous deux en même temps.

Premier BOICANI **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 7**

Second BOICANI **HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8**

Si vous sortez vainqueur de ce combat, le corps des Boicânis se dessèche et se racornit instantanément sous vos yeux. Une fois remis de cette étrange rencontre, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [368](#).

## 19

Pendant que Torrin et vous attendez dans un silence tendu, vous percevez des grognements et des reniflements en provenance de la forge. Le Nain verrouille la porte, la bloque à l'aide d'une solide barre, puis il s'empresse de fermer les volets. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [310](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [375](#).

## 20

Avant même que vous n'ayez le temps de dégainer votre arme, un puissant flux d'énergie brute s'échappe des mains de votre infâme adversaire et vous frappe en pleine poitrine. Un coup de massue assené par un Géant ne vous aurait pas fait plus d'effet ! La violence du choc vous projette contre le mur du fond et vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**. Si vous êtes toujours en vie, rendez-vous au [162](#).

## 21

Cette obscurité surnaturelle ne recèle aucun piège à proprement parler mais, tandis que vous avancez dans cette étrange atmosphère, vous sentez subitement un froid glacial vous envelopper. Vous perdez **2** points d'ENDURANCE, sauf si vous portez un bouclier orné d'un croissant de lune qui vous entoure d'une barrière protectrice aux reflets argentés. Une fois sorti de ces ténèbres réfrigérantes, vous pénétrez dans une salle où sont alignés trois grands cercueils de pierre. Il y a une épée posée sur celui du milieu. Elle est apparemment de facture ancienne et ornée de dessins entrelacés sur toute la longueur de sa lame. Si vous cédez à la tentation de vous empaler de cette arme magnifique, rendez-vous au [231](#). Si vous jugez préférable de ne pas troubler le repos des morts, vous ressortez du tumulus. Cela implique, bien entendu, qu'il faudra retraverser l'obscurité glaciale et qu'il vous en coûtera donc **2** autres points d'ENDURANCE, ainsi que 1 point d'HABILETÉ, sauf si vous possédez le bouclier au croissant de lune. Si tel est votre choix, rendez-vous au [316](#).

## 22

La violence du coup vous fait tomber à la renverse. Sous les vivats déchaînés des mercenaires, vous sortez lentement de l'arène. Stronn vous explique alors qu'il ne confiera la direction de ses hommes qu'à un chef de guerre chevronné... ce que vous n'êtes apparemment pas à ses yeux. Comprendant qu'il serait inutile de chercher à le convaincre du contraire, vous décidez de quitter la Confrérie des mercenaires sans plus tarder. Rendez-vous au [314](#).

## 23

Par l'ouest et le sud, vous passez le plus clair de la journée à chevaucher à travers les monts Banarask sans rencontrer âme qui vive dans cette contrée désolée. En fin d'après-midi, vous débouchez sur un sentier à très forte déclivité. Alors que vous



engagez votre cheval sur ce terrain escarpé, vous voyez soudain se dessiner au sommet une gigantesque silhouette. Il s'agit du Géant des Collines, sinistre brute de six mètres de haut, entièrement couverte de poils et vêtue de peaux de bêtes. L'impressionnante créature tient un arbre en guise de massue. A côté d'elle, il y a une pile de rondins. En vous voyant prêt à gravir le sentier, le Géant donne un coup de pied dans les troncs, qui se mettent à dévaler la pente dans un fracas de tonnerre. Étant donné l'étroitesse du sentier et la vitesse à laquelle les troncs arrivent sur vous, il ne vous reste qu'une seule solution : sauter par-dessus les rondins à mesure qu'ils se présenteront. *Testez votre habileté* à quatre reprises. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Équitation, déduisez 2 points du montant obtenu. Si vous l'emportez chaque fois, rendez-vous au [10](#). Si vous essayez ne serait-ce qu'un seul échec, rendez-vous au [88](#).

## 24

A la mort du dernier Çhien d'Enfer, une aube terne et froide marque le commencement d'une nouvelle journée. Mais l'important, c'est que vous soyez toujours de ce monde pour en voir la lueur ! (N'oubliez pas d'ajouter 1 jour au Temps Écoulé.) Quoi qu'il en soit, le souvenir de cette terrible nuit restera gravé à tout jamais dans votre mémoire. En examinant le vieux nain qui a combattu avec tant de vaillance à vos côtés, vous constatez qu'il souffre de nombreuses et profondes blessures, mais il est encore en vie. Augmentez votre total **CHANCE** de 1 point pour avoir survécu à cette attaque démoniaque. Après avoir pansé vos plaies et celles de votre compagnon, vous remontez en selle afin de poursuivre votre mission. Avant le départ, Torrin insiste pour donner une part de ses vivres (l'équivalent de 3 Repas).

- Que les dieux te protègent, et puisse ta route se poursuivre sans encombre ! dit-il en vous serrant chaleureusement la main.

Comme Torrin l'avait prédit, vous atteignez Ennox en milieu de matinée. Ce village isolé consiste en une vingtaine de maisonnettes et de fermes regroupées autour d'une place

centrale où se dresse une croix en pierre. Les champs qui l'entourent sont entièrement noircis et ravagés par le mildiou. Triste spectacle, en vérité ! A votre approche, quelques paysans vous dévisagent avec une évidente hostilité.

- Eh ben ! V'ia qu'on nous envoie un templier maintenant ! s'écrie l'un d'entre eux. Qu'est-ce qui nous vaut cet honneur? Comme si on n'avait pas assez d'ennuis avec le mildiou ! Pourquoi v'nez-vous fureter par ici avec vos airs de fouine ?

Des grommellements menaçants font écho à ces paroles. Quelque chose vous dit que vous n'êtes pas vraiment le bienvenu à Ennox... Si vous préférez passer votre chemin sans chercher noise aux villageois, rendez-vous au [332](#). Si vous estimez que leurs remarques désobligeantes font outrage à votre ordre et méritent une explication, rendez-vous au [150](#).

## 25

Fort heureusement, votre casque amortit le coup (vous perdez tout de même 1 point d'ENDURANCE). Alors que la caisse s'écrase au sol avec fracas, un individu se laisse soudain tomber d'une trappe encastrée dans le plafond. Il porte une blouse de laboureur et, sur la tête, une espèce de cagoule verte percée de deux trous pour les yeux. Avec un cri rauque, l'homme se jette sur vous en brandissant un fléau d'armes.

### HOMME A LA CAGOULE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

A chaque Assaut remporté par votre adversaire, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 4, son arme vous inflige une blessure relativement bénigne et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En revanche, si vous obtenez 5 ou 6, le fléau d'armes s'abat sur vous avec une extrême violence et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de votre ennemi à 2 (ou moins), vous pouvez l'interroger (rendez-vous au [235](#)) ou l'achever sur-le-champ (rendez-vous au [354](#)).

Vous franchissez la porte et vous contemplez le sinistre spectacle qui s'offre à vos yeux. Le rez-de-chaussée de la cabane consiste en une pièce garnie de nombreuses bibliothèques, d'un grand bureau et d'un fauteuil à haut dossier. Mais la plupart des rayonnages ont été renversés et leur contenu (livres anciens, parchemins et objets étranges) est éparpillé sur le sol. Toutes les bouteilles, tous les flacons ont été brisés et les précieux liquides qu'ils renfermaient se sont répandus en pure perte sur la terre battue. Mais le plus terrible, au milieu de ce capharnaüm, c'est la dépouille de Herluin-le-Sage qui gît dans une mare de sang. Son corps est couvert de profondes entailles, comme s'il avait été lacéré par d'énormes griffes. Tandis que vous regardez ce carnage avec effroi, vous entendez un battement d'ailes. Une Chouette au plumage fauve vient de se poser sur un perchoir situé juste à côté du bureau ! De ses grands yeux d'or, elle vous observe sans ciller. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Communication, rendez-vous au [99](#). Sinon, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [99](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [166](#).

Une autre issue vous conduit à l'entrée d'une petite grotte où vous attend une bien étrange créature : le Cockriss ! C'est une espèce de grand coq pourvu de larges ailes membraneuses et d'une longue et puissante queue de serpent. A en juger par les dents aiguës qui garnissent son bec, le Cockriss est **Carnivore** et n'aura certainement aucun scrupule à vous croquer. Vous devez d'ailleurs lui sembler très appétissant car, sitôt qu'il vous aperçoit, il se précipite sur vous en voletant maladroitement, traînant ses ailes de chauve-souris dans un sinistre froissement. Si vous avez lu quelque chose à propos de cette créature dans un bestiaire, ou si vous maîtrisez la Discipline Spéciale des Arcanes, rendez-vous au [90](#). Sinon, il va vous falloir affronter l'inquiétant animal.

## COCKRISS HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7

Si le Cockriss remporte un Assaut, vous perdez 2 points d'ENDURANCE à cause de ses coups de bec, mais vous risquez également d'être partiellement paralysé par son haleine empoisonnée... et cela pourrait même vous être fatal ! Afin de déterminer l'étendue des dommages, lancez un dé et consultez le tableau ci-dessous. Si vous obtenez :

### Dommages

1 ou 2	Rien
3	1 point d'HABILITÉ
4	2 points d'HABILITÉ
5	3 points d'HABILITÉ
6	Mort instantanée

Si vous réussissez à tuer votre adversaire et que vous ayez inscrit le mot « Ellieiv » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

## 28

Vous brandissez le talisman dans l'espoir de repousser la créature. Hélas ! C'est l'effet inverse qui se produit ! Loin d'être effrayé, le monstrueux végétal semble attiré par l'amulette. Ce sont les adorateurs du Spinorack qui portent ce type d'objets ; on ne peut donc pas s'en servir contre les entités démoniaques auxquelles ils sont justement voués ! Bientôt des vrilles noires surgissent du sol et vous enserrant bras et jambes. Vous ne pouvez rien faire pour échapper à la mortelle emprise du Spinorack et votre aventure se termine ici.

## 29

Si vous ne possédez pas d'arme magique, la situation est claire : vous ne pourrez pas vaincre Morgwyn. Le spectre épuisera toute votre subsistance vitale et c'en sera fini du fier guerrier que vous fûtes ! En revanche, si vous avez une arme magique, vous allez pouvoir combattre comme à l'accoutumée, à la différence près que Morgwyn usera de sa magie noire pendant les deux premiers Assauts. Si c'est elle qui remporte le premier Assaut, la décharge d'énergie brute dont elle vous frappe vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si sa *Force d'Attaque* est supérieure à la vôtre au deuxième Assaut, elle invoquera des Démons fantomatiques qui vous déchireront les chairs avec leurs serres et leurs crocs : vous perdrez alors 6 points d'ENDURANCE. Par la suite, Morgwyn vous attaquera toutes griffes dehors. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré, n'hésitez pas à l'utiliser contre cette créature malfaisante : vous lui ferez ainsi perdre 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ.

**MORGWYN HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous sortez vainqueur de ce duel sans merci, l'inférieure apparition s'évanouit dans un tourbillon de vapeur sifflante. Si le spectre vous a frappé, ne serait-ce qu'une fois, lancez un dé ; à moins d'obtenir 6, vous devrez réduire votre **HABILITÉ** de 1 point en raison du contact débilant de ses doigts. Rendez-vous au [290](#).

## 30

Éperonnant votre monture, vous galopez à travers le sous-bois. Peu après, vous franchissez un cours d'eau, ce qui vous fait perdre la piste que vous suiviez, mais vous n'en continuez pas moins à chevaucher à bride abattue, dans l'espoir de la retrouver avant peu. Malheureusement, plus vous avancez, plus la végétation devient dense. Les arbres sont tellement hauts, tellement touffus qu'ils laissent à peine filtrer la lumière du jour. Vous voici bientôt plongé dans une pénombre glauque et

surnaturelle... Tout à coup, entre deux rangées d'arbres, vous voyez quelque chose scintiller dans un rai de soleil. Si vous souhaitez aller examiner cela de plus près, bien que le temps presse, rendez-vous au [112](#). Si vous jugez ce détour inutile, rendez-vous au [353](#).

### 31

Un calme anormal règne dans Myrton. Le village semble complètement désert. Que s'est-il donc passé ici ? Tout n'est que ruine et désolation, à l'exception de quelques bâtiments qui se dressent dans le brouillard. Au nord-est, par exemple, le temple des Anciens est encore debout, ainsi que la prison, au sud-est. Il y a également un grand clocher parfaitement intact, au nord. C'est de là que provient le glas. En vous tournant vers l'ouest, vous distinguez un cimetière abandonné, à la sortie du village. Le Nécromancien doit bien se trouver quelque part dans les environs... mais où ? Si vous voulez commencer vos recherches par :

Le temple des Anciens	Rendez-vous au <a href="#">215</a>
La prison	Rendez-vous au <a href="#">44</a>
Le clocher	Rendez-vous au <a href="#">195</a>
Le cimetière	Rendez-vous au <a href="#">381</a>

### 32

Selon Wern, il était d'usage de remettre l'écu du Griffon aux chevaliers de jadis qui avaient fait preuve d'une loyauté et d'une bravoure sans égale. Lorsque vous porterez ce bouclier à votre tour, vous réduirez de 1 point la *Force d'Attaque* de votre adversaire lors d'un combat. A présent, retournez au [356](#).



### 33

Vous vous réveillez en sentant les premières lueurs du jour percer le feuillage. Ce repos réparateur vous fait gagner 2 points «J'ENDURANCE. N'oubliez pas d'augmenter le Temps Écoulé de 1 jour. Mais qu'est-il advenu du chevalier? Était-ce un rêve ou bien vous êtes-vous réellement battu en duel ? Après une rapide inspection, vous découvrez un bouclier au pied d'un arbre. Il porte une flamme comme blason ! Si vous désirez le garder, vous pourrez réduire de 1 point la *Force d'Attaque* de votre adversaire lors d'un combat (rappelez-vous toutefois que vous ne pouvez porter qu'un seul bouclier à la fois). Vous remontez en selle et vous engagez Flamboyant sur un sentier qui monte en pente douce. Quelque temps après, vous sortez enfin de la forêt et vous arrivez au bord d'un canyon qui s'étend d'est en ouest à perte de vue. Il est bien trop large pour que votre monture puisse le franchir d'un bond mais, de toute façon, vous n'aurez pas besoin de vous lancer dans pareille acrobatie car vous apercevez un étroit pont de pierre un peu plus loin. A chaque extrémité, les piliers portent l'emblème des Templiers : une épée cruciforme cerclée d'un anneau sur lequel est gravé le Serment. L'épaisse brume qui s'élève du canyon vous empêche d'en voir le fond. Puisqu'il n'y a pas d'autre moyen de traverser ce gouffre, vous vous approchez du pont. Si vous souffrez du mal des hauteurs, rendez-vous au [169](#). Sinon, rendez-vous au [245](#).

### 34

- Mais bien sûr ! s'exclame Pyritès en se frappant le front. L'élément qui manquait, c'était l'eau ! Maintenant, il ne me reste plus qu'à mélanger tous les ingrédients et à distiller la solution. Cela ne devrait pas prendre plus d'une semaine ou deux. Je vous suis infiniment reconnaissant, mon ami ! Comment puis-je vous remercier ?

Estimant qu'il serait sans doute bon de mettre l'alchimiste au courant de votre mission, vous commencez à lui raconter votre aventure. Pyritès vous écoute avec le plus grand sérieux et,

lorsque vous en venez à parler d'Aelfgar, la lance des Elfes, son regard se met à briller d'excitation.

- J'ai entendu parler de cette arme fabuleuse ! s'écrie-t-il. C'était dans une chanson, la *Ballade de Rhyaddan*. Voyons, voyons... comment cela commençait-il ?

*Sillonnant la forêt ancienne, Elle brille de tous ses feux Pointée sur l'ennemi, la lance des Elfes Traite la morte avec mépris.*

Si vous avez acheté des potions, Pyritès vous rend immédiatement l'argent que vous lui avez donné.

- Acceptez ces modestes mixtures en gage de ma reconnaissance, dit-il, je vous en fais cadeau. Après l'avoir remercié à votre tour pour le renseignement concernant Aelfgar, vous sortez de son laboratoire. A présent, voulez-vous essayer de lever une petite armée sur place (rendez-vous au [139](#)) ou bien quitter Havalok sans plus attendre (rendez-vous au [314](#)) ?

## 35

Tout à coup, les soldats du seigneur Beucor désertent votre camp pour aller rejoindre celui des Hommes-Bêtes ! Si votre armée n'était composée que de ces renégats, vous succombez bientôt sous le nombre de vos adversaires. En revanche, si vous avez d'autres alliés dans vos rangs, la bataille continue. Pour votre part, vous vous attaquez à l'un des félons :

**SOLDAT FÉLON HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 7**

Si le combat dure plus de quatre Assauts, rendez-vous au [207](#). Si vous emportez la victoire en quatre Assauts ou moins, rendez-vous au [302](#).

Les yeux fixés sur l'eau, la Prêtresse en effleure la surface à plusieurs reprises, puis elle s'écrie soudain : Révèle-moi !

L'eau se trouble et une image commence à se former. D'après ce que vous pouvez voir, il s'agit d'un château en ruine. Malheureusement, l'apparition est déjà en train de se dissiper.

Révèle-moi ! ordonne à nouveau la Prêtresse, l e château disparaît dans un tourbillon, mais une autre image se dessine peu à peu au fond de la vasque. Tout d'abord, vous ne distinguez qu'une sorte de tache mouvante, au milieu d'un amas de nuages tourmentés. Puis l'ombre remonte lentement à la surface et se présente à vous sous les traits d'un vampire au faciès monstrueux, entouré d'une myriade de tentacules brumeux. C'est alors que vous réalisez ce qui se passe : cette brume qui s'élève de l'eau est en train d'envahir toute la pièce et de vous envelopper d'un froid glacial. Dans un hurlement démoniaque, le spectre surgit à son tour du bassin de cristal.

Attention, c'est un Surnex ! crie la Prêtresse. Une entité surnaturelle venue du monde des esprits. Détruisez-le vite !

Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme, accomplissez le rituel nécessaire afin de renvoyer le Surnex dans sa propre dimension, puis rendez-vous au [164](#). Si cette Discipline Spéciale ne fait pas partie de vos attributs, il va falloir affronter la créature. Vous pourrez diminuer son **ENDURANCE** de 2 points et son **HABILETÉ** de 1 point si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré. Et, pendant toute la durée du combat, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point à cause des vapeurs délétères qui continuent à se dégager de la vasque.

**SURNEX HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 6**

Si vous l'emportez, rendez-vous au [164](#).

## 37

Vous réussissez à suivre la piste des Orques qui se déplacent à dos de loup. Elle s'enfonce dans la forêt vers le sud-est. Après avoir franchi plusieurs cours d'eau et escaladé une multitude d'éboulements, vous rattrapez enfin vos ennemis. A votre approche, ils se mettent aussitôt sur la défensive. Exhibant de macabres trophées - sans doute remportés au cours de précédentes batailles - et la bannière des armées de Belgaroth, ces Orques à la mine peu réjouissante bandent leurs arcs et vous décochent une volée de flèches. Lancez un dé et divisez le résultat par deux (en arrondissant au chiffre inférieur) : vous obtiendrez le nombre de flèches qui vous ont atteint (pour chacune d'elles vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Puis vous les chargez au triple galop avant qu'ils n'aient le temps de recharger leurs armes. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale de l'Équitation, réduisez votre *Force d'Attaque* de 1 point durant tout ce combat. Vous devez les combattre l'un après l'autre.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE-AUX-LOUPS	7	6
Deuxième ORQUE-AUX-LOUPS	6	6
Troisième ORQUE-AUX-LOUPS	7	5

Si vous sortez vainqueur de ce rude affrontement, rendez-vous au [136](#).

## 38

I n se laissant tomber de l'arbre, l'homme rate sa cible - en l'occurrence, vous - et atterrit sur la route, juste à côte de Flamboyant. Aussitôt après, deux autres personnages surgissent des taillis, brandissant d'impressionnants gourdins. Votre premier agresseur dégaine un long couteau et ils se ruent sur vous ! Combattez-les tous ensemble, mais ajoutez 1 point à votre

*Force d'Attaque* pour toute la durée de la bataille, étant donné que vous êtes à cheval.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ASSASSIN	7	6
Deuxième ASSASSIN	6	8
Troisième ASSASSIN	7	7

Dès que vous aurez expédié deux de ces manants *ad patres*, rendez-vous au [293](#).

### 39

Le bruit de la bataille a alerté d'autres Hommes-Bêtes. Vous êtes immédiatement encerclé par une horde féroce et grimaçante qui ne vous laissera pas sortir vivant du camp. Ceci marque la fin de votre aventure.

### 40

Plusieurs coups de trompette annoncent l'arrivée du seigneur du manoir de Cleeve. Il fait son entrée dans le vaste hall, suivi des nobles et des propriétaires terriens, ainsi que d'un grand nombre de serviteurs. Kéris Beaucor, le maître de céans, doit avoir une quarantaine d'années. Sa haute stature ses traits fins, ses longs cheveux bruns et sa barbe bien taillées lui confèrent une fière et imposante allure. Avant le début des réjouissances, il s'approche et engage la conversation :

- Je suis fort honoré de votre visite, dit-il en vous tendant la main. Je connais votre mission et je sais que votre temps est précieux.

- Merci infiniment de votre généreuse hospitalité lui répondez-vous. Vous m'avez demandé de venir ici pour une raison particulière, n'est-ce pas ?

- Ah, oui ! Le sanglier... réplique-t-il, presque avec désinvolture. Ce problème attendra bien jusqu'à demain. Pour l'heure, que la fête commence !

Sur ce, le seigneur Beucor frappe dans les mains et les invités prennent place autour d'une immense table dressée pour le festin, tandis que les ménestrels entonnent des chants. En tant qu'invité de marque, vous êtes assis au haut bout de la table. On vous sert des mets délicieux, des vins provenant des meilleurs crus, et vous passez une excellente soirée en compagnie de cette aimable assemblée. A la fin du repas, le bouffon du seigneur Beucor, un nommé Nunkel, vient distraire les convives avec force pitreries, acrobaties et jongleries. Tout à coup la porte du hall s'ouvre à la volée, une ombre étrange se projette sur le sol couvert de joncs tressés et vous voyez apparaître un personnage vêtu d'une peau de loup avec un long bâton à la main. A sa vue, Kéris Beucor se lève aussitôt et il déclare :

Vous ici, devin Awenydion de Bryn ! Cela fait bien longtemps que nous n'avons pas eu votre visite.

En effet, seigneur, environ un an, réplique le vieillard. En ces temps de froidure, je viens ici, chez vous, chercher gîte et nourriture. J'ai quitté le dolmen de Manog il y a deux mois et, depuis, j'ai dû traverser les steppes de Crun et les terres sauvages afin de vous apporter le message des dieux. Sur un geste du seigneur Beucor, un domestique s'empresse de lui apporter de quoi se restaurer. Une fois repu, le devin commence à déambuler parmi les hôtes, leur proposant de leur révéler l'avenir en échange de quelques pièces. Arrivé à votre hauteur, il vous demande en souriant de sa bouche édentée :

Noble chevalier, pour 3 pièces d'or, voulez-vous qu'Awenydion vous dévoile le futur? Si **VOUS** acceptez l'offre du devin, donnez-lui les 1 pièces d'or qu'il réclame (sans oublier de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*), puis rendez-vous au **258**. Si vous ne souhaitez pas dépenser votre argent à de telles bêtises, rendez-vous au **125**.

## 41

Alors que vous sortez la potion de votre sac, une vrille tentaculaire prolongée d'une espèce de main vous saisit à la gorge et commence à vous étrangler mi pitoyablement (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). AU bord de la défaillance, vous laissez échapper la potion. La fiole se brise et son précieux contenu disparaît en un clin d'œil à travers les interstices du dallage. Curieusement, l'étreinte du Spinorack se relâche et vous en profitez pour lu échapper. Le monstre n'offre aucune résistance et dans un hurlement strident, il se ratatine sous vos yeux en quelques secondes ! La potion de Flétris sure, en s'infiltrant dans le sol, a dû atteindre et détruire les racines de la créature, dont il ne reste plus qu'un amas de tissu végétal en décomposition (vous regagnez 1 point de CHANCE). Mais un autre phénomène vous tire soudain de votre stupeur dans un craquement assourdissant, les racines aériennes qui tapissaient les murs de la salle commencent à se dessécher à leur tour, maintenant que le pouvoir du Spinorack est anéanti. Malheureusement, le plafond ne tenait que grâce à ce entrelacs ! Des blocs de maçonnerie s'effondrent autour de vous. Les membres de la secte, pris de panique, se ruent vers la sortie mais l'archidiacre Bryar se faufile par une porte dérobée, située derrière l'autel. Il n'est pas question de le laisser fuir Lancez un dé. Si vous obtenez de 1 à 4, rendez-vous au [157](#). Si vous obtenez 5 ou 6, rendez-vous au [287](#)

## 42

Une fois le cerbère expédié dans l'autre monde vous réfléchissez au moyen d'ouvrir la grande porte de granit. Étant donné qu'il n'y a ni serrure ni poignée, vous ne voyez pas du tout comment vous y prendre... Cependant, au-dessus du linteau, il y a une inscription que vous parvenez à déchiffrer à la lueur de votre lanterne :

*Au-delà de ce seuil gît le corps de l'infâme Nécromancien qui apporta mort et désolation en Myrton Que son nom demeure à jamais tu, afin que n resurgisse le souvenir de ses atrocités !*

Si vous pensez avoir trouvé le moyen de franchir la porte-aux-crânes, faites le nécessaire. Sinon, il ne vous reste plus qu'à sortir du sépulcre. Rendez-vous au [7](#).

### 43

Le poignard fend l'air et, comme mû d'une volonté propre, il dirige sa pointe droit sur votre cœur. Il ne vous faut pas longtemps pour réaliser que vous avez affaire à un adversaire très spécial ! Comme il s'agit d'un spectre n'ayant qu'une consistance virtuelle, vous ne pourrez lui infliger aucune blessure, seulement le maintenir à distance. Ainsi, si vous remportez un Assaut, vous bénéficierez d'un bref répit face votre agresseur mais, dans le même temps, la dague continuera à s'acharner sur vous !

#### DAGUE ASSASSINE HABILITÉ : 10

De toute évidence, vous n'arriverez pas à vaincre cet adversaire de cet acabit par les armes, aussi faut-il trouver un autre moyen. Si vous remportez deux Assauts consécutifs, ou si vous êtes toujours en vie à l'issue de quatre Assauts, vous serez en mesure de vous échapper en vous réfugiant dans les taillis environnants (rendez-vous au [373](#)) ou en enfourchant votre fidèle Flamboyant et en partant à bride abattue (rendez-vous au [211](#)).

### 44

La porte de la petite prison de pierre est à moitié sortie de ses gonds. Vous descendez quelques marches et vous débouchez sur une cellule circulaire. L'endroit est nu, suintant d'humidité. Vous apercevez deux anneaux de fer rouillés fixés dans le mur du fond, mais pas la trappe en bois vermoulu située au bas de l'escalier. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous l'évitez de justesse en vous écartant d'un bond. Si vous êtes Malchanceux, la trappe cède sous votre poids et vous faites une chute de plusieurs mètres pour atterrir dans les oubliettes (vous perdez 3 points d'ENDURANCE) Vous parvenez à vous en sortir mais cet endroit



ne vaut vraiment pas la peine qu'on s'y attarde Retournez au [31](#) et faites un autre choix.

## 45

Vous arrivez enfin en vue de la porte du sud mais, pour l'instant, la voie est bloquée par des religieux qui défilent lentement dans la rue. Les prêtres vêtus de longues soutanes vertes, psalmodient un chant d'une voix basse et monocorde. Pendant que vous regardez passer la procession, vous surprenez une conversation entre un commerçant et un domestique :

- Les Diares de Lein sont de saints hommes. Ils sont très charitables envers les pauvres gens et les nécessiteux de la ville... Mais c'est une congrégation très fermée ! Seuls les initiés peuvent entrer dans leur temple, à ce qu'on dit.

Si vous avez inscrit les mots « Reiuem » ou « Enipe » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [77](#). Si vous n'avez ni l'un ni l'autre, rendez-vous au [219](#).

## 46

Outre son arme - pour le moins peu ordinaire - le Diacre ne possède qu'un talisman qui se présente sous la forme d'un entrelacs de ronces en métal attaché à un sarment de vigne. Mais, au moment où vous vous en emparez, les plantes qui vous entourent se mettent à se mouvoir vers vous ! Elles s'immobilisent dès que vous brandissez le talisman dans leur direction. De toute évidence, il s'agit d'un objet magique ayant une grande influence sur la végétation. Si vous décidez de conserver le Talisman du Diacre, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Néanmoins, les agissements de ce personnage vous laissent perplexe et, perdu dans vos pensées, vous remontez en selle pour quitter la forêt de Lein. Rendez-vous au [17](#).

Vous longez rapidement le couloir et vous finissez par trouver une autre porte en bois que vous franchissez sans peine. Vous voici dans une très vaste salle au plafond soutenu par des piliers. Le long d'un mur, un escalier mène à une porte cerclée de fer. La pièce est remplie d'instruments de torture qui rivalisent de cruauté. Au centre, il y a un chevalet, un peu plus loin une guillotine, sans compter les nombreux braseros, fers à marquer, tenailles et divers engins destinés à faire souffrir. Apparemment, ils n'ont pas servi depuis longtemps car ils sont couverts de poussière et de toiles d'araignées. Plusieurs cages sont suspendues au plafond par de lourdes chaînes. Détail horrible : elles contiennent encore les squelettes des malheureux qui ont péri en ces sinistres lieux. Il y en a également quelques-uns le long du mur du fond, où sont fixés des chaînes et des anneaux rongés par la rouille. Après une enfilade de cellules, un couloir humide semble s'enfoncer plus loin encore dans les profondeurs obscures des cachots. Cependant, vous pressentez instinctivement que ce que vous cherchez se trouve derrière la porte, en haut de l'escalier. Soudain, vous remarquez un grand fauteuil muni de cerceaux d'acier à la hauteur des accoudoirs et des pieds.

Simultanément, une voix charmeuse vous suggère d'aller vous y asseoir pour vous reposer quelques instants. Cette voix insidieuse ne vous dit rien qui vaille, mais son pouvoir de séduction est tel qu'il vous est difficile de résister ! *Testez votre habileté* en ajoutant 2 au résultat obtenu si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Communication. En cas de succès, rendez-vous au [240](#). En cas d'échec, rendez-vous au [155](#).

Le chemin vous conduit enfin hors de la forêt et de ses mystères. Vous êtes dans une région différente, où la lande s'étend à perte de vue. Dans le lointain se dresse la sombre crête des monts Banarask. A quelques kilomètres de distance, vous voyez s'élever

un épais rideau de fumée qui s'étire vers le ciel en traînées noires. La route semble mener droit vers ce point et, arrivé en haut d'une côte, vous découvrez la raison de toute cette fumée : la Cité de Carass est en feu ! Les remparts sont assiégés par une armée de guerriers en uniforme noir, portant des bannières de même couleur. La majeure partie des troupes semble s'acharner sur une grande tour, au sud de la ville. La rumeur de la bataille vous parvient malgré la distance. Au milieu du fracas des armes et des cris de la population assiégée qui se défend vaillamment contre l'ennemi, vous percevez également un bruit sourd et répété, comme si l'on essayait d'enfoncer un mur à grands coups de butoir. Avant même de pouvoir distinguer nettement l'emblème de l'attaquant - un gantelet de fer et une épée noire - vous avez deviné qu'il s'agit des troupes de Belgaroth. Le vent change de direction et vous apporte une odieuse odeur de sang et de chairs calcinées. C'est plus que vous n'en pouvez supporter ! Éperonnant votre destrier, vous vous précipitez au secours des habitants de Carass. Étant donné que les défenses de la ville se sont concentrées du côté sud, la porte par laquelle vous arrivez est restée sans surveillance. Mais l'un des attaquants, un affreux Troll, profite de l'aubaine pour emprunter ce passage. En vous entendant arriver, il se retourne contre vous, brandissant sa hache d'armes :

**TROLL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous réussissez à vaincre ce serviteur de Belgaroth, rendez-vous au [98](#).

## 49

flamboyant galope sans relâche en direction d'Havalok, foulant de ses sabots les bruyères sèches de la lande désolée. Après avoir chevauché pendant plusieurs heures sans rencontrer âme qui vive, vous apercevez un cavalier qui arrive à fond de train sur une route venant de l'est, parallèlement à la lisière de la sombre forêt qui est encore à une bonne distance. Si vous ne changez pas d'allure, vous allez forcément le rencontrer à la croisée des

chemins. Si cette perspective vous sourit, rendez-vous au [147](#). Si vous préférez éviter ce cavalier en poussant votre monture au triple galop, rendez-vous au [191](#).

## 50

Vous voici au pied de la Jagannat, une tour d'assaut tic vingt mètres de haut, montée sur un chariot de guerre reposant sur des roues de quatre mètres de diamètre ! A son sommet, cet invraisemblable engin est orné d'une énorme tête de démon en métal qui crache des flots de vapeur. A la base, un bélier d'acier, façonné comme un gigantesque poings heurte le rempart à coups rythmés, dans un impitoyable mouvement de va-et-vient. Sous la tête du démon, il y a également un grand bouclier orné d'une tour noire surmontée d'un crâne : les armoiries de Caer Skaal ! Des rugissements, grognements] et craquements assourdissants s'échappent de la machine... Serait-il possible qu'elle soit effectivement dirigée par une horde de Démons ? Laissant de côté vos appréhensions, vous cherchez désespérément le moyen de pénétrer dans cette forteresse! ambulante. C'est alors que vous remarquez une échelle entre les roues arrière du chariot. Elle mène à une trappe aménagée sous la tour. C'est assurément sur ce point qu'il faut concentrer vos efforts. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [220](#). Si vous êtes Malchanceux,; rendez-vous au [146](#).

## 51

Inscrivez le mot « Ellieiv » sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous faites part à la vieille femme de votre rencontre avec le Tervif.

- Bien, dit-elle, vous allez donc pouvoir vous procurer le premier ingrédient. Mais faites-le immédiatement, tant que la lune brille. ! Vous retournez donc à l'échafaud et vous effectue^ votre macabre cueillette aussi vite que possible.; Fort heureusement, le Tervif demeure inerte pendant l'opération. A l'aube (ajoutez 1 jour au Temps Écoulé), vous sortez de la caverne et, sur les indications de votre hôtesse, vous vous mettez en quête du

Cockriss qui terrorise la population locale depuis quelque temps. A la sortie d'une gorge profonde, comme taillée dans le roc, vous arrivez à un réseau de grottes. C'est le repaire du monstre. Après avoir attaché votre monture, vous allumez votre lanterne et vous vous glissez dans le sombre boyau. Vous parcourez plusieurs mètres dans un souterrain suintant d'humidité, avec pour seule compagnie l'écho de vos pas et des gouttes d'eau qui tombent île la voûte. Un peu plus loin, vous arrivez à un embranchement. Si vous décidez d'aller vers la gauche, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez partir droite, rendez-vous au-[126](#).

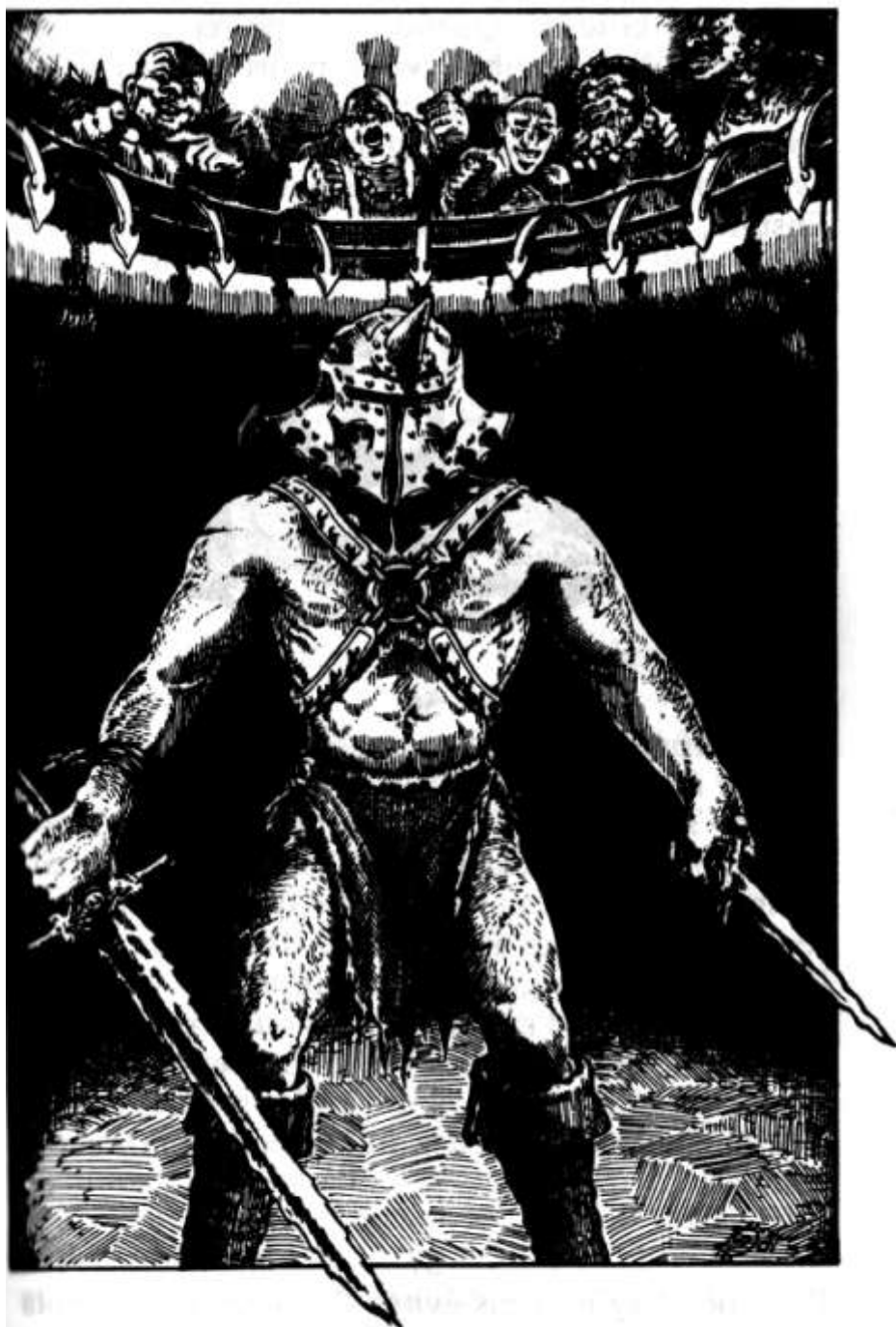
## 52

A l'intérieur d'un morceau de velours, vous découvrez un prisme en verre. Retournez au [274](#).

## 53

En longeant les couloirs du bâtiment de la confrérie, vous passez devant plusieurs salles d'entraînement où les soldats se perfectionnent à grand bruit. Stroon vous conduit ensuite dans un espace circulaire éclairé par des torches et au fond duquel se trouve une arène, à quelques mètres en contrebas. Tandis que vous descendez l'escalier qui y donne accès, les Mercenaires se pressent afin d'assister au spectacle. Soudain, une herse se soulève et le champion de la confrérie fait son apparition, salué par îles cris d'encouragement de la part de ses compagnons. L'homme est aussi grand qu'un ogre et bâti comme un taureau. Il porte pour seule armure deux ceintures de cuir croisées sur son torse musclé, ainsi qu'un casque à pointe qui protège entièrement son visage. Dans la main droite, il tient une épée dentelée et, dans la gauche, un long couteau. D'un geste autoritaire, Stroon impose le silence à la foule.

Ceci n'est pas un duel à mort, précise-t-il. Le vainqueur sera le premier qui parviendra à mettre son adversaire à terre. Les combattants sont-ils prêts ?



*53 Le champion de la confrérie fait son apparition, salué par des cris d'encouragement.*

A l'instar du champion, vous hochez la tête. - Alors, que le combat commence ! déclare Stronn Aussitôt, les vivats reprennent dans l'assistance et le Mercenaire se jette sur vous en poussant un véritable rugissement.

**CHAMPION DES MERCENAIRES HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 1**

Si votre adversaire remporte un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, sa lame dentée m vous inflige qu'une blessure superficielle et vous perdez 2 points d'ENDURANCE ; si vous obtenez 5 ou 6, la plaie est plus profonde : vous perdez 3 point! d'ENDURANCE. En revanche, si vous faites un double 6 en calculant votre *Force d'Attaque*, et que vous remportiez l'Assaut en question, le Mercenaire s'effondre sous la violence de votre coup ; rendez-vous dans ce cas au [117](#). Si la *Force d'Attaque* du mercenaire atteint 22, rendez-vous immédiatement au [22](#). Si vous réussissez à réduire l'ENDURANCE de votre! adversaire à 4 (ou moins), rendez-vous au [117](#) ; si c'est lui qui réduit votre ENDURANCE à 4 (ou moins), rendez-vous au [22](#).

## 54

Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Communication, rendez-vous au [122](#). Sinon, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [122](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [14](#).

## 55

Vous prenez le bouclier de la statue et vous le passez à votre bras. Il est léger, maniable et, bien qu'il soit assez abîmé, il devrait pouvoir vous offrir une protection efficace. Quand vous porterez ce bouclier lors d'un combat, vous pourrez réduire de 1 point la *Force d'Attaque* de votre adversaire. Si vous souhaitez conserver ce bouclier et si vous en aviez déjà un, débarrassez-vous de l'ancien. Ensuite, rendez-vous au [353](#).





## 56

Le Nécromancien vous empoigne fermement et pose la main sur une partie non protégée de votre corps. Aussitôt, de répugnants vers blancs s'échappent de sa chair en putréfaction pour s'enfourer sous votre peau ! Lancez un dé et ajoutez 1 au résultat afin de savoir combien d'asticots sont en train de vous grignoter (chacun d'eux vous fait perdre 1 point d'ENDURANCE). Vous vous débarrasserez de ces parasites voraces un peu plus tard ; pour l'instant, il faut d'abord régler son compte au Nécromancien. Retournez au [116](#) pour continuer le combat.

## 57

D'un bond agile, vous évitez de justesse les sabots du cheval. Sans s'occuper de vous, le cavalier fantôme éperonne sa monture et, l'arme au poing, il se précipite au grand galop vers le roi. Il n'y a pas une seconde à perdre ! Qu'allez-vous faire ? Si vous voulez attaquer le fantôme, rendez-vous au [255](#). Mais vous pouvez mettre en pratique une Discipline Spéciale (à condition, bien sûr, de les maîtriser). Si vous choisissez :

I l'Exorcisme     Rendez-vous au [105](#)

I c Coup Sacré     Rendez-vous au [303](#)

## 58

Votre effroyable Double dégaine son arme et avance sur vous. Si vous décidez de le combattre, rendez-vous au [113](#). Si vous estimez préférable de rester impassible, rendez-vous au [286](#).



Lorsque vous reprenez enfin connaissance, vous êtes allongé sur une dalle de pierre froide, les membres ligotés par de solides lianes. En regardant autour de vous, vous réalisez que vous êtes sur une espèce d'autel surélevé, au bout d'une immense nef. Une végétation ligneuse tapisse entièrement les murs et le plafond. L'endroit est bondé de gens! Ici à l'assemblée des initiés, les Diacres de Lein se sont déployés autour de vous. Vous reconnaissez parmi eux celui qui s'est chargé de votre sac à dos (mais votre arme n'y est plus). Tout à coup, l'Archidiacre, un grand chauve pourvu d'une longue barbe et revêtu d'une soutane verte ornée d'un entrelacs d'épines, s'adresse à la foule :

Mes chers frères et sœurs, je suis heureux de vous annoncer que le Spinorack grandit de jour en jour et que nos plans se réaliseront bientôt. Comme vous le savez, l'ancienne forêt est en train de dépérir et le pouvoir qui la contrôle s'affaiblit en conséquence. Il ne représentera bientôt plus aucune menace pour notre allié, le seigneur d'Effroi, et la forêt du Spinorack s'étendra alors librement sur le territoire de la précédente !

Une fois calmés les vivats fanatiques de l'assistance, le prêtre se tourne vers vous en levant les bras.

- Ô, toi, grand Spinorack, esprit des temps anciens ! déclame-t-il. J'invoque ici ta présence afin de t'offrir cet homme en sacrifice. Puisse la Racine du Mal demeurer à jamais vigoureuse ! Soudain, les dalles qui entourent l'autel se soulèvent et de grosses racines noires surgissent du sol ! Avec l'énergie du désespoir, vous tirez de toutes vos forces sur les liens. Lancez quatre dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre **ENDURANCE**, rendez-vous au [279](#). S'il est supérieur à votre **ENDURANCE**, rendez-vous au [108](#).



## 60

Sous ce ciel de plomb, la lande paraît encore plus morne. Votre route se poursuit néanmoins sans encombre. Vous en arriveriez presque à éprouver une sensation de sécurité ! Malheureusement, ce répit est de courte durée : un groupe de cavaliers arrive à bride abattue. Tandis qu'ils se rapprochent, vous réalisez que ce ne sont pas des soldats à cheval, mais des Centaures. Ces créatures mi-homme, mi-cheval vous chargent en poussant des cris de guerre et proclamant :

Mort aux Templiers ! Vous allez devoir les affronter en bloc, mais vous avez le temps d'utiliser votre arc ou une lance contre l'un d'entre eux avant de vous engager dans un combat au corps à corps.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier CENTAURE	10	9
Deuxième CENTAURE	9	10
Troisième CENTAURE	10	10
Quatrième CENTAURE	9	11

Si **VOUS** ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale de l'Équitation, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points pour toute la durée du combat. Si un Centaure remporte un Assaut, lancez un dé ; si le résultat est un chiffre impair, le coup porté par votre adversaire vous inflige une perte de 3 points d'ENDURANCE. Si

vous atteignez un Centaure, lancez également un dé ; en cas de chiffre impair, son armure amortit le choc et il perd 1 point d'ENDURANCE seulement. Si vous sortez vainqueur de cette rude bataille, rendez-vous au [332](#).

## 61

La porte s'ouvre sur une énorme machinerie munie d'une multitude de rouages complexes. Sur la gauche, une partie du dispositif actionne le bélier. en face de vous, une espèce de chaudière occupe tout l'espace entre plancher et plafond. Avec tous ses leviers, ses tuyaux, ses cadrans et boutons, elle ressemble à un reptile gargantuesque. En dépit des apparences, ce n'est pourtant pas une force surnaturelle qui régit la Jagganat, mais bel et bien une vulgaire machine à vapeur ! Il devrait donc être relativement facile de la détruire. Mais, avant toute chose, il va falloir neutraliser le colosse chargé de surveiller l'engin. Sous la sueur et la crasse qui macule son large torse, vous distinguez la marque du Chaos imprimée sur sa peau. En vous voyant, la brute épaisse pousse un cri rauque et se jette sur vous avec, pour seule arme, ses deux poings énormes :

**COLOSSE DES MACHINES HABILITÉ: 10. ENDURANCE: 12**

Si vous l'emportez sur votre adversaire, rendez-vous au [178](#).

## 62

Vous vous écarterez prestement et le chariot ne fait que vous frôler. Suivant les malandrins du regard, vous les voyez pénétrer dans une bâtisse décrépite. Vous faites irruption au moment où ils étalent leur butin devant un homme d'un certain âge - probablement leur chef. Il s'agit en réalité de Torneille, célèbre dramaturge.

- Maudit sois-tu, Templier ! s'écrie-t-il à votre adresse. Tu vas regretter de t'être mêlé de nos affaires !

Sur ce, ses comparses passent à l'attaque, utilisant tout ce qui leur tombe sous la main - barreaux de chaises, casseroles, manches à balai, etc. - pour vous taper dessus. Vous ne tenez pas à les tuer mais simplement à les désarmer ou les estourbir. Pour câ faire, il vous suffira de remporter deux Assauts consécutifs contre un adversaire. Cependant, étant donné que vous retenez vos coups afin de ne pas blesser ces tristes individus trop grièvement, vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point pendant la rixe. Par ailleurs, si vous remportez un Assaut, le dommage subi par l'adversaire sera diminué de 1 point par rapport à la perte habituelle. La pièce étant plutôt exigüe, vous affrontez vos agresseurs deux par deux.

#### HABILETÉ ENDURANCE

CHEVALIER	7	6
SORCIÈRE	6	6
TÊTE DE CHEVAL	6	7
PICKPOCKET	6	5
CORNEILLE	7	7

Au bout de seize Assauts - ou bien si vous sortez vainqueur avant - rendez-vous au [152](#).

## 63

Dans un cri déchirant, le Fantôme quitte ce bas inonde. Vous vous mettez aussitôt à fouiller la pièce, mais vous n'y trouvez strictement rien d'intéressant. Retournez au [243](#) pour faire un autre choix.

## 64

La femme squelettique se plante devant vous, puis elle lève les mains en marmonnant quelques paroles inintelligibles. Vous êtes instantanément pris d'une faim terrible. Avant la fin de la journée, vous devrez prendre 3 Repas ou avaler une gorgée d'Élixir Reconstituant (ce qui ne vous fera pas récupérer de points d'ENDURANCE) afin de combattre les effets du sort que cette femme - prophète de la lamine - vient de vous lancer. A présent, rendez-vous au [114](#).

## 65

L'influx sacré enveloppe le Tervif d'une luminescence argentée qui le fait se tordre de douleur. Lancez un dé : le chiffre obtenu représente le nombre de points d'ENDURANCE que votre adversaire perd avant que vous ne l'acheviez - du moins espérons le ! - à l'aide de votre arme. Pour cela, retournez au [283](#).

## 66

Votre prononciation n'étant pas parfaite, vous! butez sur certains mots, mais vous parvenez quand même à décrypter toute la page. A présent, il va sûrement se passer quelque chose... mais quoi ? Vous n'avez pas longtemps à attendre : une volute de fumée commence à s'élever du livre ! Elle se condense rapidement en un petit nuage noir que prend peu à peu la forme d'une figure grotesque mais menaçante. Un crâne allongé, une épine dorsale hérissée de protubérances osseuses, deux bras puissants prolongés de mains griffues : voilà la créature qui se présente à vous. Vous réalisez, mais un peu tard, que vous avez invoqué une entité maléfique et non une divinité protectrice. Ce Tueur Démoniaque darde sur vous ses yeux luisant de cruauté, véritables gouffres de noirceur, puis il s'élance dans un sifflement strident. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré et que vous souhaitiez la mettre en pratique, rendez-vous au [223](#). Si vous préférez avoir recours à la Discipline Spéciale de l'Exorcisme, rendez-vous au [237](#). S'il vous paraît plus judicieux

d'essayer d'inverse le sortilège, rendez-vous au [321](#). Enfin, si votre arme vous semble le moyen le plus efficace pour combattre cette horreur, rendez-vous au [13](#).

## 67

Vos hommes commencent à faiblir sérieusement sous les coups impitoyables de l'ennemi. Soudain, vous voyez surgir des rangs adverses un Taureau monstrueux, au pelage rouge sang, et nanti de cornes démesurées. Il est monté par un Homme-Uête brandissant une hache d'une main. L'autre maintient fermement les rênes de l'animal, reliées à un collier à pointes. Quant à vous, prenez votre courage à deux mains pour affronter le Taureau du Chaos:

**TAUREAU DU CHAOS HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 12**

Si vous remportez un Assaut, réduisez la *Force d'Attaque* de votre adversaire de 1 point, puis reprenez le combat. Si c'est vous qui avez l'avantage à l'Assaut suivant, rendez-vous au [149](#). Sinon, rendez-vous au [254](#).



## 68

Parmi les trophées de chasse, il y a bien entendu des cerfs, des renards, des loups et des ours, mais aussi un tigre à dents de sabre, une licorne et une manticores. S'arrêtant devant la licorne, l'intendant déclare : - C'est le père de notre maître qui a jadis capturé cet animal dans la forêt, en l'attirant grâce à un subterfuge classique : une jeune vierge couronnée de fleurs. Quant à la manticores, elle a été abattue dans les monts Banarask

et offerte à notre seigneur à l'occasion de son mariage. Rendez-vous au [40](#).

## 69

Vous vous frayez un chemin à travers le sous-bois quand un arbre immense se dresse soudain devant vous. Non, vous ne rêvez pas : il vient de bouger ! Deux de ses branches se tendent pour vous saisir et, sous la rude écorce de son tronc, vous voyez se dessiner une bouche et deux yeux. Vous venez de déranger un gardien de la forêt, autrement dit, une Humarbre. Cette créature végétale s'approche de vous en glissant sur ses racines. Si vous ne voulez pas connaître le sort réservé à tous les intrus, défendez chèrement votre peau !

**HUMARBRE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Les deux branches principales (possédant une **ENDURANCE** de 8 points chacune) vous fouetteront violemment à chaque Assaut. Vous devrez donc agir comme si vous aviez affaire à deux adversaires à la fois. L'Humarbre étant extrêmement robuste, vous n'arriverez pas à l'abattre, mais si vous réussissez à couper ses deux branches principales (c'est-à-dire à réduire leur **ENDURANCE** à zéro), il se retirera au cœur de la forêt sans plus vous importuner. Rendez-vous alors au [324](#).

## 70

Vous arrivez à déchiffrer les notes du magicien mais ce qu'elles contiennent est tout bonnement incroyable : le Savant prétend avoir découvert cinq Mots de Pouvoir qui, prononcés à l'envers, seraient capables de neutraliser le mal ! En d'autres termes, toute chose entachée par le Chaos serait en quelque sorte purifiée grâce à ces fameux mots. Cependant, ce sortilège semble comporter un énorme risque pour celui qui le prononce, ainsi que l'atteste l'échec du Savant face à Belgaroth. Sans doute n'a-t-il pas eu la force d'aller jusqu'au bout de sa formule... Celle-ci se trouve, là, écrite noir sur blanc : « Eziest Gni Vert Auqt Nec. » Vous la gravez dans votre mémoire, tout en espérant n'avoir

jamais à vous en servir. A présent, inutile de passer plus de temps dans ce laboratoire. Vous ressortez par le souterrain et vous vous dirigez vers la herse. Rendez-vous au [212](#).



71

Lothar était un vaillant Nain originaire de la cité de Crun, au pied des montagnes. On lui a confié plus d'une fois la direction d'opérations dangereuses. Ainsi, il a souvent conduit les Guerriers de Télak basés à l'avant-poste du Donjon du Démon, afin de repousser les assauts des barbares et des armées de Meracass, seigneur de la Bracie pratiquant une politique belliciste. A chaque bataille, Lothar décimait les rangs ennemis grâce à sa fidèle hache. En ce qui vous concerne, si vous voulez utiliser cette arme, vous devrez réduire votre **HABILETÉ** de 1 point, sauf si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Art des Armes avec une hache (le nombre de points d'**ENDURANCE** perdus par l'adversaire étant toujours de 2). Après avoir noté ces caractéristiques sur votre **Force d'Aventure**, retournez au [356](#).

72

Votre compagnon rend son dernier soupir. (Inscrivez le mot « Ronnoc » sur votre **Feuille d'Aventure**.) Si vous le désirez, vous pouvez garder l'épée magique de Connor ; elle est efficace contre les Morts Vivants et les Démons, mais ne vous confère aucun bonus. Vous pouvez également prendre le bouclier orné d'un lion rampant ; quand vous le porterez au combat, vous pourrez réduire de 1 point la **Force d'Attaque** de votre



adversaire. Après avoir prié Télak pour l'âme de votre ami, vous remontez en selle et vous partez à la poursuite de ses assassins. **Testez votre Habileté** en ôtant 2 au résultat si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Dépistage. En cas de succès, rendez-vous au [37](#). En cas d'échec, rendez-vous au [397](#).

### 73

Selon les dires des villageois, le Cockriss a établi son repaire dans un réseau de grottes souterraines. Vous partez donc vers les collines qui se dressent à l'est d'Ennox et vous arrivez bientôt à l'entrée d'une gorge profonde, comme taillée dans le roc. Après avoir attaché votre monture, vous allumez votre lanterne et vous vous glissez dans un sombre boyau. Vous parcourez plusieurs mètres dans un souterrain suintant d'humidité, avec pour seule compagnie l'écho de vos pas et des gouttes d'eau qui tombent de la voûte. Un peu plus loin, vous arrivez à un embranchement. Si vous décidez d'aller vers la gauche, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez partir à droite, rendez-vous au [126](#).

### 74

Vous n'avez aucune difficulté à trouver le moulin. C'est une grande bâtisse en pierre située à la sortie du village, près de la rivière Wende. Entraînée par le courant, sa grande roue à aubes tourne lentement, et l'on entend grincer les rouages qui actionnent le mécanisme. Vous poussez la porte du doigt et le soleil entre à flots dans le vieux moulin, faisant scintiller les grains de poussière en suspension. Apparemment, l'endroit est désert. Si vous voulez explorer ce moulin, rendez-vous au [187](#). Si cela ne vous semble pas indispensable, quittez Wendeford et poursuivez votre chemin. Rendez-vous au [49](#).

### 75

Au milieu de la nuit, vous vous éveillez avec la nette impression qu'il y a quelque chose d'anormal. En effet, c'est le moins qu'on puisse dire : au-dessus de vous plane une main blanchâtre, armée d'un poignard dont la lame luit dans le clair de lune ! Si

vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme et si vous souhaitez vous en servir, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez dégainer votre arme afin de combattre cette menaçante apparition, rendez-vous au [43](#).

## 76

La première créature s'adresse à vous d'une voix étrange, tel un bruissement de feuilles mortes : - Cela fait des années qu'un mortel n'avait pas pénétré aussi loin dans notre forêt. A présent, suis-nous.

Sur ce, l'Humanoïde de mousse et d'écorce saisit les rênes de Flamboyant et s'apprête à vous conduire hors de la clairière. Si vous êtes disposé à suivre ces étranges hôtes, rendez-vous au [368](#). Sinon, passez directement à l'attaque et rendez-vous au [297](#).



## 77

Une congrégation charitable ? A en juger par leurs agissements, les Diacres de Lein ne semblent pas mériter pareil qualificatif. De toute évidence, des forces maléfiques sont à l'œuvre. Si vous voulez en avoir le cœur net, rendez-vous au [93](#). Si vous ne tenez pas à rester plus longtemps à Havalok, rendez-vous au [219](#).

## 78

Vous n'avez pas réagi assez vite : la corde vous désarçonne et vous tombez brutalement à plat dos sur la route (vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ). Une fois remis de

vosre chute, vous vous redressez péniblement, à moitié étourdi. Rendez-vous au [205](#).

## 79

Vous libérez votre influx sacré au moment même où Belgaroth lance une de ses décharges maléfiques. Les deux forces entrent en collision et se neutralisent mutuellement dans une gerbe d'étincelles aveuglantes. Sous le choc, vous tombez à la renverse et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [162](#).

## 80

Vous voici fin prêt pour votre périlleuse mission. A l'écurie, Flamboyant, déjà sellé, piaffe d'impatience. Juste avant le départ, un valet du roi vous remet un sac à dos contenant des vivres (l'équivalent de 5 Repas), une lanterne et un briquet à amadou, ainsi qu'une bourse renfermant 20 pièces d'or. Vous y trouvez également un petit flacon portant la Rune de Guérison ; c'est le fameux Elixir Reconstituant d'Aranandus, dont une seule gorgée vous permettra de rétablir votre ENDURANCE à son niveau de départ. Cependant, faites-en bon usage, car le flacon ne contient que 2 gorgées du précieux liquide. Vous enfourchez votre monture et vous galopez vers la porte principale de la Citadelle. Une fois sorti de l'enceinte de la ville, vous prenez la route qui va vers le sud, en direction d'Havalok, que vous devriez atteindre dans deux jours. Vous traversez d'agréables contrées où les champs bien cultivés alternent avec de riantes collines. Pourtant, à mesure que vous vous éloignez de la capitale, le paysage change. Ici et là apparaissent des signes caractéristiques de dégradation : hameaux à moitié abandonnés, fermes négligées, champs en friche... sans compter les nombreux mendiants et paysans en haillons que vous croisez en chemin. En ce début d'hiver, la bise aiguë qui se lève vous fait craindre le pire pour tous ces pauvres gens dont les récoltes sont loin d'avoir été fructueuses. En début d'après-midi, vous voyez soudain sur la route un groupe des fermiers et de paysans, menés par trois individus pour le moins bizarres. Le premier - fort grand - est



80 Il porte un masque de loup et il est armé d'une faux dont la lame luit d'un éclat sinistre.

vêtu d'une longue houppelande noire. Il port^ un masque de loup et il est armé d'une faux dont la; lame luit d'un éclat sinistre. Le deuxième est de taille moyenne, mais emmailloté de bandages et de lambeaux de tissu qui le font paraître aussi large que haut. Il se déplace péniblement, agitant la clochette des impurs : c'est un lépreux ! Le troisième ! personnage est une femme d'une extrême maigreur, habillée de loques. On dirait qu'elle n'a rien mangé depuis plusieurs semaines. A votre approche,! l'homme en noir fait signe à ses compagnons de s'arrêter.

- Voyez-vous cela ! s'exclame-t-il, si je ne m'abuse, c'est un chevalier errant... mais errant en quête de quoi ? D'un mauvais coup, pour sûr !

Cette plaisanterie déclenche le rire de la foule. Les quolibets commencent à fuser autour de vous, mais l'homme en noir y met fin d'une voix autoritaire.;

- Assez ! Nous vivons une époque misérable ! Pendant que les petites gens se meurent de faim, les; Templiers vivent dans le luxe et l'abondance. Nous sommes les trois Prophètes du Destin, venus pour] sauver le peuple, et notre malédiction va s'abattre; sur toi, maudit Templier !

Galvanisés par ces paroles, les paysans se mettent à hurler en brandissant fourches et bâtons, visiblement résolus à accomplir la prophétie de leur chef. Certains ne sont plus qu'à deux mètres de vous, aussi n'y a-t-il pas une seconde à perdre. Si vous j voulez tenter de fendre la foule au grand galop, rendez-vous au [114](#). Si vous décidez de vous attaquer aux prophètes, rendez-vous au [154](#). Si vous préférez engager la discussion, rendez-vous au [197](#).

## 81

Tandis que vous vous agenouillez devant l'autel, la fatigue et la douleur que vous ressentiez! commencent à s'estomper progressivement : vous retrouvez votre **ENDURANCE** et votre **HABILETÉ** de départ. Tout ragaillard, vous quittez ce lieu saint. Rendez-vous au [23](#).

## 82

Avant votre départ, le seigneur Beucor vous remet: un colis contenant l'équivalent de 3 Repas. Vous quittez ensuite le manoir de Cleeve et vous vous remettez en route pour Havalok. A la tombée de la nuit, vous arrivez enfin en vue des remparts de la, cité. Soudain, malgré l'obscurité croissante, vous] voyez se profiler une ombre dans les branches des arbres qui bordent la route. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [346](#).

## 83

Sans même vous en rendre compte, vous inhalez le pollen à pleins poumons et vous tombez instantanément dans un profond sommeil. Rendez-vous au [59](#).

## 84

Le cercle de feu s'éteint enfin et les villageois en profitent pour s'échapper. De votre côté, vous commencez à descendre prudemment de l'Homme d'Osier. Soudain, vous entendez du bois crépiter en dessous de vous. Horreur ! l'Homme d'Osier est en train de prendre feu et les flammes se propagent rapidement. Vous n'avez pas le choix : il faut sauter - en espérant que la marche n'est pas trop haute. **Tentez votre Chance.** Si vous êtes Chanceux, vous atterrissez relativement en douceur et vous ne souffrez que de légères contusions (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Si vous êtes Malchanceux, vous vous foulez la cheville en tombant et vous écorchez les genoux jusqu'au sang (vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ). Pendant ce temps, les villageois tentent d'échapper aux Hommes-Bêtes en s'enfuyant dans les collines environnantes. Devenu la proie des flammes, l'Homme d'Osier bascule en avant et, dans un effroyable craquement, s'abat sur la horde des assaillants en libérant une gigantesque gerbe d'étincelles dans la nuit. Grâce à vous, les atrocités qui se préparaient n'auront pas lieu et les villageois sont maintenant hors de danger (vous gagnez



1 point d'**HONNEUR**). Vous rejoignez Flamboyant et vous partez au galop à travers les collines plongées dans l'obscurité. Un peu plus tard, vous arrivez aux abords d'un village... ou plutôt ce qu'il en reste, car les pillards sont visiblement passés par ici et ont investi l'endroit. Au milieu des débris fumants, ils ont dressé une palanque en bois qui, visiblement, est surveillée par un seul garde. Voulez-vous attacher votre cheval dans un coin sûr et profiter de la nuit noire pour vous infiltrer discrètement dans le camp retranché des Hommes-Bêtes (rendez-vous au [340](#)) ou poursuivre votre chemin sans faire de détour (rendez-vous au [296](#)) ?

## 85

Votre persévérance est enfin récompensée : de l'autre côté d'une crête, vous apercevez des signaux lumineux provenant d'un bâtiment en pierre, qui n'est autre que la forge de Torrin. Vous voyant trempé jusqu'aux os et grelottant de froid, Torrin d'Argentin s'empresse de vous faire entrer et vous installe près d'un bon feu, puis il conduit Flamboyant à l'écurie. Quelques instants plus tard, il vous sert une copieuse fricassée de lapin qui vous remet du cœur au ventre (vous regagnez 4 points d'ENDURANCE).

- Cela fait bien longtemps que je n'ai pas rencontré un membre de l'Ordre, dit le Nain, se souvenant du temps où lui-même faisait partie des Guerriers de Télak. J'ai hâte d'avoir des nouvelles de la Citadelle. Que s'y passe-t-il ? Comment vont les choses au Donjon du Démon ? Qu'est-ce qui vous amène ici par un froid pareil ? C'est une nuit à ne pas mettre un loup dehors !

Après avoir répondu à cette avalanche de questions, vous expliquez à Torrin le but de votre mission et vous lui racontez tous les événements qui se sont déroulés jusqu'à présent.

- Il faut absolument trouver le moyen d'arrêter! Belgaroth, reprend votre hôte, la mine grave. Et pour cela, nul n'est mieux

placé qu'un Chevalier de Télak ! J'ai ici quelque chose qui pourrait vous être fort utile.

Le Nain se rend à l'autre bout de la forge et, après avoir déplacé une grosse enclume, il soulève une trappe dissimulant une cachette secrète. Il en sort une cotte de mailles argentée :

- Voici ce que j'ai de plus précieux, je l'ai fabriquée de mes propres mains. Elle est souple comme un gant de soie, mais dotée d'un charme tutélaire qui en fait la meilleure des protections. Prenez-là, je vous l'offre de bon cœur !

Vous revêtez immédiatement cette nouvelle armure en remerciant vivement Torrin pour son présent. Cela ne pouvait pas mieux tomber, car votre ancienne cotte de mailles commençait à s'user sérieusement ! Lors d'un combat, l'armure de Torrin vous permettra de réduire de 1 point les dommages que vous subirez, sans pour autant modifier votre **Force d'Attaque**, étant donné qu'il s'agit d'un objet magique. (D'autre part, cette nouvelle acquisition vous rapporte 1 point de CHANCE). Dehors, la pluie semble se calmer. Vous vous apprêtez tous deux à aller dormir, lorsqu'un hurlement à glacer le sang déchire la nuit.

- Ce n'est pas un loup, déclare Torrin en vous lançant un regard inquiet. Quoi qu'il en soit, la bête ne doit pas être loin.

Si vous voulez sortir de la forge afin d'inspecter les alentours, rendez-vous au [295](#). Si vous jugez plus prudent de rester à l'intérieur pour attendre de voir ce qui va se passer, rendez-vous au [19](#).

## 86

Comme preuve de victoire, vous décidez d'emporter les défenses du Sanglier afin de les offrir au seigneur Beaucor. Elles feront assurément un bel effet dans la salle des trophées du manoir de Cleeve ! Vous repartez ensuite vers le nord. Vous traversez tranquillement la forêt aux arbres dénudés, quand un vent glacé se lève soudain. Vous avez la désagréable impression que vous



n'êtes pas seul et que l'on est en train de vous épier. C'est alors que vous parvient l'écho d'une voix dans le lointain, dans la partie la plus ancienne de la forêt, à l'ouest. On dirait une incantation mais, à cause de la distance, vous n'arrivez pas à en saisir le sens. Si vous souhaitez éclaircir ce mystère, rendez-vous au [365](#). Si vous ne voulez pas vous détourner de votre chemin, rendez-vous au [17](#).

## 87

D'après votre herbier, ces champignons orange sont des *Amanix Tuferus*, dont les spores rongent instantanément le métal par simple contact - heureusement, vous n'êtes pas entré dans la clairière ! En revanche, si vous arriviez à en ramasser un ou deux spécimens, ces champignons pourraient être fort utiles, le cas échéant. Si vous voulez tenter d'en cueillir quelques-uns, mais à vos risques et périls, rendez-vous au [250](#). Si vous préférez vous abstenir et contourner la clairière, rendez-vous au [8](#).

## 88

Vous faites une erreur d'évaluation et l'un des troncs vous fauche, vous et votre monture (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Vous vous relevez péniblement mais, à peine remis sur pied, le Géant des Collines se rue vers vous en brandissant sa massue et en poussant des cris féroces.

**GÉANT DES COLLINES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 11**

Si votre adversaire remporte un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez un 5, le coup qu'il vous porte vous coûte 3 points d'ENDURANCE. Si vous obtenez un 6, vous tombez à terre et il vous faudra attendre un Assaut de plus avant de pouvoir vous remettre debout ; cela signifie que, dans l'intervalle, le Géant vous assène un coup auquel vous ne pouvez pas riposter, et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [173](#).

## 89

Vous agitez l'amulette dans la direction des hautes herbes et celles-ci battent aussitôt en retraite. Vous dégainez votre arme, prêt à en découdre avec l'Archidiacre qui, de son côté, se dispose à vous faire tâter de son bâton torsadé.

**BRYAR HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous l'emportez, rendez-vous au [185](#).

## 90

D'après ce que vous vous rappelez, il suffit que le Cockriss aperçoive son propre reflet dans un miroir pour mourir illico... Mais cela est plus facile à dire qu'à faire ! Si vous ne possédez pas de miroir, ou si vous ne voulez pas recourir à cette méthode, retournez au 27. Dans le cas contraire, **tentez votre Chance** à deux reprises. S'il vous arrive d'être Malchanceux une fois - et, a fortiori, deux fois - la créature vous attaque (retournez au 27 et combattez le Cockriss, en notant qu'il a d'ores et déjà remporté le premier Assaut). Si vous êtes Chanceux deux fois de suite, le volatile pousse un cri d'effroi en voyant son portrait et tombe raide mort. A présent, si vous avez inscrit le mot « Ellieiv » sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [221](#). Sinon, rendez-vous au [168](#).

## 91

Ce magnifique casque est surmonté d'un aigle aux ailes déployées. Il fut pris au cours du pillage de Ventarc, durant la seconde guerre de l'Ocrandie, il y a plusieurs siècles. Mais le temps ne semble pas avoir eu prise sur lui : il est aussi rutilant qu'au premier jour. Retournez au [356](#).

## 92

- Mon opinion est faite, déclare solennellement le seigneur de la Forêt. Tu as gravement nui aux anciens bois et tu constitues une

menace pour tous ceux qui habitent ici. En conséquence, je te condamne à être livré à la forêt pour expier tes crimes.

Sur ces mots, les Boicânis se déploient autour de vous et exécutent, à leur manière, la sentence de leur chef. Nul besoin d'entrer dans les détails : votre aventure est terminée.

### 93

Tout en prenant bien soin de ne pas vous faire repérer, vous suivez la procession jusqu'à la sortie de la ville. C'est là que se dresse le temple de la Congrégation. Vu de l'extérieur, il n'a rien de particulier. Vous attendez que tout le monde soit entré, puis vous vous glissez discrètement à l'intérieur. A votre grande stupéfaction, vous êtes seul, dans un grand hall apparemment abandonné depuis longtemps. Les murs sont ornés d'anciennes tapisseries aux dessins entrelacés, évoquant une végétation étrange, mais l'endroit est dénué de tout objet de culte. A l'extrémité de cette vaste antichambre, il y a une grande porte à double battant. De chaque côté, de grosses racines noires ont transpercé le mur de part en part. Vous tâtez prudemment la porte, mais elle est fermée à clef. Si vous avez de quoi vous déguiser, faites-le dès maintenant. Comme il est impossible de forcer cette porte, il va falloir frapper pour attirer l'attention de quelqu'un. Si tel est votre choix, rendez-vous au [172](#). Si vous préférez sortir du temple sans insister, quittez Havalok et rendez-vous au [219](#).

### 94

A peine êtes-vous entré dans ce macabre édifice qu'un Spectre terrifiant se dresse devant vous. Il tente de vous agripper de ses mains squelettiques et, ouvrant grand les mâchoires, il lâche un hululement strident pour avertir ses congénères de votre présence. Il va falloir agir vite ! Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [190](#). Dans le cas contraire, préparez-vous à affronter l'apparition et rendez-vous au [376](#).



## 95

Une fois entré dans le tumulus, vous descendez en pente douce le long d'un souterrain creusé à même la terre. Au bout de quelques mètres, l'obscurité devient si dense qu'elle étouffe la lueur de votre lanterne. Un froid intense vous pénètre jusqu'à la moelle. Si vous voulez continuer à vous enfoncer dans cet abîme de noirceur glaciale, rendez-vous au [21](#). Si vous préférez revenir sur vos pas pour sortir au plus vite de cet endroit ô combien sinistre, rendez-vous au [316](#).

## 96

L'oiseau disparaît sous le porche, abandonnant son maître... à moins que ce ne soit une feinte ? Quoi qu'il en soit, vous continuez vaillamment à vous battre, parant les coups que Belgaroth vous assène à l'aide de son redoutable glaive dans l'espoir de découvrir votre talon d'Achille. Tout à coup, une horde de Chevaliers du Chaos fait irruption dans la pièce. C'est, à n'en pas douter, cet oiseau de malheur qui les a avertis ! Désormais, la lutte est trop inégale. Écrasé par le nombre, vous tombez à terre et Belgaroth en personne vous porte le coup de grâce.



« Entrez ! » dit une voix. Les portes s'ouvrent et les initiés les referment aussitôt sur vous. Afin de ne pas attirer l'attention, vous vous engagez d'un pas résolu dans le passage qui s'étire à perte de vue vers l'est. Au bout de plusieurs kilomètres, vous semble-t-il, vous débouchez enfin sur une petite antichambre donnant elle-même sur une vaste salle. Les murs et le plafond sont entièrement tapissés d'une végétation étrange. A l'extrémité de la pièce se dresse une haute estrade en pierre où sont rassemblés les Diacres de Lein, face à l'assemblée des initiés. Vous constatez avec surprise qu'il y a là bon nombre de roturiers, mais également des nobles et de hauts dignitaires des divers ordres religieux de l'Ocrandie. L'Archidiacre qui dirige l'office est un homme chauve et barbu, vêtu d'une longue soutane verte ornée de broderies figurant un enchevêtrement de ronces. Au moment où vous pénétrez dans la nef, il s'adresse à la foule :

- Mes très chers frères, mes très chères sœurs, nous voici tous réunis pour célébrer la gloire du Spinorack, et moi, Bryar, en tant qu'Archidiacre de notre ordre, je suis fier de vous annoncer que nos plans sont sur le point d'aboutir. L'ancienne forêt s'affaiblit de jour en jour et il en va de même pour les forces essentielles qui la régissent. Il n'existera bientôt plus aucune menace envers notre Redouté Seigneur, et la forêt du Spinorack se développera librement à la place de l'ancienne. Et maintenant, louons le Spinorack !

- Louons tous le Spinorack ! reprend la foule en chœur.

Ainsi donc, ce sont les Diacres de Lein qui sont derrière l'infâme machination visant à détruire la forêt ! Il faut les arrêter à tout prix... mais comment ? De toute évidence, c'est l'Archidiacre qui détient le pouvoir ici. Si seulement vous arriviez à le vaincre, vous affaibliriez du même coup le Spinorack. Grâce à votre déguisement, vous vous mêlez sans encombre à l'assemblée des initiés et vous gagnez peu à peu le premier rang. Puis vous sautez sur l'estrade, l'arme au poing, prêt à vous saisir du chef de la

secte, mais il lève immédiatement les mains en marmonnant une incantation dans sa barbe. Dans la seconde qui suit, le sol se soulève et d'épaisses racines noires en jaillissent, dressant une barrière de plusieurs mètres de haut entre vous et les Diacres. Puis les tiges épineuses s'entremêlent pour former une créature humanoïde d'aspect redoutable. Sous le réseau fibreux dessinant un visage, vous voyez percer deux petits yeux vert émeraude qui luisent d'un éclat diabolique. Les membres, gros comme des troncs d'arbre, sont solidement plantés dans le sol par un tissu de racines, mais cela n'empêche pas le Spinorack - puisqu'il s'agit de lui, évidemment - de tendre en avant ses puissants bras noueux pour s'emparer de vous. Comment allez-vous combattre cet élément ô combien maléfique (selon les moyens à votre disposition, bien sûr) ? Si vous choisissez :

Votre arme	Rendez-vous au <a href="#">143</a>
La Discipline Spéciale du Coup Sacré	Rendez-vous au <a href="#">239</a>
La Discipline Spéciale de l'Exorcisme	Rendez-vous au <a href="#">260</a>
Un Talisman de Diacre	Rendez-vous au <a href="#">28</a>
La Potion de Flétrissure	Rendez-vous au <a href="#">41</a>

## 98

Vous parcourez la ville et vous finissez par trouver le poste de garde principal. Mettant pied à terre, vous y entrez et vous demandez à la sentinelle de vous conduire auprès de son supérieur. - Le capitaine Vair est mort ce matin, répond l'homme. Il est tombé au combat, pendant qu'il » défendait le rempart sud contre l'assaut des Guer- ! ri ers du Chaos. C'est pour nous une grande perte et la moral des troupes est au plus bas. Beaucoup se sont déjà résignés à la défaite. Vous ne pouvez décemment pas laisser tomber Carass aux mains de Belgaroth et de ses viles légions. Vous ordonnez au garde de rassembler sur le champ tous les soldats de la ville disponibles et, une demi-heure plus tard, vous vous adressez à eux pour faire le point sur la

situation. D'après ce qu'ils vous relatent, les Guerriers du Chaos sont passés à l'attaque il y a deux jours avec la Jagganat, la tour d'assaut que vous avez aperçue au sud de la ville. Les fortifications n'ont pas résisté longtemps face à cette puissante machine de guerre, munie d'un redoutable bélier ! A en croire les soldats, la Jagganat serait actionnée par des Démons et nul n'a osé l'approcher. Il en faut plus pour vous impressionner ! Après quelques instants de réflexion, vous décidez de la stratégie à adopter : si vous arrivez à passer à travers les rangs ennemis et à pénétrer dans la fameuse tour, vous trouverez sans doute le moyen de la détruire, privant ainsi l'assaillant de son atout majeur. Les soldats, ragailardis par votre esprit d'initiative, adoptent ce plan à l'unanimité et se déclarent prêts à vous aider dans cette périlleuse entreprise. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Stratégie et que vous souhaitez l'utiliser à cet effet, rendez-vous au [201](#). Sinon, rendez-vous au [382](#).

## 99

Vous êtes en train de réfléchir à ce que vous allez faire, lorsqu'une voix étrangère s'élève en vous. « Preux chevalier, écoute-moi attentivement, car mon esprit quittera bientôt ce monde à tout jamais. Les Diacres se sont alliés au Sergent Usurpateur. La forêt est en danger. Ne t'attarde pas ici, ce n'est plus la peine... Je meurs, vaincu par un Démon... » La voix s'est tue ; l'esprit d'Herluin le Sage s'est envolé. Rendez-vous au [166](#).

## 100

Passant de couloir en couloir, d'un escalier à l'autre, vous réussissez à pénétrer au cœur de la tour sans attirer l'attention des gardes de Belgaroth.

Vous arrivez finalement dans une vaste salle de réception au plafond voûté. Le centre de la pièce est occupé par une immense table en bois autour de laquelle sont disposés des sièges. L'un d'eux, nettement plus grand que les autres, est finement sculpté, mais les dessins représentés sont de caractère particulièrement

morbide. De grandes bannières sombres décorent tout un pan de mur ; elles portent les armoiries des Chevaliers de Belgaroth et de la Forteresse du Crâne : un gantelet tenant une épée noire et une tour surmontée d'une tête de mort. Pour l'instant, l'endroit est désert. Un courant d'air s'infiltré par les fenêtres disjointes et produit une plainte languissante qui ne fait rien pour égayer l'atmosphère. Au fond de la pièce s'élève un escalier qui conduit au dehors. Vous décidez de l'emprunter. Si vous avez inscrit le mot « Ronnoc » sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [54](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

### 101

Vous vous ruez hors de la pièce, vous dévalez l'escalier en colimaçon, vous ouvrez la trappe et vous sautez à terre, puis vous courez vous mettre à l'abri derrière un mur. Il était temps ! La pression accumulée à l'intérieur de la chaudière est telle que l'engin explose deux secondes plus tard dans un vacarme épouvantable ! L'édifice entier vole en éclats et une énorme boule de feu fuse vers le ciel. Les débris retombent en pluie mais, fort heureusement, aucun d'eux ne vous atteint. Il ne reste plus de la tour infernale qu'un immense brasier. Voyant leur Jagganat réduite à néant, les troupes de Belgaroth perdent confiance et, pris de panique, s'en- j fuient à toutes jambes. Lorsque vous revenez au poste de garde, une foule de soldats et de citoyens vous acclame à grands cris. Grâce à vous, Carass ne tombera pas aux mains de l'ennemi... du moins pas aujourd'hui (cette victoire vous rapporte 1 point de **CHANCE** et 1 point d'**HONNEUR**). Il est évident que vous avez contrecarré les plans de Belgaroth et qu'il en sera sérieusement ébranlé. Les gens de la cité vous offrent l'hospitalité mais vous êtes malheureusement obligé de décliner leur invitation car vous tenez absolument à partir avant la tombée de la nuit. Ils vous offrent une nouvelle épée, des provisions équivalentes à 5 Repas et une bourse contenant 20 pièces d'or. Un médecin vient vous examiner et vous regagnez 5 points d'**ENDURANCE**. Certains soldats de la ville se déclarent prêts à faire n'importe quoi pour vous ! Vous n'en demandez pas tant, mais si vous voulez lever une armée, c'est le moment de



recruter des hommes qui vous aideront à combattre les forces de Belgaroth (si tel est votre choix, inscrivez le mot « Eémra » sur votre **Feuille d'Aventure**). L'heure est venue de quitter Carass. Vous partez vers le sud, puis vous vous engagez sur une piste qui serpente à travers les collines, en direction de Caer Skaal. Si vous avez inscrit le mot « Eémra » sur votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [306](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [2](#).

## 102

L'entrée des bois est signalée par deux piliers de pierre. De toute évidence, il y a longtemps qu'on n'a pas emprunté ce chemin. D'après ce que l'aubergiste vous, a dit, les villageois ne sont guère enclins à fréquenter Herluin. Un ermite qui vit en sauvage et parle aux arbres et aux créatures de la forêt, cela n'inspire pas confiance ! Tandis que vous avancez sous le couvert des arbres, vous réalisez que les chants d'oiseaux se font de plus en plus rares à mesure que vous vous enfoncez dans la forêt. Vous arrivez finalement à l'orée de la clairière où Herluin réside. Là, le silence est total. En observant la maison du Sage - une simple cabane en pierre construite sur deux niveaux - vous remarquez que la cheminée ne fume pas, ce qui est plutôt surprenant par un froid pareil. Vous frappez à la porte mais vous n'obtenez aucune réponse. Vous] recommencez en appelant Herluin à voix haute.] Toujours rien... Vous poussez la porte et elle s'ouvre sans résistance. Décidément, tout cela est bizarre... Si vous voulez entrer dans la cabane, rendez-vous au [26](#). Si vous préférez partir d'ici le plus vite possible, loin de Wendiford et de ses bois mystérieux, rendez-vous au [49](#).

## 103

Un Banshi est un Spectre réincarné sous une forme hideuse, en punition d'un crime horrible qu'il a commis de son vivant. A la fin de votre incantation, Cailleach quitte ce bas monde dans un hurlement infernal. Le voilà parti pour son ultime 1 demeure, dans une autre dimension. Inscrivez le mot « Ihsnab » sur votre **Feuille d'Aventure**. Si vous 1 venez du paragraphe [175](#),

rendez-vous au [316](#). Si vous venez du paragraphe [163](#), rendez-vous au [202](#).

## 104

A la mort du shaman, les villageois captifs I reprennent subitement conscience de la réalité et ils | tentent de s'échapper dans une panique indescriptible. Mais ils sont épuisés et beaucoup trop faibles pour se libérer tout seuls. Mais il faut faire vite car, j d'ici quelques minutes, l'Homme d'Osier va prendre feu, ou bien les Hommes-Bêtes vont franchir le cercle de flammes qui les a jusque-là arrêtés.

Sans hésiter, vous commencez à grimper le long de la fragile structure. Si vous souffrez du Mal des Hauteurs, **testez votre Habileté** en ajoutant 2 au résultat obtenu. En cas d'échec, vous ne pouvez lutter contre le vertige : vous lâchez prise au bout de quelques mètres et vous vous écrasez au sol, en dehors du cercle de feu : rendez-vous au [265](#). En cas de succès (ou si vous n'êtes pas sensible au Mal des Hauteurs), rendez-vous au [192](#).

## 105

Vous accomplissez les gestes rituels en grande hâte et, à votre grand soulagement, les effets sont instantanés : le Spectre pousse un cri strident et s'évanouit dans les airs, ainsi que sa fantomatique monture. Rendez-vous au [356](#).

## 106

Vous vous redressez, passablement étourdi pendant qu'un individu se laisse tomber d'une trappe encastrée dans le plafond. Il porte une blouse de laboureur et, sur la tête, une espèce de cagoule en drap vert, percée de deux trous pour les yeux. Avec un cri rauque, l'homme se jette sur vous en brandissant un fléau d'armes. Pour toute la durée de ce Combat, réduisez votre **Force d'Attaque** de 1 point à cause du coup que vous avez reçu sur la tête.

## HOMME A LA CAGOULE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Pour tout Assaut remporté par votre adversaire, lancez un dé. Si vous obtenez entre 1 et 4, son arme vous inflige une blessure relativement bénigne et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. En revanche, si vous obtenez **5** ou **6**, le fléau d'armes s'abat sur vous avec une violence particulière et vous perdez 3 points D'ENDURANCE. Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de votre ennemi à 2 (ou moins), vous pourrez l'interroger (rendez-vous au [235](#)) ou l'achever sur-le-champ (rendez-vous au [354](#)).

### 107

D'immondes pensées, d'inavouables désirs vous viennent subitement à l'esprit. Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez pas résister à l'influence corruptrice de la rune du Chaos. Votre armure commence à se ternir et, simultanément, votre cœur se noircit de plus en plus. Vous voilà dévoué corps et âme à Belgaroth ! Les qualités exceptionnelles que vous aviez mises au service du Bien s'exerceront dorénavant au profit du Mal. En tant que Champion du Chaos, vous allez bientôt lancer les troupes inhumaines de votre nouveau maître à l'assaut de la Citadelle. L'Ocrandie court droit à sa perte, et vous avec !

### 108

Vous n'arrivez pas à vous libérer des vrilles tenaces qui vous enserrant. Autour de vous, le roncier prend progressivement la forme d'un Humanoïde noueux, grotesque mais gigantesque, dont les yeux vert émeraude vous fixent avec une lueur malveillante. Du haut de ses sept mètres, le Spinorack se penche sur vous et vous prend dans ses griffes ligneuses, se délectant à l'avance du repas que vous allez lui offrir. Votre sang va lui donner une nouvelle vigueur !

Le passage débouche sur une immense salle voûtée où d'innombrables cercueils sont alignés. Vous constatez avec horreur qu'ils ont tous été fracturés et profanés. Soudain, une silhouette fantomatique et scintillante se profile au centre de la pièce. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [63](#). Dans le cas contraire, vous pouvez quitter cet endroit et retourner au [243](#) pour y faire un autre choix, ou bien rester sur place pour affronter le Spectre. Rendez-vous alors au [304](#) dans ce cas.



Au fond de la pièce, un Homme-Bête à la face bouffie est assis sur un trône en bois rustique. Son corps est couvert d'une épaisse fourrure, son crâne prolongé d'une paire de cornes de bouc. La créature porte pour tout vêtement une espèce de pagne crasseux, un Talisman du Chaos autour du cou et deux épaulières en guise d'armure. Vous êtes en présence de Murgrim-le-Cruel, chef des Hommes-Bêtes. Il mérite bien son nom : à cause de lui, des centaines d'innocents ont trouvé la mort dans d'atroces souffrances. Pour l'heure, il s'amuse à torturer plusieurs prisonniers suspendus en grappe au-dessus d'un grand feu. Les malheureux sont attachés par les poignets à une chaîne reliée à une poulie fixée au plafond, elle-même raccordée à une longue corde que Murgrim laisse lentement descendre avec un plaisir sadique. Dans un autre coin, vous apercevez une grande cage recouverte d'un drap noir. L'arme au poing, vous traversez la salle à grands pas. Aussitôt, l'Homme-Bête se lève et s'empare d'une hache pour vous affronter.



**110** *Murgril-le-Cruel s'amuse à torturer des prisonniers suspendus au-dessus d'un grand feu.*

MURGRIM HABILITÉ: 10 ENDURANCE: il

Si vous l'emportez, rendez-vous au [242](#).

**111**

Au milieu d'un amoncellement de parchemins et de; cartes, vous trouvez un vélin sur lequel le message] suivant est gravé à l'encre noire et en caractères maladroits :

*Les Diacres poursuivent leurs noirs desseins, affaiblissant les forces vitales de la forêt par des actes maléfiques et irresponsables, et bouleversant, dans leur fanatisme aveugle, l'ordre naturel des choses. Je sais que leur temple se trouve dans les environs d'Havalok, mais je crains qu'ils n'aient des espions, un peu partout. Ici même, à Wendeford, je soupçonne le meunier Graye d'être des leurs. Il faut absolument les empêcher d'accomplir leur forfait !*

Ces quelques lignes vous ouvrent d'autres perspectives quant à la marche à suivre. Si vous voulez partir à la recherche du meunier auquel Herluin fait allusion, rendez-vous au [74](#). Si vous préférez continuer à fouiller la demeure du Sage, rendez-vous<sup>1</sup> au [274](#).

**112**

Après avoir mis pied à terre et attaché Flamboyant à un arbre, vous vous dirigez vers la source lumineuse. Entre deux troncs d'arbres, vous découvrez bientôt une statue en pierre recouverte de mousse, à moitié enfouie sous la végétation du sous-bois. Elle représente un guerrier en armure et, bien que le temps l'ait quelque peu altéré, il s'agit d'un ouvrage de grande qualité. Le sculpteur a pris soin de rendre tous les détails avec un remarquable souci de réalisme. Les traits du visage sont si finement marqués, la tension des muscles tellement bien rendue que l'on croirait presque qu'il s'agit d'un homme changé en pierre sous l'effet de quelque sortilège. Les rayons du soleil se reflètent sur le bouclier du guerrier ; il est orné d'un Dragon doré aux contours estompés par l'usure et porte les marques de

nombreuses batailles. Après avoir écarté les herbes pour dégager le socle de la statue, vous discernez deux inscriptions gravées dans la pierre. La première est rédigée dans votre langue, mais la seconde est en signes runiques, que vous ne connaissez pas.

Avant de repartir, vous pouvez, si vous le désirez, prendre le bouclier du guerrier de pierre. Rendez-vous dans ce cas au [55](#). Si vous préférez le laisser où il est, rendez-vous au [353](#).

### 113

Vous frappez votre double avec acharnement mais, pour chaque coup donné, vous en recevez un deux fois plus fort ! Il faut vous rendre à l'évidence : vous ne pouvez rien contre ce monstre surpuissant. La dernière image que vous emportez avant de succomber est celle de votre propre visage, horriblement déformé, tordu dans un sourire machiavélique. Votre aventure est terminée.

### 114

Vous enfoncez vos éperons dans les flancs de Flamboyant qui s'élançe aussitôt en poussant un hennissement rageur. La foule s'écarte précipitamment mais, au passage, l'un des paysans réussit tout de même à vous donner un coup de pique (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Vous êtes bientôt hors d'atteinte mais, le moins qu'on puisse dire, c'est que vous n'avez pas été très chevaleresque envers ces pauvres gens (ceci vous coûte donc 1 point d'**HONNEUR**). A présent, vous continuez plein sud : rendez-vous au [200](#).

### 115

En toute hâte, vous aidez Torrin à barricader toutes les issues. Malheureusement, deux des fenêtres restent sans protection, et c'est donc là que vous allez vous poster. Lancez un dé et ajoutez 1 au chiffre obtenu pour connaître le nombre des Chiens d'Enfer qui tenteront de forcer la fenêtre que vous gardez. A cause de l'étroitesse de l'ouverture, vous pouvez augmenter de 1 point



votre **Force d'Attaque** pendant tout le combat, et vos assaillants ne pourront vous attaquer qu'un par un. Notez qu'ils ont tous une **HABILETÉ** de 7 et une **ENDURANCE** de 6. A la fin de chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, vous perdez 1 point d'**ENDURANCE** à cause du souffle brûlant de ces créatures infernales. Avant d'affronter chacune de ces charmantes bêtes, vous pouvez recourir à l'une - et une seule - des possibilités suivantes (à condition, bien entendu, d'en être capable) : Discipline Spéciale du Coup Sacré (2 points d'**ENDURANCE** en moins pour votre adversaire) ; une dose d'Huile Bénite, un carreau d'arbalète ou un lancer de poignard (dans ce dernier cas, **testez votre habileté** en ôtant 2 à votre total d'**HABILETÉ** si vous ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale du tir. En cas de succès, le poignard inflige une perte de 2 points d'**ENDURANCE** à votre ennemi). Cette bataille va être particulièrement sanglante, alors courage ! Si vous réussissez à abattre tous les Chiens d'Enfer, rendez-vous au [24](#).

## 116

- Écoute-moi, mortel ! Tu es peut-être capable de vaincre mes serviteurs, mais tu n'arriveras jamais à te débarrasser de moi ! J'ai été chassé de ma tombe par l'infâme maladie qui empoisonne cette terre. A présent je suis invincible !

Ainsi, vous aviez vu juste : ce sont bien les forces du Chaos qui ont ramené le Nécromancien à la vie et ont métamorphosé son corps pendant qu'il était encore au tombeau ! Mais le sorcier avance déjà sur vous, ses mains infectes et décharnées brandies comme de redoutables griffes. Si vous souffrez de la Phobie des Araignées, réduisez de 1 point votre **Force d'Attaque** pour toute la durée du combat, en raison de l'aspect arachnéen de votre adversaire.

**CAD AVER HABILETÉ : 10 ENDURANCE : 12**



Si le Seigneur des Morts Vivants remporte deux Assauts consécutifs, rendez-vous immédiatement au 56. Si vous sortez vainqueur de ce duel sans merci, rendez-vous au [199](#).

### 117

Vous tenez le champion des mercenaires à votre merci ; la pointe de votre épée n'est qu'à deux centimètres de sa gorge. Stronn vous proclame vainqueur de la rencontre et déclare : - Vous avez fait vos preuves, chevalier ! Je suis prêt à vous confier le commandement de ma troupe. Je vous demande seulement de nous laisser le temps de nous préparer à la bataille, car l'enjeu est de taille !

Vous convenez donc de retrouver Stronn et ses mercenaires le lendemain, à l'avant-poste désaffecté d'Harnack. (Inscrivez le mot « Eémra » sur votre *Feuille d'Aventure*.) Ayant désormais la certitude que vous ne serez pas seul à affronter les redoutables troupes de Belgaroth, vous vous préparez à quitter Havalok. Rendez-vous au [314](#).



### 118

Vous sortez le globe de votre sac à dos et vous le brandissez au-dessus de votre tête, dans l'espoir de voir ses pouvoirs se libérer à votre bénéfice. Loin d'être ébranlé par votre manœuvre, Belgaroth se met à ricaner et tourne les paumes vers vous. Il en sort un éclair d'énergie brute qui vient frapper la boule de cristal. Cet objet appartenait autrefois à un puissant Sorcier, expert en magie noire et, en présence du Maître des ténèbres, ses effets se

retournent contre vous. La décharge meurtrière vous réduit instantanément en poussière. Inutile de dire que votre aventure est terminée...

## 119

Le livre est rédigé dans une langue que vous ne connaissez pas. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale des Arcanes, rendez-vous au [203](#). Sinon, rendez-vous au [66](#).

## 120

Tout à coup, Belgaroth émet un sifflement perçant et le Kochmar abandonne le combat pour gagner le haut de la tour en quelques battements d'ailes. Vous vous précipitez vers l'escalier mais, le temps! que vous arriviez à la cime, le Seigneur de l'Effroi a déjà enfourché sa monture. L'énorme volatile prend aussitôt son envol et s'éloigne à tire-d'ailes. Inutile de chercher à les atteindre avec une lance ou une flèche : ils sont déjà hors de portée. Belgaroth! va sûrement tenter de rejoindre ses troupes pour les lancer à l'assaut de la Citadelle. Vous devez tout faire pour l'en empêcher, mais comment diable allez-vous vous y prendre ? Si vous possédez une Plume d'Or, vous savez ce qu'il faut faire : convertissez le nom que vous devez prononcer selon le code A= 1, B = 2, C = 3, etc., puis additionnez les! chiffres obtenus, multipliez le total par le nombre de fois que vous devez prononcer le nom en question. Le résultat vous donnera le numéro du parai graphe où vous avez rendez-vous. Si vous n'avez pas de Plume d'Or, il va malheureusement falloir trouver une autre solution. Rendez-vous au [210](#).

## 121

Après avoir fouillé rapidement le corps de l'homme, vous ne trouvez sur lui qu'une amulette en bois représentant un corbeau, autrement dit un oiseau de mauvais augure. Sur la dépouille des deux autres meurtriers, vous trouvez 3 pièces d'or. La nuit tombe, il est grand temps de vous remettre en route pour Havalok. Rendez-vous au [241](#).

## 122

Vous traversez la salle et vous entendez soudain un effroyable gémissement. Vous faites volte-face et vous apercevez un corps affalé sur une table, au milieu d'une mare de sang. La silhouette est presque translucide et elle irradie une faible phosphorescence. Tout à coup, le défunt relève la tête et vous constatez avec horreur qu'il s'agit de votre ami, le Templier Connor de Mackenburg. Le malheureux a été criblé de coups : les Orques-aux-Loups lui ont tailladé les flancs et plusieurs flèches sont encore plantées dans sa chair. Le fantôme de votre fidèle compagnon se tourne lentement vers vous et vous fixe intensément de ses yeux morts en disant :

- Je suis venu te mettre en garde... Il y a un traître parmi ceux qui ont prêté serment d'allégeance à notre roi. On l'appelle le Corbeau. Méfie-toi de lui et tâche de faire triompher la vérité en révélant son nom !

Sur ce, le fantôme s'évanouit. Grâce à l'avertissement de Connor, vous gagnez 1 point de **CHANCE**.

Une fois remis de vos émotions, inscrivez le mot « Ertiart » sur votre **Feuille d'Aventure** puis rendez-vous au [14](#).

## 123

Vous payez son dû à la vieille femme (n'oubliez pas de déduire ces 5 pièces d'or de votre **Feuille d'Aventure**) et elle vous fait signe de passer sous une portière en velours cramoisi. Au bout d'un petit couloir, vous vous trouvez face à une porte en bois sculpté, ornée au centre d'un symbole en cuivre représentant un œil dans un triangle. Après avoir poussé la porte, vous pénétrez dans une grande pièce éclairée par des cierges disposés à intervalles réguliers le long des murs. Le sol est couvert d'un tapis rouge comportant les mêmes dessins ésotériques qu'à l'extérieur de l'échoppe et les parois sont lambrissées d'acajou. Au fond de la pièce trône une jeune femme d'une grande beauté. Sa longue chevelure noire contraste avec la pâleur extrême de

son teint. Elle porte une fine couronne d'argent sur la tête et, autour du cou, plusieurs chaînettes où sont accrochées diverses amulettes. Le trône de bois doré est encadré par deux tapisseries figurant des tarots de divination : la Coupe de la Fortune et la Grande Prêtresse, allégorie des secrets enfouis. Au-dessus du trône, on retrouve le même emblème que sur la porte d'entrée - symbole du Troisième Œil. Deux encensoirs suspendus au plafond diffusent un agréable parfum. A gauche de la jeune femme, il y a également une vasque en pierre remplie d'eau pure. Dans cette pièce, tout concourt à donner une atmosphère de mystère et de magie. - Je vous attendais, Templier, déclare soudainement la femme. Je suis la Prêtresse de la Vision, les dieux m'ont accordé le don de clairvoyance, comme à ma mère et à ma grand-mère. Je suis au courant de votre mission et je pense pouvoir vous aider en vous livrant certaines informations. Par l'intermédiaire de cette vasque magique, vous pourrez espionner le Tyran des Ténèbres. Mais je puis également vous révéler l'avenir grâce aux tarots. Faites votre choix.

Si vous voulez espionner Belgaroth, rendez-vous au [36](#). Si vous préférez vous faire tirer les cartes, rendez-vous au [277](#).



**124**

La pièce occupe toute la largeur de la Jagganat. Il y règne une chaleur suffocante ! Des esclaves enchaînés alimentent sans relâche une énorme chaudière, sous la surveillance d'un Ogre en cuirasse armé d'un long fouet. Les malheureux ruissent de sueur et semblent, pour la plupart, au bord de l'épuisement. Devant ce spectacle affligeant, votre sang ne fait qu'un tour et vous passez à l'attaque.

## OGRE HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 10

Votre adversaire porte une armure, vous devez donc réduire de 1 point les dommages que votre arme pourra lui infliger. Dès que l'Ogre remporte un Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 6, il vous désarme à l'aide de son fouet ; vous devrez donc continuer la lutte à mains nues et, par conséquent, réduire votre **HABILITÉ** de 3 points jusqu'à la fin du combat. Si vous en sortez vainqueur, vous pouvez récupérer votre arme et, après avoir libéré les esclaves et leur avoir montré le chemin de la sortie, vous quittez la chaufferie. Rendez-vous au [311](#).

### 125

Une fois les festivités terminées, vous vous retirez dans la chambre luxueuse que Ton vous a réservée. Vous passez une excellente nuit qui vous permet de regagner 4 points d'ENDURANCE (n'oubliez pas d'ajouter 1 jour au Temps Écoulé). Au petit matin, un guide et deux soldats sont fin prêts à vous escorter. L'écuyer du seigneur Beaucor a également bichonné Flamboyant qui vous attend, tout fringant et déjà sellé, à l'écurie. Il ne vous faut pas longtemps pour atteindre la lisière de la forêt. Quittant les vastes étendues de terre labourée, vous pénétrez sous le couvert ombragé des arbres séculaires. A la suite du guide, vous vous engagez tout d'abord sur un sentier étroit, presque envahi par la végétation. Un peu plus loin, vous arrivez à une fourche. - C'est là que le monstre a été vu pour la dernière fois, dit-il en faisant halte. Il a foncé sur un soldat qu'il a à moitié éventré. Pour notre part, nous n'irons pas plus loin. Si vous voulez continuer seul, libre à vous.

L'air penaud, les deux soldats évitent de croiser votre regard. Vous n'en tirerez rien de plus. Vous tournez bride et vous réfléchissez au chemin que vous allez prendre. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Dépistage, rendez-vous au [309](#). Sinon pour quel sentier allez-vous opter ? Celui de gauche (rendez-vous au [385](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [291](#))?

## 126

Après avoir longé ce souterrain pendant une vingtaine de mètres, vous débouchez sur une caverne très basse de plafond. Quand vous la traversez, vous entendez soudain un sifflement strident et, à la lueur de la lanterne, vous voyez une masse informe et sombre se contorsionner sur le sol. Des serpents ! Il y en a des dizaines et certains ont l'air très agressif. Nul doute qu'ils sont également venimeux. Si vous souffrez de la Phobie des Reptiles, rendez-vous au [252](#). Sinon, rendez-vous au [300](#).

## 127

- Ainsi, c'est vous le traître, Kéris Beucor ! criez-vous avant que l'oiseau n'ait le temps de quitter la pièce.

Belgaroth reste figé sur place et vous vous écartez rapidement de lui pour reprendre votre souffle. Le corbeau pousse un croassement douloureux et s'abat au sol, comme s'il avait été frappé en plein vol. Mais un spectacle difficilement soutenable s'offre alors à vos yeux ébahis : le corbeau se met à grandir et à changer de forme, ses pattes s'allongent et sa queue se rétracte lentement. Jusqu'à présent, le sort que Belgaroth avait jeté à Beucor lui avait permis de se métamorphoser à volonté mais, étant donné que vous avez rompu le charme, il n'est plus en mesure de maîtriser le processus" de sa transformation. Il a plus ou moins repris figure humaine mais, à la place de son bras droit pend une grande aile noire et une patte d'oiseau décharnée lui tient lieu de jambe gauche. Son visage, lui, reste affreusement défiguré par un long bec.

- Tu vas payer cela de ta vie ! croasse l'effroyable mutant en clopinant vers vous.

Tandis que vous vous tenez prêt à l'affronter, Belgaroth s'esquive discrètement par le porche.

**CORBEAU MUTANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 8**

Si vous triomphez de ce vil félon, rendez-vous au [176](#).

## 128

A présent, vous savez ce qui a causé la mort d'Herluin : il a probablement invoqué le démon pour tâcher d'en **savoir** plus à propos de Belgaroth et des **Chevaliers** du **Chaos**. Retournez au [166](#).

## 129

Une idée vous vient à l'esprit en repensant au cadeau des Elfes. Ce n'est qu'une intuition, mais l'expérience vaut la peine d'être tentée : puisque les portes sont en bois, la sève provenant des arbres de l'ancienne forêt pourrait avoir quelque effet sur elles, qui sait ? **Vous** débouchez donc le précieux flacon de verre ciselé et vous versez lentement le liquide blanchâtre sur les battants de la porte. Les vieilles planches l'absorbent complètement et, quelques secondes plus tard, un phénomène extraordinaire se produit : de petites pousses vertes commencent à bourgeonner le long du bois mort et, dans une série de craquements sonores, les planches se mettent à se tordre et à se séparer les unes des autres, chacune redevenant l'arbre qu'elle avait été jadis ! Désormais, la voie est libre. Les portes ayant éclaté sous l'effet de cette étonnante métamorphose, vous glissez entre les troncs et vous pénétrez dans la salle du trône de Belgaroth, sinistre sanctuaire des Chevaliers de l'Ordre du Chaos. C'est une pièce circulaire, éclairée par des torches fixées aux murs. La Rune du Chaos est incrustée dans le sol de granit noir, de grands étendards représentant la Forteresse du Crâne et l'emblème des troupes de Helgaroth décorent les parois. Au centre de la pièce, plusieurs Chevaliers du Chaos, silencieux et parfaitement immobiles, encerclent un colosse en armure, tout de noir vêtu, dont le casque figure une tête de mort et le plastron une cage thoracique. Sa cuirasse est entièrement hérissée de pointes et couverte de figures diaboliques tracées en rouge. Une longue cape, noire comme la nuit, recouvre les épaules du personnage, qui est Belgaroth en personne ! Ce dernier est en train de parler à



un grand oiseau noir perché sur le dossier d'un grand trône en ébène. En vous voyant faire irruption dans son repaire, le Seigneur de l'Effroi fait volte-face et darde sur vous un regard perçant où se mêlent la haine et la fureur. Sur un simple geste de leur maître, les Chevaliers d'élite du Destin, ressuscités d'entre les morts, se retournent comme un seul homme contre vous. Si vous connaissez les cinq Mots du Pouvoir et que vous souhaitez les utiliser dès à présent, prononcez-les à l'envers et rendez-vous au [196](#). Si vous ignorez l'incantation, ou si vous n'osez pas la proférer en ces lieux, rendez-vous au [276](#).

### 130

Votre chevauchée se déroule sans incident. Vous passez tout d'abord à travers des champs cultivés, puis vous gagnez la lande déserte et désolée qui s'étire vers le sud. A l'est, vous voyez se dessiner la masse sombre des anciens bois à propos desquels courent tant de légendes. On dit, par exemple, que les objets fabriqués à partir des arbres de cette forêt possèdent certains pouvoirs magiques. On dit aussi que ces bois sont habités par certaines créatures, des Elfes et d'autres personnages étranges, qui veillent à leur sauvegarde. D'un virage à l'autre, la route que vous longez vous rapproche peu à peu des arbres séculaires, et vous vous engagez bientôt sur un sentier étroit et boisé. Tout à coup, une corde se tend en travers du chemin ! Comme vous arrivez au galop, **Testez votre habileté** pour savoir si vous allez l'éviter ou non. Si vous ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale de l'Équitation, ajoutez **2** au chiffre obtenu. En cas de succès, rendez-vous au [205](#). En cas d'échec, rendez-vous au [78](#).





### 131

Vous tendez prudemment la main vers le cercueil et vous commencez à faire glisser la bague qui se trouve au doigt du chevalier. **Testez votre habileté.** En cas de succès, vous réussissez à retirer la chevalière sans problème. En cas d'échec, vous imprimez une légère secousse au bras du défunt, et un nouveau nuage de poussière toxique se dégage du cadavre (vous perdez **2** points d'**ENDURANCE**, ou bien 4 points d'**ENDURANCE** si vous avez inscrit le mot « Etsep » sur votre **Feuille d'Aventure**). Après avoir ajouté la Chevalière à votre liste d'objets personnels, vous ressortez de la crypte, puisqu'il n'y a visiblement plus rien d'intéressant dans cet endroit. Retournez au [243](#) pour y faire un autre choix.

### 132

Tandis que Flamboyant traverse la clairière au petit trot, les champignons orange éclatent sous ses sabots, libérant un nuage de spores toxiques que vous inhalez par mégarde. Vous êtes pris d'une violente quinte de toux et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous lancez votre monture au galop afin de sortir au plus vite de cet endroit malsain mais, ce faisant, vous soulevez encore plus de poussière bactérienne et votre armure commence à rouiller à son contact ! Ces champignons, connus sous le nom d'Amanix Tuferus, ont un effet hautement corrosif sur n'importe quel métal. Lancez un dé ; le chiffre obtenu vous donnera le nombre d'objets (armure, armes, lanterne et autres pièces métalliques (à l'exception des pièces d'or) qui ont été attaqués par les Amanix Tuferus. Après les avoir rayés de votre **Feuille d'Aventure**, rendez-vous au [8](#).

### 133

En refusant d'aider les gens d'Ennox, vous avez fait preuve d'égoïsme et de mépris. Une telle attitude étant indigne de votre ordre, vous perdez 1 point d'**HONNEUR**. Les villageois se vengent en vous accablant de railleries et de quolibets, certains allant

même jusqu'à vous lancer des légumes pourris. Fuyant cette foule hostile, vous quittez les lieux sans demander votre reste. Rendez-vous au [332](#).

## 134

Selon les dires de l'aubergiste, la population des hameaux environnants était jadis terrorisée par un Sanglier monstrueux qui vivait à la lisière de la forêt de Lein. Un chasseur dénommé Felder avait réussi à suivre les traces de l'animal et à lui tendre un piège, et la région en avait enfin été débarrassée. A présent, si vous souhaitez demander à votre hôtesse où se trouve Herluin-le-Sage, rendez-vous au [362](#). Si vous voulez savoir quels sont les bruits qui courent dans la région, rendez-vous au [268](#). Enfin, si vous préférez quitter Wendeford sans plus attendre, rendez-vous au [49](#).

## 135

Vous rassurez la vieille femme en lui affirmant que vous ne lui voulez aucun mal. Elle vous regarde d'un air soulagé en disant :

- Je pensais que vous étiez venu ici pour m'expulser mais, puisque ce n'est pas le cas, voulez-vous passer la nuit dans mon humble demeure ?

Vous acceptez l'invitation avec force remerciements et votre hôtesse s'empresse de vous servir à dîner. Pendant que vous dégustez un excellent ragoût de lapin (vous regagnez 3 points d'**ENDURANCE**), elle vous raconte sa vie en détails et vous confie qu'elle est capable de soulager n'importe quel mal grâce aux potions qu'elle concocte.

- Je peux même vous guérir de vos pires phobies, ajoute-t-elle, mais, pour cela, il me faut certains ingrédients : de la moisissure prélevée sur les cheveux d'un cadavre à la pleine lune, une langue de Cockriss et une dent de Banshi.

Si vous souffrez d'une phobie quelconque, voici peut-être l'occasion rêvée de vous en débarrasser ! Si vous souhaitez profiter de l'offre de la vieille femme, rendez-vous au 51. Sinon, vous vous installez pour dormir et, au petit matin, vous quittez la cabane de votre étrange hôtesse. Après avoir ajouté 1 jour au Temps Écoulé, rendez-vous au [379](#).

## 136

Vous avez vengé la mort de votre ami (ajoutez 1 point à votre total d'**HONNEUR**). Comme les Orques ne possèdent rien qui puisse vous être utile, vous vous remettez en route. Quelques instants plus tard, une flèche siffle à vos oreilles et va se planter dans un tronc d'arbre, juste à gauche. Une série de tunes est gravée le long de la hampe. Vous n'arrivez pas à les décrypter mais vous reconnaissez le dialecte des Elfes. Sitôt après, six minces silhouettes armées d'un arc émergent comme par enchantement du sous-bois. Ce sont les Elfes gardiens de la forêt qui patrouillent régulièrement afin de sauvegarder l'ancien royaume des bois.

Que fais-tu donc ici, en plein cœur de la forêt, il ranger? demande l'un d'eux. Comme ces êtres sont entièrement dévoués à la cause du Bien, vous pouvez sans crainte leur confier les raisons de votre intrusion. Vous leur racontez votre lutte contre les Orques, puis vous leur parlez de votre quête et d'Aelfgar. - Suis-nous, étranger, reprend l'Elfe. Vous mettez pied à terre et vous emboîtez le pas à votre mystérieuse escorte. Quelques instants après, vous débouchez dans une clairière féerique. Elle est bordée d'arbres magnifiques et tapissée d'une pelouse vert tendre parsemée de fleurs éclatantes. Au milieu, se dresse une stèle hexagonale en pierre blanche, entièrement couverte d'inscriptions qui, selon vous, doivent être des paroles de prières. Une Elfe d'une beauté presque irréelle vient à votre rencontre. Sa peau est blanche comme le marbre le plus pur, ainsi que sa longue chevelure et ses yeux d'un vert profond. Après avoir écouté le rapport du chef de la patrouille, elle s'adresse à vous en ces termes :

- Bienvenue à toi, Templier. Je suis Elaina, Prêtresse des gardiens de la forêt de Lein. En ces tempi de trouble, notre chère forêt s'étiole et s'affaiblit **de** jour en jour. La mission que tu as entreprise est **de** la plus grande importance et, si tu parviens à trouver Aelfgar, tu pourras sans doute affronter certain! périls avec plus de facilité. Néanmoins, avant **de** t'accorder notre aide, nous devons être sûrs que tes intentions envers la forêt sont pures et loyales. Si vous possédez un bâton torsadé, rendez-vous au [315](#). Sinon, rendez-vous au [194](#).

### 137

Le chemin qui mène au tumulus sud semble avoir été emprunté depuis peu. Après avoir allumé votre lanterne, quel tombeau allez-vous explorer en premier ? Si vous choisissez celui qui se trouve :

Au nord	Rendez-vous au <a href="#">95</a>
Au sud	Rendez-vous au <a href="#">173</a>
A l'est	Rendez-vous au <a href="#">339</a>
A l'ouest	Rendez-vous au <a href="#">350</a>

### 138

Les chevaliers d'élite ont péri pour la seconde fois, mais le Seigneur de l'Effroi - alias Belgaroth, l| Noir Tyran, le Serpent Usurpateur, le Point de Fer} le Belliciste de Caer Skaal, le Grand Ravageur, serviteur des Maîtres du Chaos - est toujours bien! vivant.

- Ainsi, c'est toi le champion des Templiers ! dit-il avec un ricanement. Je reconnais que tu m'as compliqué la tâche, reprend-il d'une voix qui vous lait frémir de la tête aux pieds. Cependant, ne va pas croire que tu me prends au dépourvu :

depuis le début, nous t'avons suivi pas à pas dans tous tes déplacements ! A présent, prépare-toi à mourir. Tu auras l'honneur d'être le premier d'une très longue liste et, bientôt, des milliers d'autres viendront te tenir compagnie dans la tombe. A moins... à moins que tu ne sois décidé à renier Télak pour rejoindre les rangs de mes chevaliers ? Qu'en dis-tu ? Cette question vous laisse pantois, Belgaroth serait-il devenu fou ? Jamais vous ne trahirez votre ordre et votre roi ! Du moins, pas tant que vous serez sain d'esprit. Tout à coup, une idée vous traverse la tête... En regardant à vos pieds, vous réalisez avec horreur que vous êtes placé exactement à l'endroit où est gravée la Rune du Chaos ! Belgaroth est déjà en train d'en invoquer la puissance diabolique en marmonnant une incantation à voix basse.

Lancez un dé et ajoutez 7 au chiffre obtenu (et 2 points de plus si vous portez un bouclier orné d'un croissant de lune). Si le résultat est inférieur ou égal à votre total d'**HONNEUR**, rendez-vous au [218](#). S'il est supérieur à votre total d'**HONNEUR**, rendez-vous au [107](#).

## 139

Après une enquête discrète, vous parvenez à découvrir l'adresse du quartier général de la Corporation des Mercenaires. C'est assurément là que vous pourrez recruter les meilleurs éléments. Vous arrivez devant un grand bâtiment de pierre, véritable petite forteresse dont l'entrée est protégée par une solide herse. Vous agitez la cloche qui y est accrochée et le gardien des lieux apparaît aussitôt entre les barreaux.

- Que voulez-vous, étranger? vous demande-t-il. Vous lui expliquez que vous avez besoin de valeureux guerriers pour lever une armée. L'homme vous fait entrer et, quelques instants plus tard, vous comparez devant Nasra Stronn, le Maître de la Corporation. Il est entouré d'une foule de soldats à la mine patibulaire.

- Ainsi donc, vous voulez louer les services de mes braves sans avoir un sou vaillant ! dit-il en vous dévisageant d'un air moqueur.

Ses compagnons éclatent d'un rire tonitruant.

- Certes, je n'ai pas les moyens de vous payer, rétorquez-vous sans vous démonter, cependant il ne s'agit pas de vous engager dans une misérable querelle entre deux suzerains rivaux, mais dans une bataille capitale contre les forces du Mal et du Chaos. Le sort du royaume, voire de l'Ancien Monde tout entier, dépendra de son issue. Pensez au prestige que vous pourriez en tirer ! L'héroïsme de votre Corporation entrerait à tout jamais dans la légende, et je suis certain que cela vaut tout l'or du monde !

Votre discours semble avoir produit un certain effet sur l'assemblée des Mercenaires. On pourrait entendre voler une mouche. Après quelques instants de réflexion, Stronn reprend la parole :

- Je n'arrive pas à comprendre pourquoi les Guerriers de Télak ne règlent pas cette question eux-mêmes mais cela ne me regarde pas. Tu as parlé avec ton cœur et je veux bien me joindre à ta croisade, mais à une condition : tu devras nous prouver tes qualités guerrières et, pour ce faire, affronter notre Champion en combat singulier.

Si vous acceptez les termes de ce marché, rendez-vous au [53](#). Si vous préférez décliner la proposition de Stronn, prenez congé de lui et quittez Havalok, maintenant que rien ne vous y retient plus. Rendez-vous dans ce cas au [314](#).

## 140

Dans un premier temps, les créatures ont un mouvement de recul en voyant le talisman. Puis leur peur se transforme en fureur et elles se jettent sur vous. Il ne vous reste plus qu'à

dégainer votre arme pour vous défendre contre ces végétaux humanoïdes. Rendez-vous au [18](#).

### 141

En toute hâte, vous murmurez l'incantation et faites les gestes adéquats pour bannir votre agresseur de ce monde. Au dernier mot que vous prononcez, vous voyez la main spectrale lâcher le poignard et se dissoudre dans les airs. Si vous le voulez, vous pouvez prendre cette arme (dans ce tas, n'oubliez pas de l'inscrire sur votre *Feuille d'Aventure*). Cette Dague Assassine est l'arme de prédilection des adeptes de l'occultisme. De toute évidence, certaines personnes qui ont eu vent de votre mission, sont prêtes à tout pour vous empêcher de l'accomplir. Mais, pour l'instant du moins, vous avez réussi à leur échapper (vous regagnez 1 point de CHANCE). La nuit se termine sans incident et, aux premières lueurs du jour, vous vous remettez en route (n'oubliez pas d'ajouter 1 jour au temps Écoulé et de récupérer 2 points d'ENDURANCE). Rendez-VOUS au [285](#).

### 142

Du côté est, au pied de l'escarpement rocheux sur lequel est bâti le château, vous repérez l'entrée d'une petite caverne, à moitié dissimulée par la végétation et les éboulis. Vous y pénétrez et vous découvrez un souterrain qui semble mener sous la forteresse. Il s'agit peut-être d'un tunnel creusé par les croisés, il y a un siècle. Quoi qu'il en soit, ce passage devrait vous conduire droit aux oubliettes du château. Si vous décidez de le suivre, rendez-vous au [167](#). Si vous jugez plus sage d'accéder au château par le poste de garde, rendez-vous au [363](#).

### 143

Vous harcelez le monstre de coups, mais en vain, Vous ne réussissez qu'à parer ses attaques, sans lui infliger le moindre dommage. Soudain, il agite une de ses branches et vous recevez une volée d'épines. Pour savoir combien d'entre elles vous transpercent la chair, lancez un dé et ajoutez 2 (chaque épine

vous coûte 1 point d'**ENDURANCE**). Comme il est impossible de combattre ce diabolique végétal de la manière habituelle, quel moyen allez-vous employer maintenant ? Si vous choisissez : trier qui vous atteint en pleine poitrine et vous arrache de votre selle. Le temps de toucher terre, vous êtes déjà mort.

La Discipline Spéciale du Coup Sacré                      Rendez-vous au [239](#)

La Discipline Spéciale de l'Exorcisme                      Rendez-vous au [260](#)

Un Talisman de Diacre    Rendez-vous au [28](#)

La Potion de Flétrissure    Rendez-vous au [41](#)

Si vous ne pouvez recourir à aucun de ces moyens, le Spinorack finit par vous étouffer entre ses lianes et votre aventure se termine hélas ici !

## 144

La lance à pointe d'argent frôle la tête de Belgaroth et se perd dans les airs. Avec un rire cruel, votre implacable ennemi libère un flux d'énergie meurtrier qui vous atteint en pleine poitrine et qui vous arrache de votre selle. Le temps de toucher terre et vous êtes déjà mort.

## 145

Vous tentez d'échapper aux redoutables sabots mais, hélas, vos réflexes ne sont pas assez vifs. Le cheval vous heurte en plein dos et vous tombez à terre (vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**). Sans plus s'occuper de vous, le Spectre éperonne sa monture et file au triple galop vers le roi, l'arme au poing. Il n'y a pas une seconde à perdre ! Pour quel moyen allez-vous opter (parmi ceux qui sont à votre disposition) ? Si vous choisissez :

La Discipline Spéciale de l'Exorcisme                      Rendez-vous au [105](#)

La Discipline Spéciale du Coup Sacré                      Rendez-vous au [303](#)



**146**

Au moment où vous vous glissez sous la Jagganat pour atteindre l'échelle, quelqu'un évacue une énorme quantité de cendres incandescentes par la trappe. La brûlure vous arrache des cris de douleur et vous fait perdre par la même occasion 5 points **D'ENDURANCE**. Rendez-vous au [220](#).

**147**

Le cavalier se rapproche et vous remarquez qu'il porte la livrée du seigneur du manoir de Cleeve. Il l'ait halte à plusieurs mètres de vous pour vous délivrer le message suivant :

- Mon maître m'envoie vous offrir l'hospitalité de sa noble demeure. Il a entendu parler de votre quête et serait fort honoré de vous accueillir sous son toit afin que vous puissiez vous reposer comme il se doit. Néanmoins, mon maître souhaiterait également s'entretenir avec vous d'un grave problème : depuis quelque temps, les métayers des terres qui entourent le manoir vivent dans la terreur à cause d'un Sanglier monstrueux qui a déjà décimé une grande partie de la population. Nos meilleurs soldats ont essayé en vain de l'abattre. Certains en arrivent à croire que cet animal invincible aurait des pouvoirs magiques. Accepteriez-vous de nous aider à nous en débarrasser ? L'invitation du seigneur du manoir de Cleeve est bien tentante : cela fait des siècles que vous n'avez pas dormi dans un lit digne de ce nom et une bonne nuit vous permettrait de reprendre des forces. De plus, puisque vous êtes censé maintenir l'ordre et la paix au sein du royaume, vous pouvez donc difficilement refuser d'aider les gens à lutter contre ce Sanglier qui sème la panique dans toute la région. Cependant, votre temps est très précieux. Est-il bien raisonnable de faire un détour par le manoir de Cleeve, alors que des affaires d'une importance capitale vous attendent à Havalok ? Après mûre réflexion, si vous décidez de

suivre le messager, rendez-vous au [325](#). Si vous jugez qu'il vaut mieux poursuivre votre route, rendez-vous au [191](#).

## 148

Les villageois accueillent votre décision avec des cris de joie. Si vous voulez protéger Assart contre ces maudits Morts Vivants, il va falloir agir dès cette nuit. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Stratégie et que vous souhaitez organiser un plan d'attaque avec les villageois, rendez-vous au [224](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [5](#).

## 149

Vous vous taillez un passage à travers les lignes ennemies, mais vous êtes confronté à un spectacle qui vous rend fou de tristesse et de rage : au pied d'un des Hommes-Bêtes gisent des dizaines de corps - ceux de vos braves compagnons. Le responsable de ce massacre doit mesurer près de trois mètres de haut. Une tête de loup surmontée d'une rangée de pointes osseuses, des membres musclés, couverts d'une fourrure hirsute et prolongés de redoutables griffes : voilà le portrait de l'immonde brute qui se dresse devant vous, brandissant comme arme un essieu de char de guerre, muni à l'extrémité d'une lame courbe qui dégoutte encore de sang. Deux grosses chaînes en fer lui barrent le torse et, à sa ceinture, vous voyez pendre les têtes réduites de ses anciennes victimes. Pourvu que la vôtre n'aille pas rejoindre ces sinistres trophées !

**CHAMPION DES HOMMES-BÊTES HABILITÉ: 12 ENDURANCE:**  
14

Si le Champion vous frappe avec sa faucille, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Si vous réussissez à triompher de ce terrifiant adversaire, rendez-vous au [236](#).

## 150

Vous expliquez à ces villageois que, contrairement A ce qu'ils pensent, les Templiers ne sont pas des « fouineurs » mais des protecteurs au service de tous les citoyens de l'Ocrandie.

Pour tout vous dire, je suis en ce moment même A la recherche d'un tyran diabolique qui fomenté les plus vils projets contre le royaume, leur confiez-vous. Si je n'arrive pas à contrecarrer ses plans, le pays tout entier tombera sous sa coupe et de grand» malheurs s'abattront sur la population.

- Les forces du mal sont déjà à l'œuvre, vous apprend le porte-parole des villageois. Presque toutes nos récoltes ont pourri sur pied à cause d'une maladie transmise par un terrible monstre qui se tapit non loin d'ici. Tout le monde vit dans la terreur car son souffle empoisonné paralyse ou tue tout ce qu'il atteint. Si vous êtes notre protecteur, partez à la recherche du Cockriss, dénichéz-le **et** abattez-le sans pitié !

Une rumeur d'approbation parcourt la foule des paysans. Si vous acceptez de venir en aide à ces gens, rendez-vous au [73](#). Si vous préférez donner la priorité à votre propre mission, quittez Ennox et rendez-vous au [133](#).

## 151

Vous ramassez une grosse pierre et vous la lancez hors du cercle lumineux projeté par les torches. Alerté par le bruit, le garde tourne la tête et se tient sur le qui-vive. Vous jetez une autre pierre et, cette fois, l'Homme-Bête abandonne son poste pour aller voir ce qui se passe. Vous en profitez pour vous glisser discrètement sous la palissade. *Testez votre Habileté*. En cas de succès, vous ne vous faites pas repérer (rendez-vous au [247](#)). En cas d'échec, le garde vous prend sur le fait et passe à l'attaque (rendez-vous au [386](#)).

## 152

- Écartez-vous ! Laissez passer le guet ! entendez-vous crier.

Deux secondes plus tard, vous voyez surgir une patrouille qui a tôt fait de circonscrire les voleurs et de leur passer les menottes. Après avoir écouté vos implications, le Capitaine de la Garde vous remercie de les avoir aidés à capturer ces scélérats et vous assure que tous les biens dérobés seront rendus à leurs légitimes propriétaires dans les plus brefs délais (ajoutez **1** point à votre **HONNEUR**). En remerciement du rôle que vous avez joué dans cette affaire, on vous remet 8 pièces d'or.

Vous serez toujours le bienvenu à Havalok, i l ranger, dit le Capitaine en vous serrant chaleureusement la main.

Mais le temps presse, il est l'heure de quitter la ville et de vous remettre en route. Rendez-vous au **45**.

## 153

Tout à coup, par un étrange effet de distorsion, les gravures qui ornent les murs se mettent à s'entrelacer pour former des centaines de visages hurlant de douleur. Leurs cris déchirants vous percent les tympans et vous tressaillez d'horreur en voyant l'indicible angoisse qui déforme les traits de ces malheureux humains. Ce sont les âmes perdues que le Nécromancien tient en son pouvoir et qu'il livre depuis des lustres aux pires tourments. Malgré le sang-froid qui vous caractérise, ce spectacle ne manque pas de vous ébranler sérieusement et, tant que vous demeurerez dans le Sépulcre, vous devrez réduire votre **HABILETÉ** de 1 point. Rendez-vous au **243**.

## 154

Vous vous lancez à l'assaut des prophètes, mais la foule fond sur vous comme des mouches sur un gâteau de miel. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 ou 2      Rendez-vous au [183](#)

3 ou 4      Rendez-vous au [298](#)

5 ou 6      Rendez-vous au [64](#)

## 155

Vous ne pouvez résister à l'appel de cette voix et vous allez vous asseoir sur le siège. Aussitôt, les bracelets de métal se ferment avec un bruit sec autour des poignets, des chevilles, de la taille et du cou. La voix enjôleuse se tait immédiatement. Vous voici libéré du charme... mais il est trop tard ! Un mécanisme diabolique se met en branle : des pointes acérées et des lames tranchantes émergent lentement du fauteuil et, immobilisé comme vous l'êtes, vous ne pouvez strictement rien faire pour échapper aux supplices qui vous attendent. D'ici peu, vous allez comprendre pourquoi on a surnommé ce fauteuil le « Trône de l'Agonie ».

## 156

Vous parvenez heureusement à rester en selle et, guidant Flamboyant d'une main experte, vous lui faites contourner le piège. Puis vous fondez sur votre agresseur et vous l'abattez sur-le-champ, Rendez-vous au [121](#).

## 157

Vous vous lancez à la poursuite de l'Archidiacre mais une Initiée surgit pour vous barrer le chemin, Elle est armée d'un long bâton torsadé et, à en juger par la lueur fanatique qui brille dans ses yeux, elle est prête à tout pour défendre son gourou.

**INITIÉE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si le combat dure moins de six Assauts, vous repartez à la poursuite de l'Archidiacre ; rendez-vous au [287](#). Si le combat dure plus longtemps, rendez-vous au [364](#).

## 158

A part l'affaire du Grand Sanglier, il ne s'est rien passé de spécial dans la forêt, dit le seigneur Beucor. La seule chose que l'on sache, c'est que cet endroit est placé sous le contrôle des Elfes et des anciennes forces primitives, rendez-vous au [82](#).

## 159

Vous continuez à chevaucher vers le sud jusqu'à la tombée de la nuit. Soudain, vous percevez des bruits confus dans le lointain. Ils s'amplifient à mesure que vous vous rapprochez et vous distinguez maintenant nettement de quoi il s'agit : ce sont des chants de guerre et des grondements menaçants, mêlés à des martèlements de sabots qui résonnent à travers les collines comme un roulement de tonnerre. Arrivé au sommet d'un tertre, la réalité s'impose à vous dans toute son horreur : l'armée de Belgaroth arrive droit sur vous ! Elle est composée d'unités hétéroclites regroupant des Orques - dont certains chevauchent des loups - des Trolls, des Ogres, des Guerriers caparaçonnés de noir, de démoniaques Chiens d'Enfer et des hommes-Bêtes. Ils ont à leur tête un détachement de Chevaliers du Destin sur de puissants destriers. Juste derrière eux, vous apercevez une sombre silhouette montée sur un épouvantable cheval ailé aux yeux injectés de sang. Nul doute qu'il s'agit du Seigneur de l'Effroi, autrement dit Belgaroth en personne ! Le Serpent Usurpateur entend sûrement profiter de la nuit tombante pour lancer ses troupes à l'assaut de la Citadelle. Vous n'avez pas l'ombre d'une chance de résister, à vous seul, à un tel déploiement de force. Avant peu, l'Ocrandie tombera sous le joug de l'infâme serviteur du Mal.

Cet étrange liquide dégage une forte odeur d'**ail** sauvage, mais il a cependant des vertus curatives (qui peuvent vous faire récupérer jusqu'à 4 points d'**ENDURANCE**). Maintenant, que souhaitez-vous faire ? Lire la lettre (rendez-vous au [377](#)) ou quitter le moulin (rendez-vous au [49](#)) ?

## 161

En fouillant parmi les débris, vous découvrez une boîte en fer fermée à clef. Si vous possédez une petite clef de fer et que vous souhaitez ouvrir cette boîte, rendez-vous au [232](#). Si vous n'avez pas la clef qui convient, peut-être en trouverez-vous une ultérieurement ; notez donc le numéro de ce paragraphe pour vous y reporter, le cas échéant, et ouvrir la boîte. Pour l'instant, rendez-vous au [274](#).

## 162

Tandis que vous vous relevez péniblement, Belgaroth se dirige à grands pas vers vous en vous hurlant à la face :

- Je vais t'écraser comme un vulgaire ver de terre, misérable Templier ! Après ta disparition, il n'y aura plus personne pour m'arrêter et la prophétie ne pourra jamais s'accomplir ! Sur ces mots, le Seigneur de l'Effroi dégaine un long glaive noir, incrusté de la rune du Chaos, dont les pouvoirs sataniques vous coûteront, à chaque coup porté, 3 points <sup>^</sup>ENDURANCE et 1 point d'HONNEUR. Si votre total d'HONNEUR se trouve réduit à zéro, vous tomberez sous l'emprise de Belgaroth et vous deviendrez malgré vous le Champion du Chaos, Vous devez donc tout faire pour éviter cette triste extrémité.

**BELGAROTH HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 17**

Votre adversaire étant protégé par une cuirasse particulièrement résistante, elle réduit de 1 point les dommages que vous lui infligerez. Vous constaterez alors que les plaies de Belgaroth ne saignent pas d'un sang rouge et pur : ce Mort Vivant est tellement corrompu qu'un liquide verdâtre et nauséabond s'écoule de ses veines ! Si vous parvenez à réduire le total d'ENDURANCE de votre ennemi à 7 (ou moins), rendez-vous au [238](#) si vous avez inscrit le mot « Eugad » sur votre *Feuille d'Aventure*. Sinon, rendez-vous au [251](#).



## 163

Avec un cri à faire frémir, un spectre hideux, surgi îles ténèbres, fond sur vous et vous donne un cruel coup de griffes sur le bras (comme c'est malheureusement de ce bras-là que vous tenez votre arme, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** et 1 point **d'HABILITÉ**). Votre agresseur est un Mort Vivant repoussant qui a l'apparence d'une vieille femme ratatinée, toute courbée, pourvue d'une longue chevelure hirsute et, curieusement, d'une narine unique et d'une seule dent sur le devant. L'immonde créature continue à hurler à fendre l'âme. Ses paupières rougies et racornies abritent des yeux brillants de fureur, mais à laquelle se mêle également une indescriptible douleur. Vous êtes en présence d'un terrible Banshi, alias Cailleach, qui hante les Cairns de Dunar depuis des siècles (notez dès à présent le numéro de ce paragraphe). Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme et que vous souhaitez y avoir recours, rendez-vous au [103](#). Sinon, rendez-vous au [345](#).

## 164

Bien que vous ayez réussi à repousser le Surnex, la Prêtresse semble avoir été sérieusement ébranlée par l'expérience qui vient de se dérouler. - Les forces du Mal sont à l'œuvre, dit-elle d'une voix encore tremblante. Le Serpent Usurpateur bénéficie non seulement de l'appui de certaines créatures d'ici-bas, mais aussi de serviteurs venus de l'au-delà. Je prierai pour vous et pour la réussite de votre mission mais, en ce qui me concerne, je crains de ne rien pouvoir faire de plus. Adieu, Templier.



La jeune femme se laisse tomber sur son trône avec une extrême lassitude. Ne souhaitant pas la tourmenter davantage, vous prenez congé d'elle et vous partez sur la pointe des pieds. Rendez-vous au [248](#).

## 165

Dans un terrible grondement, le sol de la pièce **se** met à trembler puis il se dérobe sous vos pieds, **ne** laissant debout qu'une longue aiguille rocheuse à laquelle vous vous agrippez désespérément. Au-dessous de vous, il y a un vide de plusieurs mètres de profondeur, au fond duquel rugissent des flammes voraces. Complètement isolé au-dessus de ce brasier, vous luttez de toutes vos forces pour rester en équilibre et ne pas céder au vertige. Soudain, trois Diablotins ailés surgissent des profondeurs et tondent sur vous en crachant des flammes. Vous allez devoir les combattre tous les trois à la fois, mais en réduisant votre *Force d'Attaque* de 2, étant donné la précarité de votre position et le vertige que vous éprouvez.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier DIABLOTIN	9	4
Deuxième DIABLOTIN	8	4
Troisième DIABLOTIN	7	5

Si vous réussissez à vaincre vos trois adversaires, rendez-vous au [222](#).

## 166

Tandis que la chouette continue à vous fixer de ses yeux ronds, vous apercevez un grand livre ouvert sur le bureau et, juste à côté, un autre volume relié en cuir rouge, qui semble également fort intéressant. A présent, vous pouvez entreprendre deux des actions suivantes (on vous dira de revenir à ce paragraphe à la suite de chacune). Cependant, quand vous aurez accompli ces

deux actions, vous devrez immédiatement vous rendre au [15](#).  
Pour l'instant, si vous choisissez :

Le grand livre ouvert	Rendez-vous au <a href="#">119</a>
Le livre rouge	Rendez-vous au <a href="#">392</a>
La fouille générale	Rendez-vous au <a href="#">274</a>
Le départ immédiat	Rendez-vous au <a href="#">49</a>

## 167

Vous attachez Flamboyant à un arbre rabougri dissimulé par les broussailles, puis vous allumez votre lanterne et vous vous engagez dans le souterrain. Le sol monte en pente douce jusqu'à une petite caverne au bout de laquelle il semble y avoir une autre issue fermée par une porte en fer. Derrière cette porte, vous entendez dans le lointain des grognements haletants, des bruits confus, comme si l'on déplaçait quelque chose de très lourd. Vous percevez également une forte odeur de bête, Puisque la porte est verrouillée et que vous n'avez pas la clef, il va falloir trouver le moyen de l'ouvrir autrement, si toutefois vous souhaitez poursuivre votre chemin. Un spécimen d'Amanix Tuferus, **par** exemple, réduira immédiatement la porte en poussière de rouille, et il vous sera alors facile de passer, Une grenade judicieusement placée fera éclater la serrure et vous livrera également le passage (mail encore faut-il avoir une grenade sur soi). Si vous possédez une massue ou un marteau de guerre, vous ne devriez pas avoir trop de mal à venir à bout de la porte, mais si vous n'avez qu'une arme pointue ou tranchante, il sera, dans ce cas, nettement plus difficile de forcer la serrure (les efforts et la concentration requise vous feront perdre 1 point d'**ENDURANCE**). Si vous décidez d'avoir recours à un des moyens mentionnés ci-dessus, rendez-vous au [294](#). Si vous préférez tout bonnement rebrousser chemin, rendez-vous au [363](#).

Après avoir coupé un des ergots du Cockriss pour prouver votre victoire, vous sortez des grottes et vous repartez pour Ennox. Les villageois sont rassemblés devant L'Oie Sauvage, la taverne locale. Ils ouvrent de grands yeux en vous voyant exhiber votre trophée.

- Franchement, nous étions presque sûrs que vous n'arriveriez pas à triompher de ce monstre, avoue le porte-parole des paysans. Merci beaucoup, étranger ! Après tout, les Templiers sont peut-être vraiment nos sauveteurs...

( Ajoutez 1 point à votre total d'**HONNEUR** pour avoir débarrassé les gens d'Ennox du Cockriss et leur en avoir redonné confiance en votre Ordre). En remerciement, les villageois vous donnent l'équivalent de } Repas et ils vous demandent s'ils peuvent vous aider de quelque manière. Comme ces fermiers sont de piètres guerriers et qu'ils ont déjà eu leur content de tracas ces derniers temps, il n'est pas question de les faire combattre à vos côtés. En revanche, peut-être savent-ils quelque chose à propos d'Aelfgar, la lance des Elfes ?

La légende dit qu'une arme magique possédant de grands pouvoirs repose dans les Cairns de Dunar, là où sont enterrés les anciens rois, répond l'un des villageois. C'est à une demi-journée de marche vers le sud-ouest, de l'autre côté de la lande. Mais prenez garde : on raconte aussi que les Cairns de Dunar sont hantés par Cailleach, un effroyable monstre Mort Vivant !

Si vous voulez faire le détour par le cimetière des anciens rois, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez ne pas dévier de votre route, étant donné que le temps presse, rendez-vous au [332](#).

Le brouillard s'éclaircit momentanément et vous distinguez le fond du ravin, à plusieurs centaines de mètres en contrebas ! *Testez votre habileté* en ajoutant 2 au résultat obtenu. En cas de

succès, vous réussissez à maîtriser le vertige qui vous a pris ; rendez-vous au [245](#). En cas d'échec, vous cédez à la panique et tout se met à tourner autour de vous. Vous perdez l'équilibre, vous tombez de votre selle et vous basculez par-dessus le parapet. Le plongeon de la mort dure à peine quelques secondes, à l'issue desquelles votre corps s'écrase sur les rochers déchiquetés qui tapissent le fond du ravin.



170

Flamboyant se cabre brusquement et vous désarçonne. Comble de malchance, vous tombez pile sur l'une des chausse-trappes, dont les pointes cruelles vous déchirent le dos (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Le temps de vous remettre sur pied, votre agresseur a disparu dans les ténèbres. Inutile, donc, de vous lancer à sa poursuite. En revanche, vous fouillez les corps des autres criminels et vous trouvez 3 pièces d'or. La nuit commence à tomber, il est grand temps de repartir pour Havalok. Rendez-vous au [241](#).

171

Accroupi derrière le monticule, vous réfléchissez rapidement à ce que vous allez faire. Il y a un chaudron d'huile à quelques pas de vous. Vous vous en approchez et, en poussant de toutes vos forces, vous parvenez à le renverser. Son contenu se déverse à flots jusqu'en bas du tertre. Dans la confusion qui s'ensuit, quelqu'un fait tomber une torche et la rivière d'huile s'enflamme instantanément, formant un cercle de feu qui vous isole des Hommes-Bêtes.

Malheureusement leur Shaman reste pris au piège avec vous et les villageois. Poussé par les cris d'encouragement de ses congénères, il s'attaque à vous. Menez ce combat comme à l'accoutumée, mais notez que, si votre adversaire remporte le premier Assaut, le flux d'énergie dont il vous aura frappé vous coûtera 5 points d'ENDURANCE. Par la suite, il essaiera tout bonnement de vous lacérer avec ses ongles.

SHAMAN HOMME-BÊTE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7 Si vous l'emportez, rendez-vous au [104](#).

### 172

Vous frappez à la porte et, un instant plus tard, vous entendez quelqu'un tirer le verrou de l'autre côté. Cependant, les deux battants ne s'entrouvrent que de quelques centimètres. Si vous portez une cape et une cagoule vertes, rendez-vous au [307](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [225](#).

### 173

Vous fouillez rapidement le corps du Géant mais vous ne trouvez strictement rien d'intéressant sur lui. Vous remontez donc en selle et vous vous remettez en route. Si vous avez inscrit le mot « Eémra » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [306](#). Sinon, rendez-vous au [2](#).

### 174

Avec d'infinies précautions, vous tirez lentement sur le pied du champignon mais il se détache de terre avec une légère secousse et libère un nuage de spores microscopiques. Lancez un dé et divisez le résultat par deux (en arrondissant au chiffre supérieur) : vous obtiendrez le nombre d'objets métalliques détruits par l'Amanix Tuferus (armes, lanterne, etc., à l'exception des pièces d'or et de l'équipement porté par Flamboyant). Rayez les objets concernés de votre *Feuille d'Aventure*. Après cette malheureuse tentative, vous décidez d'arrêter votre cueillette et vous remontez en selle pour quitter la clairière au plus vite. Rendez-vous au [8](#).



## 175

Tandis que vous longez ce passage obscur, vous êtes frappé par une odeur pestilentielle. Vous n'en continuez pas moins à avancer et, après un virage, vous débouchez sur une caverne circulaire jonchée d'ossements et de détritrus - sans doute l'ancre d'un animal. En vous voyant, l'habitant des lieux lâche l'os qu'il était en train de ronger (il s'agit d'un avant-bras humain !) et se met à pousser des gémissements effroyables. La créature qui se tient devant vous s'apparente à une vieille femme décrépite et hirsute, pourvue d'une seule narine et d'une unique et longue dent. Ses yeux larmoyants, cernés d'une humeur rougeâtre, sont emplis de fureur, mais il s'y reflète aussi un indicible désarroi. Vous êtes en présence d'un terrible Banshi, connu sous le nom de Cailleach, monstre qui hante les Cairns du Dunar depuis des temps immémoriaux. (Inscrivez le numéro de ce paragraphe sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'exorcisme et que vous souhaitez l'utiliser dès à présent, rendez-vous au [103](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [345](#).

## 176

Vous vous précipitez sous le porche et vous grimpez quatre à quatre les marches qui mènent au sommet des remparts de Caen Skaal. Il fait nuit noire et îles éclairs aveuglants déchirent les cieux encombrés de nuages. Vous réalisez parfaitement que ce phénomène n'a rien de naturel. A présent, Belgaroth n'est plus qu'à quelques mètres de vous. Il se tient en haut d'une tour et lève les bras au ciel, dans une attitude de supplication. Soudain, vous voyez se dessiner dans les airs une silhouette plus noire

encore que les nuages orageux. C'est un cheval ailé de la pire espèce, tout droit sorti des écuries démoniaques du Chaos ; un Kochmar ! Belgaroth lui hurle un ordre et le monstre ailé se dirige sur vous, frappant l'air de ses sabots ardents et exhibant de longs crocs prêts à vous déchiqueter avec voracité. Si vous avez une arbalète, c'est le moment ou jamais de vous en servir ! Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré, vous ferez perdre 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ à cette créature.

**KOCHMAR HABILETÉ: 10 ENDURANCE : 11**

Si vous réussissez à réduire l'ENDURANCE du Kochmar à 6 (ou moins), rendez-vous au [120](#).

**177**

Ce plastron a sauvé la vie d'un bon nombre de guerriers. Lorsque vous le porterez durant un combat, vous pourrez diminuer de 1 point les pertes d'Endurance subies. Cependant, comme il s'agit d'une pièce d'armure très lourde, vous devrez simultanément diminuer votre *Force d'Attaque* de 1 point, Maintenant, retournez au [356](#).

**178**

Sous l'effet de votre coup fatal, votre ennemi tombe à la renverse et s'écroule au milieu des manettes, des courroies, des leviers et des rouages cliquetant» qui composent le mécanisme de la Jagganat. Tout à coup, quelque chose se bloque et le dispositif entier se détraque : des roues dentées, des écrous, des boulons, des pièces de toutes sortes volent en éclats à travers la pièce. Dans la confusion qui s'ensuit, les soldats et les gardes courent en tous sens sans vous accorder la moindre attention. Pour mettre définitivement la Jagganat hors d'état de marche, vous repérez la valve de sécurité de la chaudière et vous la bloquez à fond. La dernière étape de la destruction étant amorcée, il faut sortir d'ici au plus vite ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes



Chanceux, rendez-vous au [101](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [233](#).

## 179

Vous retenez votre respiration afin de ne pas inhaler cette substance soporifique, puis vous assenez à votre adversaire un coup qui l'envoie rejoindre ses ancêtres. Vous vous précipitez ensuite dehors pour reprendre votre souffle et vous attendez que le pollen se disperse avant de rentrer dans le moulin pour poursuivre vos investigations. Rendez-vous au [354](#) à l'instant précis où le dernier mot se dessine sur vos lèvres, vous sentez votre front se couvrir de sueur et vous réalisez avec horreur que vous êtes incapable de résister au pouvoir surnaturel qui s'est immiscé en vous. En réaction à votre sortilège, une poussée vertigineuse, émanant des forces mêmes du Chaos, vous traverse le corps des pieds à la tête. Une douleur insoutenable vous vrille le cerveau, tous vos membres se tétanisent et vous rendez l'âme sans pouvoir exhiler le mot magique qui aurait pu vous sauver, vous et tous vos semblables. Duel dommage d'échouer si près du but...

## 181

A bout de souffle, exténué par les efforts que vous avez coûtés ce combat, vous remontez péniblement en surface et vous vous remettez en route sous la pluie battante. Malgré l'obscurité, vous voyez se profiler une chaîne de collines à l'est, mais vous ne distinguez pas la moindre trace du village ou de la forge dont on vous a parlé. Si vous souhaitez vous abriter dans ces collines, rendez-vous au [327](#). Si vous jugez plus sage de ne pas vous écarter de la route, dans l'espoir d'atteindre tôt ou tard votre destination, rendez-vous au [85](#).

## 182

Après avoir parcouru plusieurs kilomètres dans ces souterrains sinistres, vous débouchez finalement dans une grande caverne. Malheureusement, c'est un cul-de-sac ! Il ne vous reste plus qu'à



faire tout le chemin en sens inverse, ce qui vous épuise d'avance (vous perdez 1 point d'ENDURANCE). Une fois revenu à l'embranchement, vous vous accordez quelques instants de repos, puis vous vous engagez dans le souterrain de droite. Rendez-vous au [126](#).

### 183

Tout à coup, vous ressentez une douleur cuisante à la jambe : le prophète symbolisant la menace permanente de la mort vient de vous donner un coup de faux ! (vous perdez 2 points d'ENDURANCE), Comme vous n'arriverez pas à vaincre seul cette horde hostile, mieux vaut vous enfuir au plus vite, Rendez-vous au [114](#).

### 184

A la nuit tombante, vous arrivez en vue d'un village - ou plutôt ce qu'il en reste, car il a été entièrement mis à sac. Vous distinguez vaguement une palanque dressée au milieu de la place. Vous vous en approchez et vous entendez un terrible vacarme. Quelques secondes plus tard, vous voyez descendre de la colline un groupe de créatures mi-hommes, mi-bêtes, tapant frénétiquement sur des boucliers à l'aide de leurs armes et poussant des grognements et des cris inhumains. Flamboyant commence à piaffer d'impatience à la perspective d'une belle bataille mais, pour votre part, vous n'envisagez pas la chose avec autant d'enthousiasme, car l'ennemi est nettement supérieur en nombre. Ces Hommes-Bêtes assoiffés de sang ont une ENDURANCE de 10. Si vous avez mis 4 jours (ou moins) pour arriver jusqu'ici, déduisez 2 points de leur *Force d'Attaque*. A présent, que le combat commence ! Lancez deux dés et additionnez le résultat à la *Force d'Attaque* de votre armée. Ensuite, lancez à nouveau les dés et additionnez le nombre obtenu à la *Force d'Attaque* des Hommes-Bêtes. Si les deux sommes sont égales, réduisez la *Force d'Attaque* de votre armée et celle de vos adversaires de 1 point, puis engagez de nouveau la bataille. Si l'un des deux camps obtient un résultat inférieur à

l'autre, sa *Force d'Attaque* sera diminuée de 2 points. Ensuite, reprenez les opérations comme indiqué ci-dessus. Si la *Force d'Attaque* de votre armée se trouve réduite à zéro, rendez-vous au [207](#). Si vous parvenez à réduire la *force d'Attaque* de vos ennemis à 2 (ou moins), rendez-vous au [149](#). Pour l'instant, toutefois, si l'avantage est dans votre camp, rendez-vous immédiatement au [149](#). Si l'avantage est dans le camp adverse, rendez-vous immédiatement au [67](#).

## 185

L'ignoble serviteur du Spinorack tombe à genoux en s'agrippant à votre tunique et il dit d'une voix faible :

Tu as réussi à me vaincre et à contrecarrer les plans de notre Confrérie, mais Belgaroth est toujours vivant ! Quant à toi, tu as déjà un pied dans la tombe. Maudit sois-tu, Templier ! A partir de maintenant, tu vivras dans la peur et l'angoisse jusqu'à la fin de tes jours !

Sur cette sinistre prédiction, l'Archidiacre rend son dernier soupir. Une terrible sensation de froid s'empare subitement de vous et vous êtes pris d'une peur irraisonnée. Lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, inscrivez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous êtes désormais sujet à la Phobie des Araignées. Si vous obtenez 3 ou 4, notez que vous êtes atteint de la Phobie des Reptiles ; si vous obtenez 5 ou 6, notez que vous souffrez du Mal des Hauteurs. Vous avez effectivement triomphé d'un allié des forces du Mal, mais il a fallu en payer le prix ! (Cette prouesse vous rapporte quand même 1 point d'**HONNEUR**.) Dans sa chute, Bryar a laissé tomber son bâton torsadé ; si vous désirez garder cet étrange objet, inscrivez-le sur votre *Feuille d'Aventure*. Si vous avez été capturé par Maître Graye - le meunier -, rendez-vous au [213](#). Sinon, vous prenez le temps de vous reposer un peu en essayant de vous repérer, puis vous vous remettez en route. Après avoir parcouru quelques kilomètres vers l'ouest, vous atteignez les environs d'Havalok. Rendez-vous au [219](#).

## 186

Tandis que vous restez agenouillé devant l'autel, vous êtes parcouru par un flux d'énergie bénéfique qui vous fait regagner jusqu'à 4 points d'ENDURANCE, 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Pendant un instant, des flammes enveloppent vos mains, mais vous n'éprouvez pas la moindre douleur. Vous venez de recevoir le Feu de Khrizat. Grâce à ce don, vous pourrez générer une boule **de** feu magique et la lancer sur un ennemi, ce qui lui coûtera 4 points d'ENDURANCE. Cependant, vous ne pourrez vous en servir qu'une seule fois. A présent, quittez le sanctuaire et rendez-vous au [23](#).

## 187

Vous avancez prudemment vers une issue que vous distinguez à l'autre bout de la pièce. Soudain, vous entendez un bruit furtif au-dessus de vous et, sitôt après, vous recevez une caisse sur la tête. Si vous portez un casque, rendez-vous au [25](#). Sinon, rendez-vous au [370](#).

## 188

Les Mimes portent tous le costume traditionnel de leur profession, autrement dit de longs haillons chamarrés. Leur spectacle retrace, de façon burlesque, une vieille légende populaire : le combat d'un preux chevalier contre un Dragon cracheur de feu. chaque Mime porte en outre un accessoire qui permet d'identifier le personnage qu'il incarne. L'un d'eux est coiffé d'un heaume de Chevalier, l'autre d'une tête de Cheval en papier mâché, le troisième d'un masque de Sorcière au nez crochu ; le déguisement le plus extraordinaire étant, bien entendu, celui du Dragon qui est joué par deux Mimes actionnant, à l'intérieur d'une carcasse couverte d'écaillés multicolores, les ailes et les mâchoires, tandis que des flammes s'échappent des narines du monstre, pour la plus grande joie des spectateurs. Fascinés par la représentation, ces derniers ne s'aperçoivent pas qu'un sixième comparse passe en cabriolant

parmi eux pour les délester de leur bourse ! Mais ce manège ne vous a pas échappé et vous comptez bien y mettre un terme au plus vite.

Au voleur ! Arrêtez-le ! criez-vous d'une voix de stentor.

A ces mots, le pickpocket jette des regards affolés autour de lui, puis il s'enfuit en fendant la foule des badauds. Vous vous lancez à sa poursuite, mais le Dragon vous barre le chemin et, se tournant face à vous, il vous crache un jet de flammes en plein visage. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [208](#). Si vous êtes Chanceux, les flammes ne font que vous effleurer, mais vous allez devoir en découdre avec les deux Mimes qui se dissimulent sous ce Dragon de comédie. Rendez-vous au [328](#).

## 189

Décidément, vous n'arrivez pas à déchiffrer les pattes de mouche du magicien. Jugeant inutile de vous attarder plus longtemps dans ce laboratoire, vous reprenez le souterrain en sens inverse, jusqu'à ce que vous arriviez à la herse. Rendez-vous au [212](#).

## 190

Sans même réfléchir, vous accomplissez les geste» rituels et vous marmonnez les paroles conjuratrices. Aussitôt, l'esprit satanique se met à hurler de douleur et vous le voyez disparaître à vos pieds, comme s'il venait d'être aspiré par la terre. Rendez-vous au [289](#).

## 191

En fin de journée, vous arrivez en vue des rempart» d'Havalok. Vous hâtez l'allure pour ne pas vous faire surprendre par la nuit mais vous voyez soudain se profiler une ombre dans les branches des arbres qui bordent la route. *Tentez votre Chance*. **Si** vous êtes Chanceux, rendez-vous au [38](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [346](#).

## 192

Vous agrippant d'une main à la carcasse **de** l'Homme d'Osier, vous commencez, de l'autre, à ouvrir les cages pour libérer les prisonniers. Mais, au fur et à mesure que vous escaladez la fragile structure, les Hommes-Bêtes, ivres de fureur, vous jettent des lances et d'autres projectiles pour freiner votre ascension. Lancez un dé. Si vous obtenez 1, 2 ou 3, vous recevez une lance dans le dos, vous lâchez prise et vous atterrissez en dehors du cercle de feu (rendez-vous au [265](#)). Si vous obtenez 4, 5 ou 6, rendez-vous au [84](#).

## 193

La porte s'ouvre sur une pièce encombrée d'un invraisemblable bric-à-brac. C'est sûrement **le** bureau d'un savant. Vous entendez soudain une déflagration, suivie d'un dégagement de fumée grise qui s'échappe par une ouverture en ogive, à l'autre bout de la pièce. Il en sort un petit homme entre deux âges, portant une robe élimée et roussie. Ses cheveux gris sont en bataille et il a l'air quelque peu hagard.

Euh... excusez-moi, dit-il en balbutiant. Un léger incident technique... Je suis sûr qu'en chauffant bien le creuset avant d'y ajouter le... Mais qu'est-ce «lue je raconte ! Tout cela ne vous intéresse pas ! l'homme s'incline devant vous et vous demande avec un grand sourire :

Que puis-je faire pour vous ? Vous lui parlez des signes que vous avez vus sur la porte.

Ah ! oui, bien sûr ! reprend l'Alchimiste. Suivez-moi !

Une fois dans son laboratoire, Pyritès vous montre **les** potions qu'il a à vendre. Voici la liste des plus intéressantes (n'oubliez pas d'inscrire vos achats sur votre *Feuille d'Aventure*) :

Potion de Flétrissure : Cette décoction agit comme un acide puissant sur tous les végétaux en les desséchant instantanément.

Prix : 4 pièces d'or. Antitoxine : Un antidote très efficace contre les morsures d'animaux venimeux, tels les serpents et les araignées. La fiole en contient deux doses. Prix : 1 pièces d'or.

Elixir Reconstituant : Cette potion vous permettra de récupérer la moitié de votre total de départ d'**ENDURANCE** (arrondissez au chiffre supérieur). Prix: 1 pièces d'or.

Potion de Révélation : Breuvage stimulant fortement les facultés psychiques et intellectuelles d'un individu. Effets brefs, mais semblables aux capacités données par la Discipline Spéciale de 11 Communication. Prix : 6 pièces d'or.

Après que vous avez fait votre choix, Pyritès vous dit:

- Excusez mon audace, mais pourrais-je vous demander de m'aider à résoudre un petit problème ? Cela ne prendra pas longtemps. Si vous acceptez de venir en aide à l'Alchimiste, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez partir sur-le-champ, vous pouvez tenter de lever une petite armée pendant que vous êtes en ville (rendez-vous au [139](#)) ou quitter Havalok sans plus tarder (rendez-vous au [314](#)).

## 194

Vous n'arrivez pas à prouver aux Elfes que vous ne voulez aucun mal à la forêt. Ils vous souhaitent bonne chance pour votre mission, puis ils vous escortent et vous entraînent rapidement hors de leur domaine sacré, avant de disparaître comme des ombres. Il vous sera impossible, désormais, de retrouver le chemin du sanctuaire des Elfes. Légèrement dépité, vous vous remettez en route. Rendez-vous au [278](#).

## 195

Vous pénétrez dans le clocher par une petite porte, puis vous grimpez un escalier en colimaçon qui conduit jusqu'au sommet de la tour, dans une petite pièce carrée, pourvue de chaque côté d'une ouverture en ogive. Une grande cloche suspendue en plein

centre de la charpente se balance lentement, produisant un glas sinistre. Ces lieux ont, pour seuls habitants, quelques chauves-souris accrochées aux poutres, la tête en bas. Si vous voulez empêcher cette cloche de sonner, rendez-vous au [234](#). Si vous jugez inutile de vous attarder dans cet endroit, retournez au [31](#) pour faire un autre choix.

## 196

Le cœur battant à tout rompre, vous commencez à articuler faiblement les paroles de la terrible incantation. Au fur et à mesure que s'égrènent les cinq Mots de Pouvoir, vous vous sentez devenir la proie de leur terrifiante puissance. Avez-vous la force de résister aux courants d'énergie foudroyants que vous êtes sur le point de libérer ? Lancez trois dés. Si le total est inférieur ou égal à votre total d'Endurance, rendez-vous au [229](#). Si ce total est supérieur à votre ENDURANCE, rendez-vous alors au [180](#).

## 197

Écoutez-moi, bonnes gens ! criez-vous par-dessus le vacarme. Pouvez-vous me dire ce que vous voulez exactement ?

Nous allons de village en village pour rallier les braves à notre cause, vous explique alors le premier prophète. Nous voulons voir le roi pour qu'il donne de quoi manger à ceux qui meurent de faim, que les malades soient soignés et que tous les miséreux puissent enfin vivre dignement. Notre seigneur n'est-il pas le représentant des dieux sur cette terre ? La fin approche. Il suffirait pourtant que le roi apprenne la vérité pour que le pays soit guéri. Mais ce sont justement des gens comme toi qui font tout pour lui cacher la vérité !

Il va falloir déployer tous vos talents d'orateur pour convaincre cette foule hostile. *Testez votre Habileté* et ajoutez 1 au résultat obtenu. En cas de succès, rendez-vous au [348](#). En cas d'échec, rendez-vous au [261](#).



## 198

La porte n'est pas verrouillée. Une fois franchie, vous la refermez doucement sur vous, puis vous longez un petit passage qui aboutit bientôt à un embranchement. A gauche, le couloir s'arrête au bout de quelques mètres. A droite, vous apercevez une lourde herse barrant l'accès à un escalier qui monte. Si vous voulez partir sur la gauche et examiner le cul-de-sac de plus près, rendez-vous au [335](#). Si vous optez pour la droite, rendez-vous au [212](#)

## 199

Le Nécromancien pousse un effroyable cri et il s'effondre, terrassé par votre coup. En quelque seconde, sa chair putride se détache des os et se fond en un magma jaunâtre et nauséabond. A la mort de Cadaver, toutes les âmes tourmentées qu'il tenait en son pouvoir recouvrent la liberté, et son armée de zombies s'immobilise à jamais pour tomber en poussière. Grâce à vous, le peuple d'Assart est sauvé ! Cette brillante victoire vous vaut 2 points de CHANCE et 1 point d'HONNEUR. Il ne vous reste plus qu'à quitter le Sépulcre et à retourner au village. Si vous avez inscrit le mot « Eugad » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [249](#), Sinon, rendez-vous au [374](#).

## 200

L'après-midi se déroule sans incident tandis que Flamboyant vous emporte au galop vers le sud. Vous profitez de cette tranquille chevauchée pour réfléchir à la stratégie à adopter. La solution la plus rapide serait d'aller directement à Caer Skaal. Cependant, si vous devez y affronter les redoutables armées de Belgaroth, il vaudrait peut-être mieux lever des troupes avant d'y parvenir. Par ailleurs, Aranandus vous a dit des choses fort intéressantes au sujet de la forêt de Lein. Sans doute pourriez-vous trouver de l'aide dans cet endroit mystérieux, protégé par de puissants pouvoirs telluriques... La troisième possibilité qui s'offre à vous est de trouver Aelfgar, la fabuleuse Lance des Elfes.



De nombreuses légendes courent à propos de cette arme, forgée il y a plusieurs siècles, avant la première croisade contre les forces du Chaos. La magie des Elfes de Lein, dit-on, lui a conféré des pouvoirs divins qui ont maintes fois sauvé le pays île la ruine et de la déchéance dont les forces des Ténèbres le menaçaient. Il ne sera sûrement pas facile de mettre la main sur cette arme mythique mais, si vous y parveniez, votre victoire serait pratiquement assurée. Comme le soir approche, vous attachez votre monture à un arbre, puis vous vous installez au milieu d'un bosquet, à l'écart de la route pour passer la nuit. Au-dessus de vous, une légère brise agite les feuilles et, bercé par leur murmure, vous ne tardez pas à vous endormir. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Communication, rendez-vous au 75. Dans le cas contraire, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [75](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [228](#).

## 201

Après avoir rassemblé tous les soldats valides, vous les conduisez au sud de la ville. A travers la brèche ouverte dans le rempart, vous voyez se dresser l'inférieure machine de guerre qu'est la Jagganat. N'écoutez que votre courage, vous prenez la tête de votre petite troupe et, après avoir escaladé une montagne de débris divers et de bâtiments en ruine, vous accédez au sommet des fortifications. Les Guerriers du Chaos, telle une armée de fourmis monstrueuses, sont en train de dresser des échelles le long du rempart. Une des sentinelles vient de tomber sous le coup meurtrier d'un adversaire tout de noir vêtu qui se précipite sur vous en brandissant son glaive :

**GUERRIER DU CHAOS HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 9**

Si votre ennemi réussit à vous frapper, il vous fait perdre 3 points d'ENDURANCE. Étant donné que vous luttez dans une position précaire, réduisez votre *Force d'Attaque* de 1 point pour toute la durée du combat. Si la *Force d'Attaque* de votre adversaire atteint 22, la violence du coup qu'il vous assène vous fait perdre



201 *Une des sentinelles vient de tomber sous le coup meurtrier d'un adversaire tout de noir vêtu.*

l'équilibre et vous faites une chute mortelle du haut des remparts. Si vous sortez vainqueur de ce duel sans merci, rendez-vous au [50](#).

## 202

La nuit est tombée depuis un moment lorsque vous quittez enfin le domaine des tumulus. Si vous n'avez pas le mot « Ihsnab » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [163](#). Si vous avez inscrit ce mot, vous passez la nuit à l'écart des cairns et vous vous réveillez frais et dispos le lendemain matin (ajoutez 2 points à votre total d'ENDURANCE et 1 jour au Temps Écoulé). Plutôt que de retourner vers Ennox, vous décidez de couper à travers la lande, puis de rejoindre la route du sud pour rattraper le temps perdu. Rendez-vous au [60](#).

## 203

Bien que vous ne compreniez pas tout, les nombreuses heures que vous avez passées à étudier les ouvrages anciens vous permettent de saisir l'essentiel du texte que vous avez sous les yeux. Il s'agit apparemment d'un sortilège où apparaissent des termes tels que « convocation » et « assistance ». Si vous souhaitez continuer votre lecture, rendez-vous au [66](#). Sinon, retournez au [166](#).

## 204

Vous accomplissez rapidement les gestes rituels **et** vous prononcez les mots conjurateurs appropriés. Le spectre s'immobilise et vous voyez une espèce **de** voile trouble se former autour de lui. Soudain, Morgwyn éclate d'un rire moqueur. Elle vient d'utiliser ses pouvoirs de sorcière pour se protéger **de** votre sortilège. Puis elle pointe sur vous un de ses doigts crochus. Il en sort une décharge d'énergie noire qui vous frappe de plein fouet (vous perdez 4 points d'ENDURANCE). Si vous êtes toujours en vie, vous dégainez votre arme afin d'affronter cette maléfique créature. Rendez-vous au [29](#).

Vous vous faites immédiatement encercler par une bande de manants portant des vêtements vert et brun en toile grossière. Brandissant toutes sortes d'armes, allant du bâton au poignard, en passant par l'épée et la hache, ils forment un ramassis d'escrocs de la pire espèce. Il y a parmi eux une femme vêtue d'une cuirasse cloutée, un moine défroqué et un borgne à la mine patibulaire. Leur chef, un grand gaillard au visage masqué, s'approche de vous en disant :

- Un Templier ! Quelle belle prise, ma foi ! Sur ce, ses comparses passent à l'attaque sans crier gare. Si vous êtes toujours en selle, vous pouvez les combattre un par un et ajouter 1 point à votre *force d'Attaque* tant que durera la bataille. Si vous avez été désarçonné, affrontez tous vos adversaires la fois :

### HABILETÉ ENDURANCE

BORGNE	6	5
COUPE-JARRET	7	6
MOINE DÉFROQUÉ	6	7
MASQUE DE LOUP	8	7

Si vous parvenez à exterminer cette bande de malfrats, rendez-vous au [246](#).

- Aelfgar ! murmure Beaucor d'un air pensif. Je suppose que vous voulez parler de la lance qui armait le bras de Rhyaddan lors de la croisade contre les forces du Chaos ? D'après ce qu'ont rapporté tous les récits, cette fameuse arme s'est littéralement évanouie dans la nature après la bataille. Pour ma part, si j'en crois certaine légende, Aelfgar reposerait à l'heure actuelle dans

les Cairns de Dunar. Malheureusement, je n'en sais pas plus. Rendez-vous au [82](#).

### 207

Vos valeureux soldats succombent l'un après l'autre aux redoutables attaques des Hommes-Bêtes. De votre côté, vous réussissez à en exterminer bon nombre mais, à un contre cent, que pouvez-vous espérer ? Vous mourrez en héros, mais ce n'est malheureusement pas cela qui sauvera l'Ocrandie...

### 208

Votre tunique s'embrase instantanément et vous reculez en hurlant de douleur (vous perdez 4 points **D'ENDURANCE**). Le Dragon, ou plus exactement les hommes qui l'actionnent, en profitent pour se ruer sur vous. Rendez-vous au [328](#).

### 209

Flamboyant s'élance vaillamment au-dessus d'un énorme bloc de roche, mais il trébuche en retombant et le choc vous désarçonne. Vous passez pardessus l'encolure de l'animal et vous atterrissez brutalement sur le sol (vous perdez 2 points **d'ENDURANCE**). Mais il en faut plus pour vous arrêter : vous remontez en selle pour repartir à la poursuite de votre proie. Rendez-vous au [256](#).

### 210

Les Guerriers du Chaos surgissent de toutes parts. La rage au cœur, vous voyez Belgaroth disparaître dans la nuit, vous abandonnant aux mains de ses sinistres serviteurs. Incapable de résister à un tel déploiement de force, vous succomez quelques instants plus tard et vos ennemis se font un plaisir de jeter votre corps du haut des remparts.

## 211

Au moment où vous sautez en selle, votre adversaire tente une dernière attaque contre vous. *Testez votre Habileté*. En cas de succès, vous réussissez à parer le coup et vous prenez la fuite. En cas d'échec, le poignard de votre agresseur invisible vous atteint à l'omoplate et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous parvenez néanmoins à vous échapper et vous chevauchez en serrant les dents pendant plusieurs heures afin de mettre suffisamment de distance entre vous et ce spectre diabolique. Lorsque vous estimez être en sécurité, vous faites halte pour vous accorder quelques heures de repos, puis vous reprenez la route au petit matin (n'oubliez pas d'ajouter 1 jour au Temps Écoulé et d'inscrire le mot « Eugad » sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [285](#).

## 212

La herse ne semble pas verrouillée mais, d'après la section des barreaux, elle doit peser une tonne. Si vous possédez un spécimen d'Amanix Tuferus, vous pouvez l'utiliser pour dissoudre le métal (rendez-vous au [372](#)). Sinon, vous pouvez tenter de soulever la herse à la force des bras (rendez-vous dans ce cas au [259](#)).

## 213

Vous continuez à progresser vers l'ouest et vous arrivez enfin à la lisière de la forêt, dans les environs d'Havalok. Quelle n'est pas votre surprise en y trouvant votre monture, broutant tranquillement l'herbe tendre ! Flamboyant a dû suivre vos ravisseurs depuis Wendeford jusqu'au temple des Diacres. Vous remerciez les dieux de vous avoir donné un si fidèle compagnon puis vous remontez en selle. Comme le temps presse, vous décidez de ne pas aller à Havalok même, mais vous hésitez entre les deux routes. Celle qui part vers l'ouest conduit à Ennox, un village où s'est établi un Nain île vos amis, répondant au nom de Torrin d'Argentel. Il faisait autrefois partie des Guerriers de

Télak, mais il a pris sa retraite pour se consacrer à la ferronnerie. Les armures qu'il fabrique sont d'autant plus réputées qu'elles possèdent, dit-on, des propriétés magiques. Il accepterait sûrement de vous en procurer une, ce qui ne serait pas superflu pour les périls que vous allez affronter ! Néanmoins, il faudrait faire un grand détour pour trouver sa forge. Est-ce bien raisonnable ? Si vous estimez **quo**, vous avez le temps d'aller voir Torrin, rendez-vous au [283](#). Si vous jugez préférable de continuer droit! vers le sud et de contourner la forêt de Lein **en** direction de Caer Skaal, rendez-vous au [130](#).

## 214

Vous rassemblez toutes vos forces pour faire glisser le couvercle de pierre. A l'intérieur du sarcophage,! vous découvrez le corps - ou ce qu'il en reste - d'un homme de grande stature. Il porte encore l'armure des Chevaliers sur laquelle est gravé "un Dragon? Doré, mais ses os sont couverts d'une affreuse moisissure grise. Un courant d'air soulève cette poussière macabre que vous inhalez malgré vous. Vous vous mettez à tousser violemment sous l'effet de ces particules nocives et vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous avez inscrit le mot « Etsep » sur votre *Feuille d'Aventure*, vous perdez 6 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILITÉ, car le virus que vous avez contracté réagit fortement avec la moisissure en question. Une fois la poussière dissipée, vous examinez le sarcophage pour voir s'il contient quelque chose d'intéressant. Les armes du Chevalier sont complètement rouillées, donc hors d'usage. **En** revanche, le cadavre porte à la main gauche une chevalière en or, ornée d'un blason. Si vous voulez essayer de la lui retirer, au risque de soulever un autre nuage de poussière toxique, rendez-vous au [131](#). Si vous jugez plus sage de ne pas troubler le repos des morts, vous sortez de la crypte pour **poursuivre** ailleurs vos recherches ; retournez dans ce cas au [243](#).





**214** *A l'intérieur du sarcophage, vous découvrez le corps d'un homme de grande stature.*



Après avoir fouillé le temple des Anciens de fond en comble, vous faites une découverte intéressante

dans ce qui était autrefois la salle du trésor : un vieux registre, tout couvert de poussière, qui est resté ouvert sur un bureau. Les dernières notes - en date du « Troisième jour du Frimas de l'An Deux Cent Seize après le Chaos » - rapportent les fait suivants :

*Il y a deux mois, le Nécromancien, alias Cadaver, a été porté au tombeau. Pourtant, nous continuons à endurer moult tourments. Les créatures de la nuit hantent les rues de notre village, jadis si paisibles, et la cloche a recommencé à sonner le glas. Je crains que nous ne soyons maudits à jamais et qu'il n'y ail plus aucun espoir.*

L'homme qui a écrit ces mots est sûrement mort depuis longtemps mais son message vous émeut profondément. Perdu dans vos pensées, vous quittez le temple des Anciens pour explorer le reste du village. Rendez-vous de nouveau au [31](#).



Les fougères sont tellement hautes que vous passez sans vous en apercevoir sur un piège destiné à capturer le redoutable Sanglier. Le sol se dérobe sous les sabots de votre cheval et vous basculez tous deux au fond d'une fosse profonde. Heureusement, il n'y a pas de pieux, mais votre jambe reste coincée **sous** le poids de votre monture et vous perdez

1 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILETÉ**. Flamboyant se relève et, d'un bond puissant, se dégage rapidement du piège. Pour vous, la chose est moins aisée, mais vous parvenez quand même à vous extirper de la fosse et à remonter en selle. Courage, un long chemin vous attend encore ! Rendez-vous au [291](#).

## 217

Il fait déjà nuit lorsque vous quittez l'aire des tumulus. Vous vous installez dans un coin tranquille et, après quelques heures de sommeil, vous vous réveillez au petit matin, frais et dispos (récupérez 2 points d'**ENDURANCE** et ajoutez 1 jour au Temps I coulé). Vous arrivez à la caverne au bout d'une longue chevauchée et la vieille femme s'affaire aussitôt à la préparation de votre potion. Une heure plus tard, le breuvage est prêt. Malgré sa consistance visqueuse et son goût écœurant, vous l'avalez sans l'ombre d'une hésitation. Après un malaise passager dû aux étranges propriétés de la mixture, vous reprenez confiance en vous et vous vous sentez plus brave que jamais. Vous perdez 2 points **D'ENDURANCE**, mais vous regagnez 1 point de **CHANCE**, 1 point d'**HABILETÉ** et vous pouvez rayer de votre *Feuille d'Aventure* toutes les Phobies dont vous avez pu être atteint. Vous prenez congé de votre hôtesse en la remerciant de ses bienfaits, vous remontez en selle et vous repartez vers le sud. Rendez-vous au [332](#).

## 218

Votre bonté, votre volonté et la pureté de vos intentions vous protègent du pouvoir corrupteur de la Rune du Chaos. Sentant peser une lourde menace sur sa suprématie, Belgaroth hésite un instant, puis» il se reprend et semble se plonger dans une profonde méditation. Qu'est-il donc en train de mijoter ? Quoi qu'il en soit, c'est le moment ou jamais de passer à l'attaque ! Si vous voulez utiliser :

La Boule de Cristal Noir

Rendez-vous au [118](#)

La Lance des Elfes

Rendez-vous au [262](#)

Une arbalète

Rendez-vous au [299](#)

La Discipline Spéciale du Coup Sacré

Rendez-vous au [79](#)

Votre arme

Rendez-vous au [20](#)



## 219

Vous enfourchez votre fidèle monture et vous quittez Havalok par la porte du sud. A la sortie de **la** ville, vous avez le choix entre deux routes. Celle qui part vers l'ouest bifurque ensuite vers le sud pour mener à Ennox, un village où s'est établi un Nain de vos amis, répondant au nom de Torrin d'Argentel. Il faisait autrefois partie des Guerriers de Télak mais il a pris sa retraite pour se consacrer à la ferronnerie. Les armures qu'il fabrique sont d'autant plus réputées qu'elles possèdent, dit-on, des propriétés magiques. Il accepterait sûrement de vous en procurer une, ce qui ne serait pas superflu pour les périls que vous allez affronter ! Néanmoins, il faudrait faire un grand détour pour trouver sa forge. Est-ce bien raisonnable ! Si vous estimez que vous avez le temps d'aller voir Torrin, rendez-vous au [283](#). Si vous jugez préférable de continuer droit vers le sud et de contourner la forêt de Lein en direction de Caer Skaal, rendez-vous au [130](#).

## 220

Vous réussissez à atteindre l'échelle et vous y grimpez rapidement. Par chance, la trappe n'est pas bloquée. Vous la poussez et vous vous retrouvez dans un espace sombre, à la base de la tour, sur lequel donne une porte en fer ainsi qu'un escalier en colimaçon donnant accès au niveau supérieur de la Jaguanat. A travers la porte, d'où une chaleur extrême se dégage, vous

entendez un grondement sourd mais puissant. Si vous voulez ouvrir cette porte pour voir ce qui se passe derrière, rendez-vous au [124](#). Si vous préférez monter l'escalier, rendez-vous au [311](#).

## 221

Après avoir coupé la langue du Cockriss, vous retournez à la caverne de la vieille femme. - Il me manque maintenant le dernier ingrédient, dit-elle de sa voix éraillée. Un terrible Banshi, surnommé Cailleach, hante les Cairns de Dunar qui se trouvent au sud-ouest, de l'autre côté de la lande. C'est à une demi-journée de route d'ici. Si vous voulez que je prépare votre potion, il va falloir tuer ce Banshi et me rapporter sa dent. Si vous êtes prêt à accomplir cette tâche, rendez-vous au [323](#). Si vous préférez laisser tomber cette affaire et repartir sans plus tarder vers le sud, rendez-vous au [332](#).

## 222

Tout à coup, tout redevient normal, comme s'il ne s'était rien passé ! Vous avancez vers les porte» dorées, mais vous n'êtes pas au bout de vos surprises. Un bruit de pas derrière vous vous fait retourner... et vous vous retrouvez face à vous-même, de l'autre côté de la mosaïque ! Mais, tandis que vous contemplez votre double, celui-ci commence à subir une effroyable métamorphose. Il se met d'abord à grandir terriblement, puis sa peau se couvre de bubons purulents qui éclatent les un» après les autres, laissant apparaître des lambeaux de chair en décomposition. Ses mains se transforment en pattes décharnées et griffues, et une lueur cruelle embrase son regard. Pendant ce temps, l'armure et les armes de votre double se sont ternie» et sa tunique a pris l'apparence d'un sinistre linceul, Qu'allez-vous faire ? Attaquer cette horrible chose (rendez-vous au [113](#)) ou attendre de voir ce qui va se passer (rendez-vous au [58](#)) ?



## 223

La créature vacille sous l'impact de votre pouvoir et, pendant qu'elle se remet de son choc, vous dégainez votre arme en vue du combat qui s'annonce. Ce Tueur Démoniaque n'est vulnérable qu'aux armes magiques. Par conséquent, si vous n'en avez pas, vous connaîtrez bientôt le même sort qu'Herluin... En revanche, même si vous avez une arme magique, vous n'êtes pas déjà vainqueur pour mitant : les griffes de votre adversaire sont tellement tranchantes qu'elles vous lacéreront la chair et tailladeront votre armure comme s'il s'agissait d'une simple tunique de coton ! Tous les points de bonus que vous pouvez avoir ne vous serviront donc à rien durant cette épreuve.

**IUEUR DÉMONIAQUE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6**

Si vous réussissez à anéantir cette horreur ambulante, rendez-vous au [128](#).

## 224

Vous donnez les consignes au garde forestier et, à la fin de la journée, tous les villageois sont fin prêts au combat. Malgré leurs armes grossières - pour la plupart des outils ou de vulgaires instruments agricoles - ils arborent une mine décidée (votre vieux Commandant serait fier de vous s'il voyait cette armée de fortune !). A la lueur des torches, ils partent en rangs serrés en direction de Myrton, entonnant des chants pour se donner du cœur au ventre. Vous caracolez à leur tête, Flamboyant piaffant d'impatience à l'idée de la bataille qui se prépare. Vous arrivez

bientôt à proximité des ruines sinistres sur lesquelles plane un épais brouillard. Il règne une atmosphère de mort en ces lieux maudits où le silence n'est troublé que par l'écho d'une cloche qui sonne le glas. Des cadavres revenus à la vie surgissent peu à peu de la brume. Sans hésiter, vous criez à vos hommes de passer à l'attaque. Lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, rendez-vous au [358](#). Si vous obtenez un chiffre pair, rendez-vous au [275](#).

## 225

Des mains puissantes vous agrippent et vous attirent brutalement de l'autre côté de la porte, Avant même de réaliser ce qui vous arrive, on vous plaque un tampon de tissu odorant sur le nez et vous sombrez dans l'inconscience... Rendez-vous au [59](#).

## 226

Vous vous dirigez lentement vers le Garde, prêt à lui raconter que vous souhaitez rejoindre les troupes de Belgaroth. Mais, dès qu'il aperçoit sur votre livrée l'emblème des Templiers, l'Homme-Bête vous saute dessus en hurlant comme un sauvage. Rendez-vous au [386](#), sans tenir compte des consignes à propos de l'usage d'une arbalète.

## 227

Pyritès vous conduit près d'un établi sur lequel est étalé un parchemin quadrillé. Sur chaque case, il a disposé les ingrédients d'une expérience d'alchimie. Il y a un chiffre en regard de toutes les lignes et de toutes les colonnes du quadrillage, à l'exception de deux colonnes. En outre, seule la case en bas, à droite, est restée vide. Vous voyant perplexe, Pyritès vous explique qu'un de ses amis et collègues de Shekin lui a envoyé la formule d'un Élixir de Longue Vie. Il lui a communiqué la nature des ingrédients nécessaires, ainsi que les quantités respectives. Malheureusement, le papier sur lequel tous ces détails étaient consignés a partiellement brûlé lors d'une expérience



227 Pyritès vous conduit près d'un établi sur lequel est étalé un parchemin quadrillé.



malheureuse - apparemment, ce genre d'incident lui arrive assez souvent.

- J'ai réussi à retrouver la composition et la dose précise de presque tous les éléments, poursuit-il, mais il me manque un ingrédient et deux proportions, comme vous pouvez le constater sur le plan que j'ai retracé ici.

Il y a en tout quatre sortes d'ingrédients : de la brume d'éther contenue dans de petites boules de verre, des fioles renfermant de la rosée de la forêt de Lein, des cendres volcaniques provenant du mont Fumenfer, et des morceaux de roche sulfureuse. Maintenant, observez bien le dessin de la page précédente. Si vous parvenez à calculer le poids de chaque élément, vous découvrirez l'ingrédient qui manque dans la dernière case. En toute logique, vous pourrez alors calculer le poids des ingrédients correspondant aux deux colonnes restées sans chiffre. Il vous suffira ensuite d'additionner les deux nombres manquants et de vous rendre au paragraphe portant ce numéro. Si vous n'arrivez pas à résoudre l'énigme, vous prenez congé de l'Alchimiste en lui souhaitant de découvrir un jour la solution de son fameux élixir. Une fois sorti du laboratoire, vous pouvez essayer de recruter quelques hommes pour constituer une petite armée (rendez-vous au [139](#)) ou quitter Havalok (rendez-vous au [314](#)).

## 228

Une atroce douleur intercostale vous arrache brusquement de votre sommeil. C'est alors que vous voyez planer un poignard au-dessus de vous ! Il luit sinistrement dans la clarté de la lune et sa lame ruisselle de sang - votre sang ! (vous perdez 2 points **D'ENDURANCE**). Tout à coup, une main fantomatique se saisit de l'arme, prête à frapper de nouveau. Qu'allez-vous faire pour vous défendre ? Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme et que vous souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez dégainer votre arme afin d'en découdre avec cette menaçante apparition, rendez-vous au [43](#).



## 229

A peine avez-vous prononcé le dernier mot du sortilège que les chevaliers lâchent leurs armes pour se prendre la tête à deux mains. Vous les voyez tituber sous l'emprise des forces surnaturelles qui assaillent leur dépouille, et certains s'effondrent en peu de temps. De leurs corps inertes s'écoule un magma verdâtre qui dissout rapidement leurs armures. Lancez un dé et ajoutez 5 au résultat (et 1 de plus si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré) pour savoir combien de Chevaliers du Chaos ont succombé à votre attaque (il y en a douze en tout). Étant donné que vous ne pouvez pas utiliser les mots que vous venez de prononcer une seconde fois, il va falloir affronter les survivants un à un, l'arme au poing. Chaque Chevalier du Destin possède une **HABILETÉ** de 10 et une **ENDURANCE** de 12. Leur armure étant robuste, vous devrez réduire d'un point les dommages que vous leur infligerez. Si l'un de vos adversaires vous frappe, lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, vous perdez 3 points d'**ENDURANCE** au lieu de 2. Si vous réussissez à exterminer tous vos ennemis, rendez-vous au [138](#).

## 230

Au cours du mois de Sombreur, en l'an [185](#) après le Chaos, les croisés assiégèrent la forteresse de Caer Skaal. Parmi eux se trouvait Shamar, une jeune Prêtresse-Guerrière qui joua un rôle déterminant dans la bataille. Grâce à son arbalète de précision, elle décima les monstrueuses créatures ailées qui harcelaient les rangs des vaillants partisans du Bien. Shamar mourut peu avant la victoire, abattue par un tir de catapulte. C'est l'arbalète de cette héroïne que vous tenez en main. Elle est accompagné de six carreaux, dont trois sont faits d'un alliage magique ; vous pourrez donc les utiliser contre les Morts Vivants ou des Démons. Lorsque vous aurez l'occasion de vous servir de cette armure, *testez votre Habileté* en ajoutant 2 au résultat obtenu si vous ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale du Tir. En cas de succès, le carreau atteindra sa cible et fera perdre 2 points

d'ENDURANCE à votre ennemi. En cas d'échec, le coup sera nul. A présent, retournez au [356](#).

### 231

Vous soulevez lentement l'épée et, à votre grand soulagement, cela ne déclenche aucun phénomène inquiétant. Vous voici en possession d'Ombrefil, une célèbre arme magique forgée depuis des siècles. Si vous l'utilisez contre un Mort Vivant, vous pourrez augmenter de 1 point votre *Force d'Attaque* et infliger à votre adversaire une perte de 3 points d'ENDURANCE en cas de succès (notez cependant qu'Ombrefil ne fera perdre que 2 points d'ENDURANCE à un adversaire ordinaire). Cette trouvaille vous rapporte 1 point de CHANCE. A présent, vous ressortez du tumulus mais, comme vous devez retraverser les ténèbres glaciales, vous perdez 2 autres points d'ENDURANCE et un point d'HABILETÉ, sauf si vous portez le bouclier au croissant de lune. Rendez-vous au [316](#).

### 232

A l'intérieur de la boîte, il y a une boule de Cristal Noir. Il s'agit d'un matériau d'une grande rareté, que les Sorciers utilisent pour concentrer leurs sortilèges. Cet objet peut s'avérer précieux... mais également très dangereux. Rendez-vous au [274](#).



### 233

Vous êtes sur le point de sortir de la chaufferie, lorsqu'un Croquemitaine entièrement revêtu de noir vous barre le passage.

De toute évidence, il a vu ce que vous venez de faire et semble prêt à vous arrêter.

**CROQUEMITAINE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 2**

Si le combat se poursuit au-delà de quatre Assauts, rendez-vous au [4](#). S'il dure moins longtemps, rendez-vous au [101](#).

## **234**

Vous parvenez facilement à arrêter la cloche en la démolissant à l'aide de votre arme. Maintenant que le glas s'est tu, les forces maléfiques qui hantaient le village sont sensiblement affaiblies. Tant que vous serez à Myrton, réduisez de 1 point d'HABILITÉ de tout adversaire Mort Vivant que vous serez amené à combattre. Vous gagnez également 1 point de CHANCE. Malheureusement, votre exploit a dérangé les Chauves-Souris Vampires qui perchaient en haut du clocher. L'une d'elles, déployant ses larges ailes membraneuses, fond sur vous comme la misère sur la pauvre monde ! Vous ne sortirez pas d'ici avant de l'avoir tuée.

**CHAUVE-SOURIS VAMPIRE HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Si vous réussissez à vaincre cette créature assoiffée de sang, vous découvrez dans un coin une lanterne cabossée, mais encore en état de marche. Si vous n'avez pas de lanterne, vous pouvez donc prendre celle-ci. Ensuite, vous descendez du clocher et vous continuez la visite de cet aimable hameau. Retournez au 31 pour choisir une nouvelle direction.

## **235**

- Pourquoi m'avez-vous attaqué ? demandez-vous à l'individu après lui avoir enlevé sa cagoule.

- Va au diable, maudit Templier! rétorque-t-il avec haine. Jamais je ne trahirai le secret de ma secte !

Sur ce, il tire quelque chose de sa poche et vous le lance à la figure. Un parfum douxereux vous monte au nez : vous venez d'inhaler du pollen de Fleur de Sommeil. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [179](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [83](#).

### 236

Vis-à-vis de vos hommes, cette victoire tombe à point nommé. Les Hommes-Bêtes sont tellement enragés qu'ils se soucient de la mort de leur champion comme d'une guigne, mais cela redonne confiance à votre troupe et la bataille reprend de plus belle. Pour l'instant, il semble que l'avantage soit dans votre camp. Si les soldats du seigneur Heaucor font partie de vos rangs, rendez-vous au [35](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [302](#).

### 237

Vous prononcez l'incantation tout en accomplissant les gestes rituels, mais cela n'a aucun effet. La monstrueuse chose qui se tient devant vous se métamorphose subitement en un démon des Abysses Eternelles. Ivre de fureur, il se jette sur vous toutes griffes dehors, vous lacérant jusqu'au sang malgré votre armure (vous perdez 3 points D'ENDURANCE). Rendez-vous au [13](#).



### 238

Alors que vous continuez à vous défendre corps et âme, une douleur fulgurante vous traverse la poitrine. Juste avant de perdre connaissance, vous voyez Belgaroth se pencher sur vous avec un sourire hideux, tandis que la Dague Assassine,

dégoulinante de sang, flotte au-dessus de vous. Cette arme maudite a fini par vous rattraper et accomplir son funeste dessein.

## 239

Le monstre vacille sous l'impact de votre attaque, ce qui vous laisse le temps d'entreprendre une autre action. Si vous utilisez :

Votre arme	Rendez-vous au <a href="#">143</a>
La Discipline Spéciale de l'Exorcisme	Rendez-vous au <a href="#">260</a>
Un Talisman de Diacre	Rendez-vous au <a href="#">28</a>
La Potion de Flétrissure	Rendez-vous au <a href="#">41</a>

## 240

Vous poussez le fameux cri de bataille des Templiers et la voix ensorceleuse se met à hurler **dans** votre tête. Puis elle se tait subitement. Soulagé, vous vous apprêtez à sortir au plus vite de cette chambre de torture, mais c'est alors qu'un fer à marker vous frôle la tempe avec un sifflement rauque. Vous l'avez échappé belle ! Faisant volte-face, vous voyez une grosse chaîne se déplacer comme par magie dans les airs. Il n'y a plus aucun doute : vous êtes attaqué par un Esprit Frappeur ! Il s'agit d'une engeance particulièrement vicieuse et malveillante. Les Esprits Frappeurs, invisibles et immatériels, sont invulnérables aux armes. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Exorcisme, vous pouvez l'utiliser pour expédier cette créature dans une autre dimension (rendez-vous au [198](#)). Sinon, il va falloir échapper à cet adversaire qui vous lance à la tête tous les instruments de torture qui se trouvent dans la pièce.

### ESPRIT FRAPPEUR HABILITÉ : 9

Vous n'atteindrez pas la porte de sortie avant cinq Assauts. Si vous arrivez à esquiver les attaques de votre adversaire et si vous

êtes toujours en vie à l'issue de cinq Assauts, rendez-vous au [198](#).

## 241

Les portes de la ville se sont déjà fermées pour la nuit lorsque vous arrivez à Havalok. Heureusement, la Sentinelle reconnaît en vous l'un des célèbres Templiers de Télak, et l'on s'empresse de vous ouvrir. Vous descendez à l'auberge du Hareng Rouge, établissement réputé pour son ambiance chaleureuse. Il vous en coûtera 3 pièces d'or pour le gîte et le couvert. Après le dîner, vous vous retirez dans votre chambre. Avant de vous mettre au lit, vous jetez un coup d'oeil par la fenêtre et vous voyez soudain passer dans les cieux ténébreux une boule de feu étincelante, suivie d'une longue queue scintillante. Quelques fractions de seconde plus tard, elle disparaît derrière les collines. Comme vous le savez, les étoiles filantes annoncent souvent une catastrophe imminente et, bien que vous ne soyez pas particulièrement superstitieux, ce mauvais présage vous empêche de trouver le sommeil pendant un bon moment. Vous passez néanmoins une excellente nuit et vous vous réveillez frais et dispos le lendemain matin (reprenez 2 points d'ENDURANCE et ajoutez 1 jour au Temps Écoulé). Vous quittez l'auberge du Hareng Rouge afin de visiter Havalok. Ce n'est pas une très grande ville mais vous y trouverez sans doute des choses intéressantes - du matériel supplémentaire, par exemple, ou certains objets dont vous pourriez avoir besoin ultérieurement. C'est également l'endroit rêvé pour recruter quelques hommes de valeur si vous souhaitez lever une armée avant d'affronter les forces de Belgaroth. A présent, si vous voulez faire un tour au marché, rendez-vous au [334](#). Si vous préférez vous occuper tout de suite de recruter une petite troupe, rendez-vous au [139](#).

Vous libérez tous les prisonniers, puis vous les faites sortir de cet endroit pour le moins malsain. Mais, alors que vous vous apprêtez à faire de même, vous entendez s'élever une voix dans votre tête : « Je t'en prie, valeureux guerrier, délivre-moi ! » Quelqu'un vous a adressé ce message par télépathie, d'une voix douce et paisible qui incite à la confiance. Vous reportez votre attention sur la cage couverte d'un drap. Vous soulevez un coin du tissu, puis vous l'ôtez complètement. Il se dégage alors un tel rayonnement lumineux que vous restez aveuglé pendant quelques secondes, les yeux cachés derrière votre avant-bras. Une fois accoutumé, vous regardez à travers les barreaux. La cage renferme un magnifique oiseau huppé ressemblant à un aigle royal, mais d'une taille nettement supérieure. La lumière dorée qui irradie de son plumage illumine toute la pièce, et vous sentez d'instinct que cette créature possède une extraordinaire aura de bonté.

- Merci à toi, brave chevalier, dit l'oiseau. Je m'appelle Celastrix. Peut-être as-tu entendu parler de moi dans les anciens récits ?

Vous acquiescez, complètement fasciné par le majestueux animal. D'après la légende, Celastrix serait un messager divin.

- Il y a fort longtemps, reprend-il, à l'époque où les hommes vivaient encore près de leurs dieux, je descendais souvent pour leur rendre visite. Par mon intermédiaire, humains et dieux communiquaient entre eux. Depuis, les siècles ont passé... les hommes se sont éloignés des puissances divines et j'ai dû renoncer à tenir mon rôle. Mais l'heure est grave. Le Désordre et le Chaos menacent le monde et, à la lueur des récents événements, les dieux m'ont demandé d'intervenir auprès des hommes de bonne volonté. Malheureusement, j'ai été capturé en plein vol par ces infâmes Hommes-Bêtes, adeptes de magie noire, car les Tyrans des Ténèbres redoutent que la prophétie du défunt souverain ne se réalise. Si tu me libères, je t'apporterai mon aide. Vous vous empressez de fouiller le corps de Mur-grim

pour prendre son trousseau de clés. Après avoir trouvé celle qui ouvre la cage, vous délivrez Celastrix. L'immense oiseau déploie ses ailes et prend son vol, vous emportant précautionneusement dans ses serres. Puis il traverse le plafond d'un coup de bec et s'élanche vers les cieux étoilés. Ses puissants battements d'ailes vous conduisent rapidement à bonne distance du camp. Finalement, l'oiseau divin vous dépose à terre, juste à côté de Flamboyant. Avant de repartir, Celastrix arrache une de ses plumes et la dépose à vos pieds en disant : - Si tu as besoin de moi, brûle cette plume en prononçant trois fois mon nom.





















Sur ce, il reprend son vol et disparaît à l'horizon. Vous ramassez la plume d'or, vous la rangez précieusement puis vous enfourchez votre fidèle monture et vous galopez tous deux en direction du sud. Vous regagnez 1 point de **CHANCE** et 1 point d'**HONNEUR** pour avoir délivré Celastrix et éliminé un autre serviteur de Belgaroth. Rendez-vous au [296](#).

## 243

L'escalier débouche sur un couloir donnant accès à une pièce carrée, portant les mêmes ornements qu'à l'entrée du Sépulcre. De là, trois passages voûtés conduisent à différentes parties du tombeau. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale des Arcanes, rendez-vous au 16. Sinon, sachant que vous êtes entré par l'est, si vous choisissez :

Le sud	Rendez-vous au <a href="#">361</a>
L'ouest	Rendez-vous au <a href="#">391</a>
Le nord	Rendez-vous au <a href="#">109</a>



					<b>TRESOR DU DRAGON</b> <table border="1"> <tr> <td>DÉS</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>2</td> <td>0</td> </tr> <tr> <td>3-4</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>5-6</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>1</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>8-9</td> <td>2</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>10-11</td> <td>1</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>12</td> <td>0</td> <td>2</td> </tr> </table>	DÉS			2	2	0	3-4	2	1	5-6	1	2	7	1	1	8-9	2	1	10-11	1	2	12	0	2
DÉS																													
2	2	0																											
3-4	2	1																											
5-6	1	2																											
7	1	1																											
8-9	2	1																											
10-11	1	2																											
12	0	2																											
																													
																													
																													
																													

## 244

Ces hommes sont en train de jouer au « Trésor du Dragon », un jeu de société dont vous comprenez peu à peu les règles. Il se compose d'un plateau divisé en 25 cases ; sur certaines, on a placé des pièces d'or. Il y a également deux pions en bois sculpté ; l'un représente un Guerrier en armure, l'autre un Dragon Rouge. C'est au tour des laboureurs de jouer ; ils lancent deux dés, puis se reportent à un tableau situé sur le côté droit du plateau pour savoir de combien de cases ils avanceront les pions. Après qu'ils ont déplacé le Guerrier, le soldat déplace son Dragon de façon à rattraper l'adversaire. Lorsque les laboureurs atterrissent sur une pièce d'or, ils la prennent et l'ajoutent à la pile qu'ils ont en face d'eux. En revanche, si le soldat réussit à poser son Dragon sur la même case que le Guerrier, il gagne le « trésor », autrement dit, la pile de pièces d'or de l'adversaire, ainsi que toutes les pièces restant sur le plateau. C'est justement ce qui vient d'arriver ; les laboureurs font glisser leur pile d'or vers le soldat, puis ils s'éloignent en maugréant. L'homme d'armes vous demande alors si vous voulez tenter votre chance à ce jeu. Si cela ne vous dit rien, rendez-vous au [40](#). Si vous êtes d'accord pour faire une partie, l'homme vous explique le règlement. Pour

commencer, on place le Guerrier et le Dragon dans les deux cases du coin, à l'opposé l'un de l'autre. Le but du Guerrier est d'amasser autant de pièces d'or que possible puis de s'échapper en retournant à la case de départ, ce qu'il peut décider de faire à tout moment. Cependant, toutes les pièces d'or restées sur le plateau reviennent alors automatiquement au Dragon. Si le Dragon atterrit sur la même case que le Guerrier, il remporte tout. le tableau situé en regard du plateau de jeu vous indique le nombre de cases dont les pions avancent à chaque coup ; ils se déplacent horizontalement et verticalement, mais pas en diagonale. Pour pouvoir jouer, vous devez engager 6 pièces d'or et le soldat aussi. Si vous n'avez pas cette somme, ou si le jeu ne vous tente plus, rendez-vous au [40](#). Si vous êtes toujours partant, on dispose les pièces et les pions et la partie commence. A la fin du jeu, le vainqueur empoche ses gains. Que la chance vous ait souri ou non, rendez-vous ensuite au [40](#).

## 245

Après avoir franchi le pont sain et sauf, vous vous engagez sur une piste qui part vers le sud-est, à travers les collines rocheuses. Ce paysage aride offre un contraste frappant avec la forêt que vous venez de traverser. Un vent glacé vous fouette le visage tandis que vous progressez péniblement à travers cette morne contrée. A un moment donné, vous longez sur plusieurs dizaines de mètres un Squelette monumental, à moitié enfoui dans le sol - sans doute les restes d'un monstre datant de la nuit des temps. Forçant l'allure pour échapper à l'atmosphère oppressante des lieux, vous arrivez enfin en vue de deux grandes portes en pierre encastrées à flanc de coteau, flanquées de deux statues représentant des Guerriers en armure : le Sanctuaire des Templiers ! Vous mettez pied à terre et, tandis que vous vous approchez de l'entrée, vous entendez s'élever une voix grave et profonde, dont l'écho se répercute de colline en colline : - Qui donc se présente aux portes du Sanctuaire des Templiers de Télak, divin porteur du Glaive ? Vous donnez votre nom d'une voix timide. Que va-t-on vous répondre ? Si votre total

d'HONNEUR est supérieur ou égal à 11, rendez-vous au [330](#). S'il est inférieur à 11, rendez-vous au [257](#).

## 246

Vous fouillez les hors-la-loi et vous trouvez sur eux 8 pièces d'or et un médaillon d'argent. Vous pouvez également prendre certaines de leurs armes (en respectant le maximum autorisé). Il y a un bâton, un poignard et deux épées, mais aucun ne possède de propriétés magiques. Après avoir fait votre choix, vous remontez en selle et vous repartez en direction du sud. Rendez-vous au [332](#).

## 247

Derrière la palissade, vous découvrez un baraquement entouré d'un alignement de têtes humaines empalées sur des pieux. Décidément, la barbarie de l'ennemi n'a pas de limites ! L'entrée du bâtiment est gardée par une espèce de Chien-Loup à deux bêtes, enchaîné à un poteau, en train de ronger un tibia humain. Mais, dès qu'il vous aperçoit, il laisse tomber son os pour vous montrer les crocs d'un air féroce. Avant d'entrer dans le baraquement, il va falloir neutraliser cette créature. Si vous voulez lui lancer de la nourriture pour détourner son attention, rendez-vous au [342](#). Si vous optez pour une solution plus expéditive, vous pouvez l'attaquer à l'aide de votre arme qui a déjà prouvé son efficacité à maintes occasions. Rendez-vous dans ce cas au [331](#).

## 248

Vous déambulez dans le marché et, passant d'une échoppe à l'autre, vous sélectionnez divers articles qui pourraient vous être utiles. Faites votre choix parmi les objets énumérés ci-dessous (en déduisant, sur votre *Feuille d'Aventure*, le nombre de pièces d'or que vous dépensez à cet effet) :

	Prix
Corde	1
Lanterne	1
6 carreaux d'arbalète	3
Vivres	1 par Repas
Plastron d'armure	5
Miroir	2
Heaume Curatif	4
Marteau d'armes	6
Fiole d'Huile Bénite	7
Lance	3
Talisman Ziridien	4

Si vous n'avez pas de lanterne, il serait sage d'en acheter une. Les carreaux d'arbalète ne vous seront utiles que si vous possédez l'arme qui va avec. Le plastron vous protégera efficacement lors de combats ; vous pourrez alors réduire de 1 point les dommages subis mais, comme il est très lourd, il faudra simultanément réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point. Le Heaume Curatif vous permettra de récupérer jusqu'à 6 points d'**ENDURANCE**; vous ne pouvez pas le boire pendant un combat. Si vous utilisez le marteau d'armes lors d'un affrontement, vous réduisez votre Force d'Attaque de 1 point mais, si vous réussissez à porter un coup à votre adversaire, celui-ci perdra 3 points d'**ENDURANCE**. L'Huile Bénite est une substance très précieuse : si vous en aspergez un Esprit de l'au-delà, les effets seront identiques à ceux de la Discipline Spéciale de l'Exorcisme. Vous pouvez également vous en servir contre n'importe quel Mort Vivant ou Démon, comme si vous maîtrisiez la Discipline

Spéciale du Coup Sacré. La fiole contient deux doses d'Huile Bénite. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Art des Armes avec une lance, vous pourrez utiliser la lance en question en combat rapproché et infliger à votre adversaire une perte de 2 points d'ENDURANCE. Si vous vous laissez tenter par le Talisman Ziridien, vous pourrez vous considérer Chanceux les deux prochaines fois où l'on vous demandera de *tenter votre Chance*, et cela sans perdre aucun point de CHANCE. Une fois vos emplettes faites, vous quittez le marché et vos pas vous mènent à une sorte de magasin portant comme enseigne : « Aureus Pyritès - Alchimiste - Potions et élixirs en tout genre ». Si vous souhaitez entrer dans ce magasin, rendez-vous au [193](#). Si vous préférez vous mettre en quête de quelques hommes recruter pour votre armée, rendez-vous au [139](#). Si vous estimez que vous avez passé suffisamment de temps en ville, vous vous apprêtez à quitter Havalok : rendez-vous dans ce cas au [314](#).

## 249

Tandis que vous gravissez les marches pour sortir de la sépulture, vous sentez planer autour de vous une présence hostile. De quoi s'agit-il donc, puisque vous avez anéanti toutes les créatures à la solde du Nécromancien ? La réalité ne tarde pas à vous apparaître dans toute son horreur : en haut de l'escalier, la Dague Assassine est là qui vous attend, pointée droit sur votre cœur et brandie par la main fantomatique et blafarde qui vous a suivi à la trace, tout le long du chemin, grâce à vos empreintes psychiques. Si vous avez de l'Huile Bénite, vous la lancez sur cette créature surnaturelle qui lâche son arme et se dissout instantanément dans la nuit (rayez le flacon d'Huile Bénite et le mot « Eugad » de votre *Feuille d'Aventure*). Ensuite, prenez le poignard si vous le voulez et rendez-vous au [374](#). Si vous n'avez pas les moyens de conjurer cette apparition spectrale, vous devez l'affronter à nouveau :

**DAGUE ASSASSINE HABILITÉ : 10**

A l'issue de quatre Assauts, ou bien si vous remportez deux Assauts consécutifs, vous réussissez à regagner l'air libre en franchissant d'un bond les dernières marches du Sépulcre, que vous refermez derrière vous en toute hâte, emprisonnant votre agresseur à l'intérieur. Rendez-vous au [374](#).

## 250

Vous mettez pied à terre et vous déchirez un coin de votre tunique pour pouvoir y mettre les champignons. Vous avancez ensuite à pas prudents dans la clairière. *Testez votre habileté*. En cas de succès, rendez-vous au [266](#). En cas d'échec, rendez-vous au [174](#).

## 251

Belgaroth commence à donner des signes d'affaiblissement. Du coin de l'œil, vous remarquez que l'oiseau noir - qui était resté tranquillement perché sur le trône - prend son envol et sort de la pièce. Si vous avez inscrit le mot « Ertiart » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous immédiatement au [360](#). Sinon, rendez-vous au [96](#).

## 252

Vous êtes pris de panique à la vue de tous ces Serpents. *Testez votre Habileté* en ajoutant 2 au résultat. En cas de succès, vous parvenez à surmonter votre phobie et vous vous tenez prêt à affronter ces repoussants reptiles, mais vous devrez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points durant tout le combat (rendez-vous au [300](#)). En cas d'échec, vous sortez de la caverne à toutes jambes, puis vous enfourchez Flamboyant et vous vous éloignez d'Ennox au grand galop (une telle conduite n'étant guère digne d'un Chevalier, vous perdez 1 point d'HONNEUR et 1 point de CHANCE). Rendez-vous au [332](#).

## 253

Le carreau d'arbalète fend l'air en sifflant et atteint le gredin en plein cœur. Votre adversaire s'effondre au sol sans avoir le temps de pousser un cri (vous regagnez 1 point de **CHANCE**). Rendez-vous au [121](#).

## 254

L'un de vos soldats tombe raide mort, pratiquement à vos pieds, et vous vous retournez immédiatement contre son assassin. Il s'agit en l'occurrence d'une créature à tête de bouc, pourvue d'une très longue corne. A en juger par son attitude, elle paraît bien décidée à vous embrocher sans préambule !

**CORNEBOUC HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9**

Si cet Homme-Bête remporte deux Assauts consécutifs, lancez un dé. Si vous obtenez un chiffre impair, le coup de corne que vous venez de recevoir vous fait perdre 4 points d'**ENDURANCE**. Si vous réussissez à éliminer votre adversaire, déduisez 1 point de la *Force d'Attaque* globale des Hommes-Bêtes, puis reprenez la lutte. Si c'est vous qui avez l'avantage, rendez-vous au [149](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [207](#).

## 255

Vous tirez votre vénérable épée magique de son fourreau, prêt à affronter votre adversaire.

**CHEVALIER SPECTRAL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8**

Si vous sortez vainqueur de ce duel, rendez-vous au [356](#).

## 256

Vous parvenez à garder votre assiette en guidant Flamboyant d'une main ferme pour lui faire traverser ce terrain peu praticable. Quelques dizaines de mètres plus loin, à l'orée d'une

clairière, vous vous retrouvez nez à nez avec le Sanglier. L'animal mesure au bas mot trois mètres de long ; son pelage sombre et dru est strié de bandes noires sur toute la largeur du dos. Avec un grognement féroce, il lève le groin, découvrant de longs crocs acérés et deux terribles défenses d'ivoire jauni, puis il fonce sur vous à vive allure. Si vous possédez une arbalète ou une lance, vous pouvez vous en servir avant de dégainer votre arme de poing. Si vous faites mouche, déduisez les points d'ENDURANCE éventuellement perdus par votre adversaire, puis menez le combat comme à l'accoutumée.

**GRAND SANGLIER HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si vous réussissez à abattre la redoutable bête, rendez-vous au [86](#).

## **257**

La voix s'adresse à vous en ces termes : - Tu n'es pas digne d'entrer en ces lieux. Seuls les plus valeureux guerriers, à l'honneur sans tache, sont autorisés à partager les secrets des Templiers. Sachant que la porte du sanctuaire demeurera hermétiquement close, quelles que soient vos supplications, vous repartez le cœur lourd, d'autant que ce détour vous a fait perdre un temps précieux. Vous remontez en selle et, éperonnant Flamboyant, vous vous dirigez vers l'ouest, parcourant les collines de Caer Skaal au grand galop. Déduisez 1 point de CHANCE, puis rendez-vous au [23](#).

## **258**

Awenydion commence par vous tâter le crâne et, d'après son relief, il prédit que vous aurez de nombreux enfants et que les citoyens de l'Ocrandie vous tiendront en grande estime. Mais, tout à coup, vous le voyez se raidir et regarder fixement devant lui, comme s'il était en transe. Lorsqu'il reprend la parole, vous sentez d'instinct que les mots lui sont dictés par quelque puissance surnaturelle :



Valeureux chevalier, les forces des Ténèbres et du Chaos feront tout pour te perdre. Méfie-toi des bêtes qui sont hommes et retient bien le message du guerrier de pierre. L'heure est grave et le temps presse. Pars sans tarder pour la Forteresse du Crâne.

En la circonstance, les dieux ont accordé le don du Troisième Œil à Awenidion et, par son entremise, il vous ont averti des périls à venir (vous regagnez 1 point de **CHANCE**). Rendez-vous au [125](#).

## 259

Vous n'avez pas choisi la méthode la plus discrète : la herse se lève, mais le raclement du métal sur la pierre produit un affreux grincement. Alertés par le bruit, les gardes accourent. Ils dévalent l'escalier à pas pesants et vous voyez soudain apparaître au bas des marches un groupe d'Orques et de guerriers du Chaos. Ils s'engouffrent sous la herse et vous tombent dessus sans que vous puissiez faire quoi que ce soit pour vous défendre. Ceci marque la triste fin de votre aventure.

## 260

Vos pouvoirs mystiques ne produisent pas le moindre effet sur votre adversaire car le Spinorack est une entité spirituelle, pas un Mort Vivant. Vous fouettant à l'aide d'une de ses longues et robustes vrilles, le monstrueux végétal vous fait perdre l'équilibre et 2 points d'**ENDURANCE** par la même occasion. A présent qu'allez-vous faire pour vous défendre ? Si vous voulez utiliser :

Votre arme	Rendez-vous au <a href="#">143</a>
Un Talisman de Diacre	Rendez-vous au <a href="#">28</a>
La Potion de Flétrissure	Rendez-vous au <a href="#">41</a>
La Discipline Spéciale du Coup Sacré	Rendez-vous au <a href="#">239</a>

## 261

Vous vous efforcez de calmer ces gens en leur disant que vous êtes chargé d'une mission urgente, mais votre discours les laisse de glace. - Vengez-vous sur ce Templier de malheur ! s'écrie alors le prophète avec courroux. Pour vous, la seule chose à faire est de prendre la fuite. Vous enfoncez vos talons dans les flancs de Flamboyant qui s'élanche comme une flèche à travers la foule. Malheureusement, un paysan parvient à vous donner un coup de pique au passage et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous êtes bientôt hors d'atteinte, mais il n'y a pas de quoi être fier de votre conduite (puisque vous n'avez rien fait pour soulager ces pauvres gens affamés, déduisez 1 point de votre total d'**HONNEUR**). Afin de rattraper le temps perdu, vous galopez à bride abattue vers le sud ; rendez-vous au [200](#).

## 262

Dès que vous empoignez la hampe de la lance des Elfes, vous sentez son immense pouvoir se communiquer à vous et vos muscles se raffermissent instantanément. Avisant l'arme qui lui a déjà coûté la vie il y a un siècle, Belgaroth pousse un hurlement de rage et, avant que vous ne passiez à l'action, il vous lance une décharge d'énergie ténébreuse qui vous atteint de plein fouet (vous perdez 5 points d'**ENDURANCE**). Si vous êtes toujours de ce monde, rendez-vous au [162](#).

## 263

Le soleil commence à disparaître à l'horizon lorsque vous atteignez les Cairns de Dunar. Vous sentez instinctivement que des forces malignes hantent ces lieux, où se dressent quatre tumulus. Chacun d'eux occupe la place d'un point cardinal, autour d'un cercle de pierres figurant une rose des vents. En examinant attentivement ces étranges tombeaux, vous voyez qu'on peut pénétrer à l'intérieur de chacun par un trou noir aménagé sur l'un de leurs flancs. Si vous ne souhaitez pas explorer les profondeurs incertaines de ces tumulus - ce qui n'est

possible, au demeurant, qu'avec une lanterne - quittez les lieux en vous rendant au [202](#). Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Dépistage, rendez-vous immédiatement au [137](#). Sinon, vous allumez votre lanterne tout en réfléchissant au tumulus que vous allez explorer en premier. Si vous choisissez celui qui est exposé :

Au nord    Rendez-vous au [95](#)

Au sud     Rendez-vous au [175](#)

A l'est     Rendez-vous au [339](#)

A l'ouest    Rendez-vous au [350](#)

## **264**

Soudain, de longues vrilles surgies du sous-bois viennent s'entortiller autour de vos chevilles. Vous tombez brutalement sur le sol et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous réussissez à vous libérer en tailladant les tiges à l'aide de votre arme mais, entre-temps, l'homme a disparu et il vous est impossible de suivre ses traces à cause de la densité de la végétation. Décontenancé par ces derniers événements, vous retournez auprès de Flamboyant, puis vous remontez en selle laissant la forêt de Lein derrière vous. Rendez-vous au [17](#).

## **265**

Les serviteurs du Chaos fondent sur vous en un clin d'œil. Dans leur fureur aveugle et sanguinaire, les Hommes-Bêtes ne se donnent même pas la peine de vous jeter sur le bûcher funéraire. Ils vous abattent sur place et mettent le feu à l'Homme d'Osier et à tous les malheureux qui en sont prisonniers. Cette nuit, les Dieux des Ténèbres seront satisfaits.

## **266**

Avec une extrême prudence, vous dégagez le pied des petits champignons, puis vous les détachez un à un et vous les placez

délicatement sur le carré de tissu. Une fois votre cueillette terminée, vous liez les quatre coins du linge à l'aide d'un brin d'herbe et vous rangez le tout dans votre sac à dos. Si vous utilisez ces Amanix Tuferus contre une créature portant une armure, lancez un dé avant le début du Combat. Si vous obtenez 1 ou 2, les spores corrosives réduisent en poussière l'armure de votre adversaire et il perd automatiquement le bénéfice de sa protection. Si vous obtenez 3 ou 4, c'est l'arme de votre adversaire (à condition qu'elle soit en métal) qui tombe en miettes au contact d'Ama-nix Tuferus et votre opposant perd 3 points d'**HABILETÉ**. Si vous obtenez 5 ou 6, le champignon détruit à la fois l'arme et l'armure de votre ennemi. Notez cependant que vous ne pouvez utiliser ces champignons qu'une seule fois. Rendez-vous au [8](#).

## 267

Vous réussissez à faire ingurgiter la potion à votre ami qui reprend suffisamment de forces pour vous raconter ce qui lui est arrivé : - Je suis tombé dans une... embuscade... Trois archers... montés sur des loups... Leur bannière portait comme emblème un gantelet et une épée... symboles de Belgaroth.

En quelques mots, vous parlez à Connor de votre mission et vous jurez, par le Glaive d'Or de Télak, que vous ferez tout ce qui est en votre pouvoir pour le venger. Le noble chevalier parvient à sourire faiblement et, malgré son souffle de plus en plus court, il reprend la parole :

Hier, j'ai surpris deux Guerriers du Chaos en train de piller une ferme, au sud de la forêt. Avant de passer à l'attaque, j'ai écouté leur conversation. Selon leurs dires, Belgaroth aurait obtenu le soutien de Murgrim-le-Cruel et de ses Hommes-Bêtes. Il paraît qu'ils ont capturé l'Oiseau de Lumière... Je les ai aussi entendus parler d'une certaine prophétie à ce sujet mais...

Connor pousse un cri déchirant avant d'ajouter :

- Je crois que tu ne peux plus rien pour moi, mon pauvre ami... Mieux vaut aller accomplir ton devoir... Adieu !...

Rendez-vous au [72](#).

## 268

Bavarde impénitente, la patronne de l'auberge ne se fait pas prier pour vous faire part de toutes les rumeurs qui circulent dans les environs.

- Des phénomènes étranges agitent la terre que nous foulons, commence-t-elle avec des airs de conspiratrice. Il paraît que Serlo, le fossoyeur, a aperçu le fantôme d'un Prêtre dans le cimetière, il y a deux ou trois jours... La lune était couleur de sang à la fin du mois de Bourbier... On dit aussi que des Druides se livrent à des rites de magie noire, au cœur de la forêt, et que des bandits de grands chemins terrorisent la population des environs.

Fort de ces renseignements - sans savoir toutefois jusqu'à quel point ils sont exacts -, voulez-vous maintenant demander à cette femme où vous pourriez trouver le Sage (rendez-vous au [362](#)) ou d'où vient le nom de l'auberge (rendez-vous au [134](#)) ? Si vous estimez que vous en avez suffisamment appris, vous quittez Wendeford. Rendez-vous au [49](#).

## 269

Les spores corrosives des champignons commencent à faire leur effet. (N'oubliez pas de rayer les Amanix Tuferus de votre *Feuille d'Aventure*.) Le corps du Golem de Fer rouille à vue d'oeil et, en quelques minutes, il tombe en poussière. Désormais, il ne reste plus de cette machine à tuer qu'un petit tas de particules rouges, totalement inoffensives. A présent, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [347](#) ; sinon, rendez-vous au [50](#).

Vous murmurez « Cadaver »... et la grande porte noire s'ouvre comme par enchantement, laissant passer un courant d'air glacé et pestilentiel qui vous soulève le cœur. Néanmoins, vous franchissez le sinistre portail et, après avoir descendu une volée de marches, vous pénétrez dans la chambre mortuaire. C'est une espèce de caverne très haute de plafond, d'où pendent de longues stalactites. Les nombreuses niches qui ont été creusées à même la roche abritent des statues à l'effigie de Démons et de Morts Vivants effroyables. Le centre de la pièce est occupé par un grand sarcophage orné d'inscriptions phosphorescentes. Quand vous vous dirigez lentement vers lui, des éclairs vert vif se mettent à crépiter à la jointure de son couvercle. Sous l'action de ce phénomène paranormal, la dalle de pierre se soulève dans les airs puis retombe sur le sol dans un fracas de tonnerre. Vous êtes alors témoin d'un spectacle que vous n'auriez jamais pu imaginer, même dans vos pires cauchemars : un corps en décomposition, encore vêtu d'une longue robe de Sorcier, se dresse sur son séant et se tourne face à vous, un sourire mauvais sur les lèvres. Détail plus horrible encore, quatre immenses pattes d'araignée couvertes de poils noirs partent du torse de ce cadavre vivant qui laisse échapper un ricanement grinçant et commence à s'extraire de son cercueil en s'agrippant à la pierre à l'aide de ses longs doigts visqueux et crochus. Quant à vous, vous restez pétrifié de stupeur et d'horreur.

- Rrrregaaarrde, mon Krrââne... j'ai l'imprrrresssion que nous avons de la visiiiiite !

A peine le Mort Vivant a-t-il prononcé ces mots qu'une tête de mort lumineuse jaillit du cercueil pour venir vous dévisager de ses yeux jaunâtres, tout en cliquetant des mâchoires.

- Cric-croc, cric-croc, cric-croc, caquette sans cesse l'ignoble chose en tournoyant autour de vous.

Le Coup Sacré fera perdre 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETÉ à cette créature. Mais que vous utilisiez ou non le pouvoir de cette Discipline Spéciale, il va falloir affronter le serviteur du Nécromancien.

**KRAANE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 5**

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [116](#).

### **271**

Vous parcourez à pas de loup les principales galeries et les escaliers qui desservent la tour, prenant soin de ne pas vous faire repérer, pour surprendre le Serpent Usurpateur dans son repaire. Mais, au détour d'un couloir, vous tombez nez à nez avec une patrouille de Guerriers du Chaos ! Vous dégainez immédiatement votre arme, prêt à en découdre avec ces maudits individus, mais ils donnent l'alarme et sont bientôt rejoints par une horde d'Orques et de Gobelins. La lutte est vraiment trop inégale ! Vous mourrez en héros, mais l'Ocrandie court irrémédiablement à sa perte.

### **272**

Au moment où vous vous apprêtez à attaquer l'Archidiacre, les herbes s'entortillent autour de vos jambes et vous empêchent de vous mouvoir à votre guise. Vous êtes toujours en mesure de vous battre mais ce handicap diminue de 2 points votre *Force d'Attaque*. Bryar se défend à l'aide de son bâton torsadé.

**BRYAR HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 9**

Si vous sortez vainqueur de ce duel, rendez-vous au [185](#).

### **273**

Un énorme Serpent à tête cornue se matérialise au centre de la pièce. Dardant sa langue fourchue entre les redoutables crochets qui lui encadrent la gueule, il se dresse à votre approche et siffle

d'un air menaçant. Vous devez combattre ce monstrueux reptile, mais en diminuant votre *Force d'Attaque* de 2 points à cause de votre phobie.

**SERPENT CORNU HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 13**

Si vous parvenez à exterminer cette abominable créature rampante, rendez-vous au [222](#).

## 274

Sous le regard fixe de la Chouette, vous commencez à chercher parmi les débris qui encombrant la pièce. Lancez un dé. Si vous obtenez :

1 Rendez-vous au [305](#)

2 Rendez-vous au [52](#)

3 Rendez-vous au [111](#)

4 Rendez-vous au [161](#)

Si vous obtenez 5 ou 6, vous ne trouvez rien de valable.

Répétez cette opération deux fois encore. Si vous obtenez un tirage identique, vous ne trouvez rien. Après avoir lancé le dé trois fois de suite, vous estimez qu'il n'y a plus rien d'intéressant dans cette pièce. Tout en rangeant les objets que vous souhaitez conserver dans votre sac à dos, vous réfléchissez à ce que vous allez faire ensuite. Rendez-vous au [166](#).

## 275

Trois Cavaliers Morts Vivants, armés de faux, surgissent du brouillard ! Des lambeaux de chair pendent à leurs os et leurs montures sont de vieilles carnes squelettiques, mais ils passent à l'attaque avec une telle vivacité que vous n'avez pas le temps de vous servir d'une arbalète ou d'une lance, ni de recourir à une Discipline Spéciale.



## HABILETÉ ENDURANCE

Premier CAVALIER	7	7
Deuxième CAVALIER	6	7
Troisième CAVALIER	7	6

A moins de maîtriser la Discipline Spéciale de l'Équitation, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 2 points pour la durée du combat. Si vous en sortez vainqueur, les villageois, stimulés par votre bravoure continuent de leur côté à lutter contre l'armée des Morts Vivants, tandis que vous partez à la recherche du Nécromancien. Rendez-vous au **31**.

### 276

Avec une témérité qui frise l'inconscience, vous vous lancez à l'attaque. Chacun de ces Guerriers du Chaos est pratiquement votre égal dans l'art du combat, à cette différence près qu'ils n'ont aucun sens de l'honneur. Ils vous tombent tous dessus et vous ne tardez pas à périr sous leurs coups.

### 277

La Prêtresse commence à étaler ses Cartes de Divination en les disposant, face cachée, selon un schéma bien précis, puis elle les retourne une à une pour les interpréter.

- Les ténèbres enveloppent votre route... la mort rôde autour de vous et vous aurez sans doute à affronter de grands périls. Vous rencontrerez des puissances néfastes... mais aussi des personnages prêts à vous aider. Le Seigneur de la Forêt attend votre venue et les prisonniers de l'Homme d'Osier ont besoin de votre secours. Faites vite, cependant, car le Seigneur de l'Effroi a obtenu le soutien des créatures du Chaos et ses forces croissent de jour en jour.

La consultation terminée, vous prenez congé de la Prêtresse. Rendez-vous au [248](#).

## 278

La journée avance et vous de même... Après avoir traversé une rivière, vous pénétrez dans ces anciens bois où règne un climat de mystère presque tangible. Au fur et à mesure que vous progressez, vous avez la désagréable impression d'être épié en permanence. Dès que vous tournez la tête, vous surprenez d'imperceptibles mouvements dans la végétation qui vous entoure et, cela, sans raison apparente. Soudain, vous entendez quelque chose bouger, un peu plus loin sur la gauche. A en juger par le bruit, il s'agit sans doute d'un gros animal -un ours, qui sait ? Si vous voulez en avoir le cœur net, rendez-vous au [69](#). Si vous ne souhaitez pas vous détourner de votre chemin, rendez-vous au [324](#).

## 279

Grâce à un effort surhumain, vous réussissez à vous libérer de vos liens, puis vous sautez de l'autel, arrachant au passage votre sac à dos des mains du Diacre qui le tenait. Dans l'intervalle, les tiges ligneuses ont continué à pousser à une vitesse hallucinante ! Elles atteignent maintenant plusieurs mètres de haut et s'entrelacent de façon à prendre la forme d'un Humanoïde gigantesque, hérissé de redoutables épines. Ses yeux d'émeraude sont animés d'une lueur démoniaque. Solidement campé sur deux troncs enracinés dans le sol, le Spinorack cherche à vous enserrer dans ses longs bras noueux. Comment allez-vous combattre cette engeance diabolique (en fonction de vos possibilités) ? Si vous choisissez :

Votre arme	Rendez-vous au <a href="#">143</a>
La Discipline Spéciale du Coup Sacré	Rendez-vous au <a href="#">239</a>
La Discipline Spéciale de l'Exorcisme	Rendez-vous au <a href="#">260</a>

Un Talisman de Diacre

Rendez-vous au [28](#)

La Potion de Flétrissure

Rendez-vous au [41](#)

## 280

- Bien que tu aies commis certains crimes envers la forêt, nous reconnaissons que tes intentions sont nobles et pures, déclare le Seigneur de la Forêt, Puisque tu agis pour le Bien, nous t'autorisons à traverser librement notre domaine afin de partir à la recherche de la lance des Elfes. Une jeune fille vous rend votre arme, et une autre vous tend les rênes de Flamboyant. Les Boicâni vous regardent partir puis ils disparaissent comme par enchantement au milieu de la végétation. Vous vous doutez bien qu'ils garderont un œil sur vous tant que vous serez sur leur territoire. À la tombée de la nuit, vous n'êtes toujours pas sorti de la forêt, Vous attachez donc votre monture à un tronc d'arbre puis vous vous installez pour dormir. Deux heures plus tard, vous êtes tiré de votre sommeil par un piétinement de sabots et vous voyez arriver sur vous un cavalier lancé au grand galop ! Malgré l'obscurité, vous le distinguez parfaitement, car son fougueux destrier étincelle de lumière : sa crinière et sa queue sont d'un rouge ardent et ses sabots auréolés de flammes. Le cavalier porte une tunique orange et un bouclier ayant pour emblème une flamme rouge. Le voyant brandir une épée de feu, vous comprenez que la bataille est inévitable.

**CHEVALIER DES FLAMMES HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 12**

Si votre adversaire vous frappe avec son épée de feu, vous perdez 3 points d'ENDURANCE au lieu de 2 points habituels. Si vous sortez vainqueur de ce duel, rendez-vous au [33](#).

## 281

Les musiciens jouent un air bien connu la *Ballade de Rhyaddan*. Cette chanson raconte les aventures héroïques d'un célèbre chevalier, parti combattre les forces du Chaos à l'époque de la

grande Croisade. Les ménestrels chantent d'une voix si mélodieuse que vous vous arrêtez pour les écouter :

Tous ont vu partir un soir Rhyaddan, fier et valeureux. O prions pour sa victoire, Implorons tous nos dieux, Sans jamais perdre espoir !

A présent, rendez-vous au [40](#).

## 282

Pris dans une tourmente, Célastrix se trouve brutalement déporté à la verticale et vous lâchez prise. Vous tombez dans le vide et vous voyez avec horreur que la terre se rapproche à une vitesse vertigineuse. Célastrix fend l'air comme une flèche pour vous rattraper... hélas ! trop tard. Ceci marque la fin de votre aventure.

## 283

Après avoir galopé plein ouest pendant plusieurs heures sur la grande voie qui traverse la lande désolée, vous trouvez enfin un poteau indicateur signalant le village d'Ennox au sud. Vous prenez cette direction. La route est déserte et de gros nuages noirs commencent à s'amonceler. Au crépuscule, toujours pas le moindre signe du village ou de la forge de Torrin ! Vous continuez néanmoins à avancer, espérant trouver, tôt ou tard, un refuge pour la nuit. Mais le seul élément qui vient troubler la monotonie du paysage est une potence à laquelle est accroché un cadavre. A en juger par son état de décomposition avancée, le corps doit être là depuis un bon moment déjà. Il se balance au bout de sa corde effilochée et le vent fait gémir les poutres du gibet. Soudain, un coup de tonnerre ébranle l'atmosphère et l'orage éclate ! Vous pressez encore l'allure mais, en quelques secondes, vous êtes trempé jusqu'aux os. Comble de malchance, la foudre s'abat sur la potence au moment précis où vous passez en dessous ! Dans un éclair aveuglant, la corde craque et le pendu vous tombe littéralement dessus. Le choc vous fait perdre l'équilibre et vous roulez dans la boue (vous perdez 1 point

d'ENDURANCE). Horrifié, vous repoussez le cadavre et vous vous redressez vivement. Malheureusement, vous n'êtes pas au bout de vos peines : le pendu se lève à son tour, ranimé par les forces telluriques qui corrompent la terre de la région. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré et que vous souhaitez la mettre en pratique sans tarder, rendez-vous au [65](#). Sinon, dégainez votre arme et préparez-vous à affronter ce Tervif sous la pluie battante :

**TERVIF HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 9**

Si le combat n'est pas terminé après trois Assauts, vous devez réduire votre *Force d'Attaque* de 1 point, car vous vous enfoncez dans la boue jusqu'aux chevilles et vous avez, par conséquent, grand mal à vous mouvoir. Si vous l'emportez sur le Tervif, rendez-vous au [181](#).

## 284

Vous mettez pied à terre et, après avoir attaché Flamboyant, vous dressez un plan pour sauver les villageois. De toute évidence, ils sont sous l'emprise du Shaman et de sa magie noire. Si vous arriviez à le neutraliser, les villageois pourraient enfin échapper au sortilège qui les paralyse corps et âme. Votre décision est prise : vous avancez à pas de loup, vous faufilez comme une ombre à travers les rangs des Hommes-Bêtes et vous arrivez au pied de l'Homme d'Osier. *Testez votre habileté* à trois reprises. Si vous échouez, ne serait-ce qu'une fois, vous vous faites repérer ; rendez-vous au [265](#). Si vos trois tentatives sont couronnées de succès, rendez-vous au [171](#).

## 285

En milieu de matinée, vous débouchez sur une riante vallée au fond de laquelle se niche le hameau de Wendeford. À l'ouest s'étend une région boisée et, à l'horizon, vous voyez se profiler la lisière sombre de la forêt de Lein. La route que vous avez empruntée traverse le village, puis continue vers le sud, en direction de Havalok. Peut-être pourriez-vous glaner quelques

informations sur place avant de poursuivre votre mission ? Pour commencer, vous savez qu'Herluin-le-sage vit dans les parages. Si vous désirez faire une petite halte à Wendeford pour obtenir de plus amples renseignements, rendez-vous au [317](#). Si vous estimez inutile de vous attarder ici, rendez-vous au [49](#).

## 286

Tout à coup, vous comprenez ce qu'il convient de faire : les mains croisées sur la garde de votre arme, vous vous agenouillez devant l'ignoble apparition et vous baissez la tête. Ce double de vous-même représente le mauvais côté de votre personnalité. Tous les sentiments vils - haine, colère, envie, orgueil - qui sont tapis au plus profond de votre être viennent de resurgir, amplifiés à l'extrême, sous les traits de ce personnage. En vous prosternant devant lui, vous admettez humblement vos défauts. Mais reconnaître ses propres faiblesses est un signe de force et de courage ! Vous voyant ainsi soumis, votre double brandit son arme au-dessus de vous et s'évanouit comme par enchantement. Vous réalisez que toutes les manifestations étranges survenues à l'intérieur du sanctuaire n'étaient que de simples illusions destinées à tester votre force de caractère. Par conséquent, si vous avez livré des combats, vous récupérez tous les points d'**ENDURANCE** que vous avez éventuellement perdus. Les portes d'or s'ouvrent en grand, vous permettant d'accéder au cœur du sanctuaire. Au bout d'une salle tout en longueur, vous apercevez un autel en pierre recouvert d'un drap d'or et, derrière, une statue en or massif représentant un Guerrier en armure. Il s'agit de Télak, divin porteur du Glaive, incarnation du courage et saint patron de votre ordre. En vous approchant de l'autel, vous découvrez l'objet de votre quête : Aelfgar, la lance des Elfes ! C'est une arme magnifique. Sa pointe est faite de l'argent le plus pur et sa hampe façonnée dans un bois sombre et dur, provenant de la forêt de Lein. Elle est ornée sur toute la longueur de onze lignes de runes d'argent qui se mettent à irradier de lumière lorsque vous la prenez en main. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Art des Armes avec une lance, vous pourrez augmenter votre *Force d'Attaque* de 1 point lorsque vous

utiliserez Aelfgar. Cette arme magique vous permettra également de combattre Démons et Morts Vivants. Après avoir longuement prié Télak pour le remercier de ses bienfaits, vous vous sentez soulagé d'un poids immense (rayez toutes les phobies dont vous souffriez auparavant et reprenez **1** point de **CHANCE**). Si vous possédez un bouclier, rendez-vous au [344](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [23](#).

## 287

A peine vous êtes-vous glissé dans le passage secret que le toit du temple s'effondre, enterrant vivants tous ceux qui s'y trouvaient. Pendant un temps qui vous paraît interminable, vous courez le long d'un souterrain humide qui monte en pente douce. Vous débouchez finalement à l'air libre par une ouverture bordée de fougères et vous vous retrouvez dans une clairière environnée d'arbres rabougris et malformés. Le sous-bois est envahi par de hautes herbes et des buissons épineux. Bryar se tient à quelques mètres. Sans vous laisser le temps de réagir, il brandit dans les airs son bâton torsadé et surmonté d'une tête de fouine. Aussitôt, la végétation prend vie autour de vous ! Si vous possédez un Talisman de Diacre, rendez-vous au [89](#) ; sinon, rendez-vous au [272](#).

## 288

- Si vous croyez que cela vous aidera à combattre les forces maléfiques qui infestent notre pays, je serai ravi d'apporter ma contribution, déclare Beaucor. Cependant, j'ai besoin d'un certain délai pour préparer mes hommes à la bataille. Partez dès aujourd'hui, mes soldats vous rejoindront un peu plus tard.

Vous convenez de retrouver les hommes de Beau-cor deux jours plus tard, à l'ancien avant-poste d'Harnack. Inscrivez le mot « Eémra » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [82](#).



## 289

Tandis que vous descendez dans les profondeurs du tombeau, la lumière vacillante de votre lanterne projette d'étranges ombres sur les bas-reliefs morbides qui ornent les parois. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Communication, rendez-vous au [153](#). Sinon, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [243](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [153](#).

## 290

Une telle aura de maléfice se dégage de la double porte que vous restez figé d'effroi. De toute évidence, il est indispensable d'utiliser un objet magique pour pouvoir la franchir. Étant donné que vous ne possédez aucun objet de nature Chaotique, il va falloir trouver autre chose. Si vous avez recueilli de la sève dans la forêt de Lein, c'est peut-être le moment de vous en servir (rendez-vous au [129](#)). Sinon, rendez-vous au [388](#).

## 291

D'après les empreintes laissées dans le sol, il n'y a sans doute pas très longtemps que le Sanglier est passé par ici. Vous suivez donc sa trace, qui vous conduit plus profondément dans les anciens bois. *Testez votre habileté* en ajoutant 1 au chiffre obtenu si vous ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale du Dépistage, mais en réduisant ce même chiffre de 1 si vous possédez une Amulette de Chasse. En cas de succès, rendez-vous au [343](#). En cas d'échec, rendez-vous au [30](#).

## 292

La vieille Sorcière vous lance au visage une poignée de poudre qui ralentit considérablement vos réactions (réduisez votre *Force d'Attaque* de 1 point pour toute la durée du combat), puis elle se jette sur vous en brandissant son poignard en os.

SORCIÈRE HABILETÉ : 6 ENDURANCE : 5



Si vous l'emportez, vous passez la nuit dans la caverne. Le lendemain matin, vous vous sentez prêt à attaquer une nouvelle journée (récupérez 2 points **D'ENDURANCE** et ajoutez 1 jour au Temps Écoulé). Avant de vous remettre en route, vous fouillez le repaire de la Sorcière. Les nombreuses potions qu'elle a concoctées ne vous disent rien qui vaille mais, en revanche, les deux lapereaux boucanés qui pendent au coin de la cheminée sont fort appétissants ! Vous les empochez donc (chacun d'eux compte pour 1 Repas), puis vous remontez en selle et vous rejoignez la route qui mène à Ennox. Rendez-vous au [379](#).

### 293

Pendant que vous en décousiez avec ces deux lascars, le troisième en a profité pour s'esquiver. Il faut absolument le rattraper ! Si vous avez une arbalète, c'est le moment de vous en servir. Si votre coup fait mouche, rendez-vous au [253](#). Si vous ratez votre cible (ou si vous ne possédez pas d'arbalète), vous enfourchez Flamboyant et vous vous lancez à la poursuite du troisième homme. Rendez-vous au [3](#).

### 294

Une fois la porte franchie, vous vous engagez prudemment dans un passage et vous débouchez sur une pièce très haute de plafond. Le sol, couvert de paille, est jonché d'ossements divers, dont certains sont humains. En levant la tête, vous apercevez le ciel à travers une large grille encastrée dans le plafond. En face de vous, à l'autre bout de la pièce, il y a une petite porte en bois. Mais votre incursion a dérangé l'occupant de ce sinistre endroit : dans un rugissement tonitruant, une créature semblable à un Dragon surgit d'un coin sombre ! Ses flancs sont couverts d'écaillés rugueuses, ses mâchoires énormes pourvues de crocs acérés, mais ses yeux ne reflètent pas la lueur d'intelligence que les Dragons possèdent habituellement. De plus, cette créature n'a pas d'ailes, contrairement à ceux de sa race. Sa longue queue fouette nerveusement l'air, vous coupant toute possibilité de retraite. Si vous ne souhaitez pas affronter cette redoutable bête,

la seule solution est de vous précipiter vers la porte en bois. Si tel est votre choix, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à atteindre et à ouvrir la porte (rendez-vous au [329](#)). Si vous êtes Malchanceux, le monstre vous freine en plein élan d'un vigoureux coup de patte. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et vous ne pouvez échapper au combat.

**DRAGTILE HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 15**

Si vous réussissez à anéantir cette immonde bête, vous escaladez sa dépouille puis vous quittez les lieux en empruntant la porte en bois. Rendez-vous au [329](#).

## 295

Vous ouvrez la porte et vous sortez dans la nuit. Tout est calme, silencieux. Apparemment, rien d'anormal. Au bout de plusieurs mètres, pourtant, vous vous arrêtez net : vous entendez comme un halètement qui se rapproche rapidement et vous voyez surgir des ténèbres une myriade d'yeux rougeoyants ! Une meute de Chiens, noirs comme la nuit la plus sombre, arrive droit sur vous à travers la lande ! Exposé comme vous l'êtes, ce serait pure folie que de les attendre de pied ferme. Vous retournez donc vers la forge en courant. Sur le seuil, Torrin vous hurle de vous dépêcher. Lancez deux dés ; leur somme représente la distance à parcourir pour vous mettre à l'abri. Ensuite, relancez les dés ; si le résultat obtenu est inférieur à la distance calculée précédemment, rendez-vous au [359](#). Si le résultat est supérieur, rendez-vous au [398](#). Si les deux résultats sont égaux, *tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [398](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [359](#).

## 296

Après avoir mis une bonne distance entre le camp des Hommes-Bêtes et vous, vous vous accordez un peu de repos. Lorsque vous vous réveillez, l'aube grise d'un nouveau jour pointe déjà et vous réalisez que vous avez dormi plus longtemps que prévu (récupérez 2 points d'ENDURANCE et ajoutez 1 jour au Temps

Écoulé). Vous remontez en selle et vous parcourez pendant plusieurs heures les monts Banarask qui offrent toujours le même paysage morne et désolé. Soudain, vous apercevez enfin le but de votre quête : Caer Skaal, la Forteresse du Crâne, est là, devant vous, au sommet d'une montagne rocheuse. Les hautes tours qui flanquent ses remparts sont à moitié en ruine, mais le donjon est resté intact malgré l'assaut livré par les Croisés, il y a plus d'un siècle. De longues bannières noires pendent aux créneaux des tourelles, et cette vision provoque en vous un profond malaise. Avant d'atteindre ce repaire maudit, il va falloir traverser le champ de bataille qui fut le théâtre de l'ultime affrontement entre les forces du Chaos et les Croisés. C'est là également que le seigneur Rhyaddan remporta la victoire sur Belgaroth. Malgré l'épais brouillard qui plane sur ces lieux, on peut encore distinguer, çà et là, les vestiges du terrible combat : armes rouillées, machines de guerre brisées, pièces d'armures et ossements divers. Pour un peu, on s'attendrait presque à voir s'animer les squelettes des anciens guerriers en traversant cette sinistre étendue de terre noircie à jamais. Un grand Corbeau est perché sur un arbre solitaire et dépouillé. A votre vue, il pousse un croassement lugubre et s'envole vers la forteresse. Peu après, vous entendez un martèlement de sabots et, à travers les voiles du brouillard, vous voyez surgir un guerrier monté sur un superbe étalon noir. Le cavalier porte une armure hérissée de pointes et un heaume noir décoré d'étranges motifs rouges. Sans dire un mot, ce Guerrier du Chaos brandit sa lance et pousse son cheval au triple galop. Vous allez devoir affronter le champion de Belgaroth en une joute meurtrière. Vous devrez réduire de 1 point votre *Force d'Attaque* pour toute la durée du combat si vous ne possédez pas de lance ou si vous en avez une sans maîtriser la Discipline Spéciale de l'Art des Armes avec une lance. Par ailleurs, réduisez également de 1 point votre *Force d'Attaque* si vous ne maîtrisez pas la Discipline Spéciale de l'Équitation.

**CHEVALIER DU CHAOS HABILITÉ : 12 ENDURANCE : 12**



296 *Le cavalier porte une armure hérissée de pointes et un heaume noir décoré d'étranges motifs rouges.*

Si votre adversaire remporte deux Assauts, vous tombez brutalement de votre monture (déduisez 4 points de votre total d'**ENDURANCE**) et vous poursuivez la lutte avec votre arme de poing habituelle, mais en réduisant votre *Force d'Attaque* de 2 points. Si vous utilisez une lance et que vous soyez le premier à remporter deux Assauts, c'est le Chevalier du Destin qui se trouve désarçonné ; dans ce cas, augmentez votre *Force d'Attaque* de 2 points. Si vous réussissez à triompher de votre ennemi, rendez-vous au [351](#).

### 297

Si vous voulez utiliser :

Un Talisman de Diacre	Rendez-vous au <a href="#">140</a>
La Potion de Flétrissure	Rendez-vous au <a href="#">349</a>
Votre arme	Rendez-vous au <a href="#">18</a>

### 298

Vous sentez une main moite vous agripper la jambe et, baissant les yeux, vous constatez avec horreur que le lépreux vient de vous contaminer. Avant qu'il ne disparaisse dans la foule, vous l'entendez murmurer à votre adresse : - Désormais, tu partageras mon triste sort ! (Vous perdez **3** points d'**ENDURANCE**, 1 point d'**HABILETÉ** et 1 point de **CHANCE**. De plus, inscrivez le mot « Etsep » sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [114](#).

### 299

Pendant que vous armez votre arbalète, Belgaroth vous lance, du bout de ses doigts décharnés, une violente décharge d'énergie noire qui vous projette contre le mur du fond. Sous le choc, votre arme vous échappe des mains (vous perdez également 5 points d'**ENDURANCE**). Rendez-vous au [162](#).

### 300

D'un geste vif, vous dégainez votre arme afin de faire face à cette venimeuse engeance. Combattez ces reptiles comme s'ils ne faisaient qu'un seul et même adversaire.

**SERPENTS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 11**

A moins de boire une dose d'Antitoxine, vous perdez 4 points d'**ENDURANCE** à chaque morsure. Si vous réussissez à exterminer tous les Serpents, vous pouvez enfin traverser la caverne. Rendez-vous au [27](#).

### 301

Vous n'avez pas réagi assez vite : l'un des brancards du chariot vous heurte violemment et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Le temps de vous remettre du choc, vos agresseurs sont déjà loin ! Vous n'arriverez pas à les rattraper, même si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Dépistage, car il est impossible de relever la moindre trace sur ces pavés. (Vous perdez 1 point de **CHANCE**.) Dépité, vous retournez vers la place pour rejoindre Flamboyant. Les sergents de ville sont en train de conduire au poste les Mimes qui animaient le Dragon. Après leur avoir expliqué que le reste de la bande vous a échappé, vous remontez en selle. Rendez-vous au [45](#).

### 302

Au moment où vous croyez la victoire assurée, vous voyez surgir du village en ruine une horde de créatures, braillant et grognant comme des bêtes féroces. Si vous voulez continuer à lutter, rendez-vous au [207](#) ; si vous préférez ordonner à vos hommes de battre en retraite, pendant que vous tenterez de fendre les rangs ennemis en lançant Flamboyant au triple galop, rendez-vous au [322](#).

### 303

Votre influx béni atteint le Fantôme sans produire le moindre effet. Il ne s'agit donc pas d'une créature véritablement satanique, mais probablement d'un simple messenger de mauvais augure. Quoi qu'il en soit, le chevalier vous fait front et se tient prêt à l'attaque ; rendez-vous au [255](#).

### 304

Vous voyant tirer votre arme, l'apparition s'écrie « Non ! » avec une telle détresse que vous interrompez aussitôt votre geste. - Je m'appelle Guildas, reprend le spectre du vieillard. J'étais jadis prêtre de Myrton. J'ai trouvé la mort il y a plusieurs décennies, en même temps que le Nécromancien. Un mal terrible ronge la terre et c'est justement ce mal qui lui a permis de revenir hanter cette région. Tant qu'il subsistera, personne ne pourra reposer en paix. Un valeureux chevalier a été enterré au sud. Il possède des armes qui vous permettront de vaincre ce tyran Mort Vivant. Pour trouver le Nécromancien, prononcez trois fois son nom devant la porte des Crânes. A présent, allez vite libérer les pauvres âmes qu'il tient en esclavage !

Sur ces mots, le fantôme s'évanouit dans la pénombre. Si jamais vous découvrez la porte des Crânes et si vous croyez connaître le nom du Nécromancien, convertissez les lettres de ce nom suivant le code A = 1, E = 2, C = 3, etc., puis additionnez-les, multipliez le total par cinq et rendez-vous au paragraphe correspondant. Pour l'instant, que comptez-vous faire : partir vers le sud, à la recherche de la tombe du chevalier (rendez-vous au [361](#)) ou vous engager dans le passage ouest (rendez-vous au [391](#)) ?

### 305

A l'intérieur d'une poterie ébréchée, vous découvrez une petite clef en fer ainsi qu'un talisman de chasse représentant un sanglier en os. Il paraît que ce genre d'amulette porte chance aux chasseurs. Retournez au [274](#).



## 306

Vous n'êtes plus loin d'Harnack, le poste de garde désaffecté où vous êtes censé retrouver vos troupes. Cet endroit est abandonné depuis la dernière croisade contre le Chaos, il y a un siècle. Il ne reste plus qu'un mur de retranchement en pierre, à moitié en ruine, derrière lequel vos hommes vous attendent déjà, prêts à se lancer dans la bataille. Mais, avant l'offensive, vous devez déterminer la *Force d'Attaque* de votre armée (elle est nulle pour le moment). Pour ce faire, consultez le tableau ci-dessous et additionnez les points de toutes les unités composant vos troupes :

	Points
Soldats du Seigneur Beucor	4
Mercenaires de Nasra Stronn	5
Villageois d'Assart	3
Miliciens de Carass	4

La somme obtenue représente cette *Force d'Attaque*. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Stratégie, augmentez ce résultat de 2 points. A présent, l'heure est venue ! A la tête de votre armée, vous partez à l'assaut des monts Banarask et de la forteresse du Crâne. S'il vous a fallu plus de 6 jours pour arriver jusqu'à Harnack, rendez-vous au [355](#). Si vous avez mis 6 jours, ou moins, pour l'atteindre, rendez-vous au [184](#).

## 307

- Mot de passe ! susurre une voix derrière la porte. Si vous savez ce qu'il convient de dire, convertissez les lettres du mot en question selon le code A= 1, E = 2, C = 3, etc., puis additionnez-les et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ignorez le mot de passe, rendez-vous au [225](#).



### 308

Si vous partez à la recherche d'Aelfgar, vous devez connaître son emplacement... mais savez-vous comment vous y rendre ? Si tel est le cas, vous avez sûrement découvert trois indices vous donnant la direction à suivre. Chacun d'eux dissimule un chiffre. Alignez ces trois chiffres dans l'ordre où vous les avez trouvés ; vous obtiendrez un nombre à trois chiffres qui vous donnera le numéro du paragraphe où vous devez vous rendre. Si vous ne possédez pas tous les indices voulus, mieux vaut renoncer à Aelfgar et continuer votre route vers le sud. Rendez-vous au [48](#).

### 309

Bien que ces empreintes remontent à plusieurs jours, elles ont assurément été laissées par un animal de grande taille qui s'est engagé dans le sentier de droite. Cependant, vous distinguez quelques empreintes de pas humains à l'entrée du sentier qui part vers la gauche. Si vous décidez d'aller à gauche, rendez-vous au [385](#). Si vous optez pour le chemin de droite, rendez-vous au [291](#).

### 310

Une énorme silhouette noire fait irruption dans la pièce en défonçant la fenêtre près de laquelle vous vous tenez, et vous recevez une pluie de verre brisé. D'un puissant coup de reins, la bête fait volte-face et s'approche de vous en grondant, ses babines retroussées découvrent de redoutables crocs. Comme vous n'avez pas le temps d'utiliser certains de vos pouvoirs, il va de nouveau falloir défendre chèrement votre vie, l'arme au poing. Pendant ce temps, Torrin s'occupe de barricader la fenêtre de son mieux.

**CHIEN D'ENFER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Outre ses crocs et ses griffes, cet animal démoniaque possède un autre atout : il est capable de cracher des flammes ! Après chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le souffle ardent de

vosre adversaire vous coûtera 1 point d'ENDURANCE de plus. Si vous finissez par abattre le Chien d'Enfer, rendez-vous au [115](#).



### 311

L'escalier vous conduit à une autre porte bardée de fer. Derrière, vous entendez quelque chose cliqueter et grincer à un rythme régulier. Si vous souhaitez ouvrir la porte pour savoir de quoi il retourne, rendez-vous au [61](#). Si vous préférez monter jusqu'à l'étage supérieur, rendez-vous au [357](#).

### 312

Voyant l'objet de sa création anéanti, le Diacre se met à paniquer et tente de prendre la fuite. Comme vous tenez absolument à savoir ce qu'il trame, vous vous lancez à sa poursuite. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [394](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [264](#).

### 313

Vous remarquez que le mur est fissuré du sol au plafond à un certain endroit. Vous repérez également une brique mal scellée. En appuyant dessus, le pan de mur pivote pour donner accès à un petit passage terminé par une porte en chêne. Elle n'est munie d'aucune serrure ni poignée, mais comporte au centre un étrange symbole gravé dans le bois. Vous avez souvent entendu parler de ces verrous magiques ; il est inutile d'essayer de forcer la porte, vous n'y arriverez pas. La seule solution est de décoder le message secret inscrit sur le panneau :



Si vous parvenez à découvrir le chiffre dissimulé derrière ces symboles, rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'arrivez pas à rompre le sortilège qui maintient la porte close, il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin vers la herse : rendez-vous au [212](#).

### 314

En vous dirigeant vers la porte du sud, vous traversez une place où se tient une foule de gens en train d'assister à un spectacle. Mû par la curiosité, vous guidez Flamboyant vers l'attroupement. Effectivement, il y a une estrade grossière, surmontée d'une banderole mangée aux mites annonçant les « Mimes Curiositas ». Les comédiens se livrent à diverses facéties qui déclenchent les rires de la foule. Si vous décidez de vous accorder un moment de répit pour regarder le spectacle, rendez-vous au [188](#). Si vous préférez poursuivre votre chemin vers la porte du sud, rendez-vous au [45](#).

## 315

Vous montrez le bâton de l'Archidiacre à Elaina et vous lui racontez comment vous avez vaincu le Spi-norack et ses serviteurs.

- Grâce à cet acte héroïque, dit-elle, tu as interrompu le processus de la terrible maladie qui ronge la forêt, et ses éléments essentiels vont enfin pouvoir se régénérer, au moins partiellement. Au nom d'Erillia, Mère des Elfes, nous te bénissons et nous nous déclarons prêts à t'accorder notre aide.

La Prêtresse-Magicienne vous tend une bouteille en verre ciselé en disant :

- Voici l'Elixir Vital de Lein ; il contient de la sève provenant des arbres séculaires de l'ancienne forêt. Garde-le précieusement, fais-en bon usage et la prophétie s'accomplira.

Avant de vous raccompagner, vos hôtes vous remettent également une Amulette Elfe, puis ils disparaissent dans le sous-bois, comme par enchantement. Le cœur plein d'espoir, vous reprenez votre chemin. Rendez-vous au [278](#).

## 316

Si vous voulez explorer le tumulus exposé :

Au nord	Rendez-vous au <a href="#">95</a>
Au sud	Rendez-vous au <a href="#">175</a>
A l'est	Rendez-vous au <a href="#">339</a>
A l'ouest	Rendez-vous au <a href="#">350</a>

Si vous jugez inutile de vous attarder en ces lieux, vous quittez les Cairns de Dunar : rendez-vous au [202](#).

## 317

L'auberge du Sanglier Féroce étant le seul établissement hôtelier de Wendeford, vous décidez de vous y rendre, dans l'espoir d'obtenir quelques renseignements. L'intérieur est sombre et sent le renfermé, mais l'ambiance est chaleureuse. - Bonjour, étranger ! Qu'y a-t-il pour votre service ? demande la patronne, une femme accorte et rondelette.

Si vous voulez boire quelque chose, une chope de bière vous coûtera une pièce d'or et vous rapportera 2 points d'**ENDURANCE**. Maintenant, si vous voulez demander à la patronne :

L'adresse de Hurlin-le-Sage	Rendez-vous au <a href="#">362</a>
Les nouvelles de la région	Rendez-vous au <a href="#">268</a>
L'origine du nom de l'auberge	Rendez-vous au <a href="#">134</a>

## 318

Vous n'avez malheureusement pas le temps de parer à l'attaque imminente de Belgaroth. La décharge vous frappe en pleine poitrine et vous basculez dans le vide. Tandis que vous plongez vers la mort, vous entendez, par-dessus le vent qui siffle à vos oreilles, le ricanement mauvais du Seigneur de l'Effroi. Quelle triste fin que la vôtre !

## 319

Les villageois vous écoutent attentivement et comprennent parfaitement les raisons de votre hâte. Vous quittez donc Assart mais, en laissant derrière vous une population désespérée, en abandonnant ces gens à leur triste sort, vous avez gravement failli à la réputation de votre ordre et brisé le serment des Templiers (vous perdez 2 points d'**HONNEUR**). Non loin du village, à la lisière de la forêt, vous découvrez une cabane en bois et vous décidez d'y passer la nuit. Si vous avez inscrit le mot «

Eugad » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [371](#). Dans le cas contraire, vous sombrez dans un sommeil agité, peuplé d'épouvantables visions de Morts Vivants. Vous vous réveillez le lendemain matin, encore hanté par ces images cauchemardesques et sans avoir trouvé le repos nécessaire (récupérez 1 seul point d'**ENDURANCE** et ajoutez 1 jour au Temps Écoulé). Rendez-vous au [48](#).

### 320

Au moment où vous dégainez votre arme, vous ressentez un curieux picotement au doigt qui porte la chevalière. Baissant instinctivement les yeux, vous voyez un bouclier de lumière étincelante se matérialiser autour de votre bras ! Tant que vous porterez cette chevalière, le même phénomène se reproduira au début de chaque combat. Cette protection magique vous permettra de diminuer *la Force d'Attaque* de votre adversaire de 1 point. Pour l'instant, ajoutez 1 point à votre total de **CHANCE**, puis retournez au [391](#) afin d'affronter le Chien-Squelette.

### 321

Il ne sera pas facile d'inverser le sortilège en présence de cette entité satanique. *Testez votre Habileté* en ajoutant 1 au résultat obtenu. En cas de succès, vous parvenez à lire une partie du texte à l'envers, tout en esquivant les attaques de la créature. En cas d'échec, le Tueur réussit à vous frapper par surprise et vous perdez 3 points d'**ENDURANCE**. Répétez ce processus jusqu'à ce que vous ayez pu réciter le texte du sortilège en entier, c'est-à-dire trois tentatives couronnées de succès. Si vous y parvenez, rendez-vous au [128](#). Si vous échouez deux fois de suite, le Démon vous arrache le livre des mains ; rendez-vous au [13](#). Si vous décidez de changer de tactique, rendez-vous au [13](#).

### 322

Vous poussez votre cri de guerre puis, enfonçant les talons dans les flancs de Flamboyant, vous vous lancez à l'assaut des lignes ennemies. Après avoir abattu plusieurs Hommes-Bêtes dans

vosre élan, vous réussissez à percer la défense de leurs rangs avant que les renforts arrivent. De leur côté, vos hommes se dispersent et se replient vers le sud, en direction d'Harnack. Vos adversaires leur donnent la chasse pendant un temps, puis ils s'arrêtent pour célébrer à grands cris une bataille qu'ils pensent gagnée d'avance. Pendant ce temps, vous contournez discrètement les lignes ennemies pour observer le camp des Hommes-Bêtes et vous apercevez nettement une palanque au milieu des anciennes ruines. Apparemment, il n'y a personne à part une sentinelle postée à l'entrée du bâtiment. Si vous décidez d'attacher Flamboyant pour essayer de vous infiltrer dans le campement à la faveur de la nuit, rendez-vous au [340](#). Si vous préférez continuer à explorer les environs à cheval, rendez-vous au [296](#).

### 323

Un vent glacé et mordant balaie la lande désolée que vous traversez depuis, vous semble-t-il, une éternité. Deux heures plus tard, quelque chose vient enfin égayer la monotonie du paysage : il s'agit de la Demoiselle, une grande pierre dressée qui représentait autrefois une silhouette de jeune fille. Mais l'érosion du temps a pratiquement effacé tous ses contours. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de la Communication, rendez-vous au [380](#). Sinon, *tentez votre Chance* ; si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [380](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [263](#).

### 324

Le soleil commence à disparaître à l'horizon et une pénombre crépusculaire se répand peu à peu sur la forêt. Flamboyant avance à pas prudents parmi les arbres abattus et les racines saillantes. Avant que l'obscurité ne soit complète, vous décidez de faire halte dans une petite clairière tapissée de feuilles mortes. Dans un coin gît un tronc couvert de champignons. Vous mettez pied à terre et vous entendez soudain un curieux bruissement : à votre grande stupeur, vous voyez les feuilles se regrouper en



tourbillonnant pour former une silhouette humaine ! Dans le même temps, le tronc se redresse en craquant et vous distinguez, sous l'écorce de sa peau, les traits d'un Humanoïde végétal. Tandis que vous restez figé sur place, l'Homme-Feuille avance vers vous, les bras tendus. Si vous décidez de réagir, rendez-vous au [297](#). Si vous préférez rester immobile et attendre de voir quelles sont les intentions de ces étranges créatures, rendez-vous au [76](#).

### 325

Un petit hameau et plusieurs fermes font partie du domaine de Cleeve. Dès votre arrivée, à la tombée de la nuit, l'intendant vous conduit à l'intérieur du château, tandis qu'un écuyer s'occupe de mener Flamboyant aux écuries. Dans la vaste salle de réception, il règne une activité fébrile : des domestiques sont en train de dresser des tables couvertes de mets variés, des servantes emplissent de vin de fines aiguières d'argent, tandis qu'une grosse femme surveille d'un œil attentif la cuisson des venaisons qui rôtissent dans la cheminée. Un peu plus loin, une troupe de ménestrels répète certains airs populaires et, dans un coin, un héraut d'armes et deux laboureurs sont en train de jouer à un jeu de société. Les murs de la pièce sont ornés de grandes tapisseries et, au-delà de la table, une collection de boucliers aux armoiries de quelques nobles familles marque la place du maître de céans. Sur le mur opposé s'étalent de nombreux trophées de chasse. Avant que la fête ne commence, l'intendant vous propose de faire le tour de cette immense salle en sa compagnie. Si vous voulez commencer par :

Inspecter les tapisseries	Rendez-vous au <a href="#">341</a>
Observer le jeu de société	Rendez-vous au <a href="#">244</a>
Examiner les trophées	Rendez-vous au <a href="#">68</a>
Écouter les ménestrels	Rendez-vous au <a href="#">281</a>



## 326

Vous atteignez sans encombre les abords de la palanque, puis vous restez tapi dans l'ombre. La sentinelle est un Homme-Bête à tête de sanglier. Ses défenses jaunâtres dégoulinent de bave et ses yeux porcins brillent de méchanceté. Il est armé d'une hallebarde et d'un bouclier rond. A la lueur des torches qui encadrent l'entrée, vous constatez que la palissade est trop haute pour être escaladée sans risque. Il va donc falloir trouver un autre moyen d'entrer. Si vous décidez de :

L'attaquer	Rendez-vous au <a href="#">386</a>
Détourner son attention	Rendez-vous au <a href="#">151</a>
Trouver un prétexte pour passer	Rendez-vous au <a href="#">226</a>

## 327

Un peu plus tard, vous apercevez de loin l'entrée d'une caverne : c'est l'endroit idéal pour vous abriter de cette pluie diluvienne ! En vous rapprochant, vous remarquez que l'entrée de cette caverne est décorée - d'un goût douteux - avec des crânes et des peaux de bêtes. Soudain, une vieille femme apparaît sur le seuil : elle est vêtue de haillons et porte autour du cou une multitude de colliers de dents.

- Allez-vous en d'ici ! Partez ! vous hurle-t-elle à la figure d'une voix criarde, en gesticulant frénétiquement.

Si vous décidez d'attaquer cette vieille chouette, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez essayer de la calmer en lui parlant gentiment, rendez-vous au [135](#).

## 328

Utilisant des ultimes ressources, le Faux Dragon crache un dernier jet de flammes sur la foule qui se disperse aussitôt dans la plus grande panique. Profitant de cette aubaine, les autres Mimes prennent la fuite, mais le Dragon se rue sur vous en battant furieusement des ailes et des mâchoires, qui semblent plus vraies que nature !

**FAUX DRAGON HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 7**

Si vous l'emportez, vous vous contentez d'emprisonner les Mimes à l'intérieur de leur déguisement, sans les tuer. Rendez-vous au [387](#).

## 329

Vous voici dans un long couloir dallé de pierres plates. Tout à coup, vous entendez quelque chose tomber derrière vous avec un bruit mou. Baissant les yeux, vous reconnaissez un Ferphage, créature gélatineuse qui, comme son nom l'indique, se nourrit de métal. Vous poursuivez prudemment votre chemin mais un autre Ferphage est sur le point de se décrocher du plafond et, cette fois, juste au-dessus de votre tête.

**FERPHAGE HABILITÉ : 4 ENDURANCE : 5**

Pour le premier Assaut, lancez les dés comme à l'accoutumée. Si le Ferphage perd, il atterrit sur le sol et vous le repoussez du pied. Si le Ferphage remporte l'Assaut, il vous tombe dessus et commence aussitôt son repas : rayez une pièce d'armure de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que les points de bonus qui s'y rapportaient éventuellement. Poursuivez la bataille selon le même procédé : si vous gagnez un Assaut, vous écartez le Ferphage d'un coup de pied ; si c'est lui qui l'emporte, il détruit une autre partie de votre armure. Une fois que vous serez définitivement débarrassé de cette amibe géante, rendez-vous au [47](#).

## 330

- Entrez, dit simplement la voix. Les grands battants de pierre pivotent lentement et vous pénétrez dans le sanctuaire. Devant vous s'étend une longue galerie soutenue par des piliers et éclairée par une luminescence dorée émanant du plafond. Il y a là quantité de statues de Chevaliers et de Guerriers au garde-à-vous ou en prière. Vous avancez respectueusement entre les rangs de ces héros, avec l'écho de vos pas pour seule compagnie. La galerie se termine par une vaste pièce circulaire dont la mosaïque du sol représente l'emblème des Templiers. En face de vous, il y a une autre porte à double battant ornée de plaques d'or sur lesquelles sont gravés deux énormes Dragons. Mais, pendant que vous admirez la finesse de l'ouvrage, quelque chose que vous ne soupçonnez pas est en train de se produire au sein de la pièce. Si vous avez :

La Phobie des Araignées

Rendez-vous au [366](#)

La Phobie des Reptiles

Rendez-vous au [273](#)

Le Mal des Hauteurs

Rendez-vous au [165](#)

Si vous n'êtes affecté d'aucun de ces maux, rendez-vous au [222](#).

## 331

Vous constatez avec horreur que les deux gueules du monstre dégoulinent de bave : cette créature a la rage ! A l'idée de vous croquer pour le dîner, le Chien du Chaos se met à saliver de plus belle et à tirer de toutes ses forces sur sa chaîne.

**CHIEN ENRAGÉ HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 7**

A chaque Assaut, faites comme si vous affrontiez deux adversaires distincts, étant donné qu'il s'agit d'un monstre à deux têtes. Au cinquième Assaut, rendez-vous au 39. Si vous remportez la victoire avant le cinquième Assaut mais que vous ayez été mordu, ne serait-ce qu'une fois, par votre adversaire,

déduisez 2 points supplémentaires de votre total d'ENDURANCE à cause de la morsure empoisonnée ( et 4 points si vous avez inscrit le mot « Etsep » sur votre *Feuille d'Aventure*). Si vous êtes toujours en vie, vous pénétrez dans le bâtiment. Rendez-vous au [110](#).

## 332

Finalement, vous rejoignez la grand-route menant vers le sud et, en fin d'après-midi, vous arrivez en vue de l'immense forêt de Lein, en bordure de laquelle se dresse le village d'Assart. Sur la place, plusieurs personnes sont engagées dans une discussion animée.

- Si nous n'agissons pas, nous sommes morts ! lance un jeune homme d'une voix désespérée.

- Mais que faire ? rétorque un bûcheron d'un ton bourru. Ils sont de plus en plus nombreux chaque nuit ! Quand bien même nous serions prêts à lutter, il nous manquerait un chef capable de mener la bataille à bien.

- A défaut de cela, intervient alors une vieille femme, il faudrait que quelqu'un soit volontaire pour aller, seul, affronter le Nécromancien et l'abattre une fois pour toutes... Un Templier, par exemple, ajoute-t-elle en vous apercevant.

Vous demandez à ces gens de vous exposer le problème, et la vieille femme vous raconte la terrible menace qui pèse sur les habitants d'Assart.

- A l'ouest d'ici, il y a un village abandonné appelé Myrton. Il y a fort longtemps que personne n'y va plus, non seulement parce qu'il est en ruine, mais aussi à cause des histoires que l'on raconte à son sujet. Un Nécromancien y est enterré, et l'on prétend que cet endroit est hanté. Malheureusement, je crains que ces légendes ne soient devenues réalité car, dans la nuit de lundi dernier, les morts de Myrton sont sortis de leur tombe pour venir attaquer notre village et ils se sont emparés de trois des

nôtres ! Depuis, ils reviennent chaque nuit en plus grand nombre, et nous sommes obligés de nous terrer chez nous comme des bêtes apeurées. La nuit dernière encore, quatre personnes ont disparu. Nous avons la quasi-certitude que le Nécromancien est revenu et qu'il est en train de se constituer une armée de Morts Vivants.

Bien que ces faits paraissent invraisemblables, vous ne pouvez vous empêcher de faire le rapprochement avec la corruption générale qu'exerce Belgaroth.

- Nous vivons dans la terreur, continue la vieille femme, et aucun de nous n'ose se rendre à Myrton, même en plein jour. Accepteriez-vous de nous aider ?

Si vous décidez d'intervenir en faveur de ces gens, rendez-vous au [148](#). Si vous estimez qu'il vaut mieux attaquer le mal par la racine, donc poursuivre votre chemin pour arriver au but le plus tôt possible - d'autant qu'il vous reste plusieurs jours de voyage - rendez-vous au [319](#).

### 333

Les Chevaliers et les Guerriers du Chaos surgissent de tous côtés. Grâce à votre lanterne, vous mettez le feu à la plume et vous prononcez « Célastrix » à trois reprises. Une lueur fulgurante surgit aussitôt à l'horizon, puis elle fuse dans votre direction à travers les cieux ténébreux. L'oiseau des Dieux, irradiant de lumière, vient se poser au sommet de la tour et se penche pour vous accueillir sur son dos, sous les regards effarés des serviteurs de Belgaroth.

- Tenez-vous bien, mon ami, vous transmet Célastrix par télépathie.

Suivant son conseil, vous vous agrippez fermement. En quelques battements d'ailes, l'oiseau divin s'élève vers le firmament. Mais de violentes rafales de vent menacent à tout moment de vous faire perdre l'équilibre. *Testez votre habileté* en ajoutant **2** au

résultat obtenu si vous souffrez du Mal des Hauteurs, mais en réduisant ce même résultat de **2** points si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Équitation. En cas de succès, rendez-vous au [396](#). En cas d'échec, rendez-vous au [282](#).

### 334

Vous remontez la rue principale qui conduit au marché d'Havalok et vous passez devant une échoppe décorée de symboles ésotériques. Au dessus de la porte, une enseigne annonce, en lettres finement calligraphiées : « L'Œil de l'Esprit ». Si la curiosité vous pousse à entrer dans cet étrange établissement, rendez-vous au [367](#). Si vous préférez aller directement au marché, rendez-vous au [248](#).

### 335

*Testez votre habileté* en déduisant 2 du nombre obtenu si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Dépistage. En cas de succès, rendez-vous au [313](#). En cas d'échec, vous ne décelez rien d'intéressant et vous rebroussez chemin vers la herse : rendez-vous au [212](#).

### 336

Havgar est un héros légendaire qui s'illustra, bien avant la fondation de votre ordre, en décimant à lui seul une tribu de Géants et en tuant leur chef d'un coup de masse d'armes. Cette arme redoutable, capable de fracasser le roc le plus dur, infligera à vos adversaires un dommage de 3 points d'**ENDURANCE**. Mais, en raison de son poids, vous devrez diminuer votre *Force d'Attaque* de 1 point lorsque vous l'utiliserez, sauf si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Art des Armes avec une masse (notez ces conditions dans la case Armes de votre *Feuille d'Aventure*). Ensuite, retournez au [356](#).

## 337

Toutes les tombes sont ouvertes et vides : nul doute que leurs occupants ont rejoint l'armée des Morts Vivants qui attaque sans trêve les villageois d'As-sart. Pourtant, dans le coin le plus reculé du cimetière, vous découvrez un cercueil en bois vermoulu qui semble intact. On peut y lire l'épithaphe suivante : « Guildas, Prêtre de Myrton, décédé à l'âge de 75 ans. » Soudain, dans un sinistre craquement, vous voyez surgir, à travers le couvercle du cercueil, une tête grotesque, munie de mandibules et prolongée d'un long corps visqueux, pareil à un énorme ver de terre ! Sans vous laisser le temps de réagir, l'immonde créature s'enroule autour de vos jambes et essaie de vous happer dans ses crochets. Pour un animal habitué à se contenter de restes de cadavres, votre chair fraîche est évidemment très appétissante !

**LOMBRIC DES TOMBEAUX HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 6**

Si vous parvenez à abattre ce glouton, vous vous éloignez au plus vite de ce cercueil, puis vous retournez près du mausolée : rendez-vous au [94](#).

## 338

La nuit commence à tomber et, tout en continuant à chevaucher plein sud à travers la lande désolée, vous songez à trouver un endroit pour dormir. Au sommet d'une colline, vous êtes soudain témoin d'un étrange spectacle : en contrebas, une horde de créatures mi-hommes, mi-animaux, est en train de procéder à une sorte de rituel autour d'un tertre où se dresse une immense structure en osier, un empilement de cages assemblées les unes aux autres de façon à représenter une silhouette humaine. Dans ce Géant d'Osier s'entassent des dizaines de prisonniers qui, curieusement, ne semblent rien vouloir faire pour s'échapper, comme s'ils étaient sous l'emprise d'un charme quelconque. Quant aux Hommes-Bêtes, ils s'agitent frénétiquement, hurlant, vociférant et tapant comme des brutes sur leurs boucliers, tout en suivant des yeux un personnage qui chante et danse en rond

au pied de la construction. Le danseur est de taille plutôt moyenne comparé à ses congénères et il présente un faciès hideux, surmonté d'une paire d'andouillers. De toute évidence, ce Shaman du Chaos s'apprête à sacrifier aux Dieux des Ténèbres les prisonniers enfermés dans le Géant d'Osier en y mettant le feu. Si vous décidez de voler au secours de ces malheureux, rendez-vous au [284](#). Si vous estimez que votre mission passe avant tout, vous poursuivez votre route vers Caer Skaal. Rendez-vous au [399](#).

### 339

Ce tumulus comporte une seule chambre circulaire où vous ne trouvez rien d'intéressant. Malheureusement, c'est aussi là qu'une Araignée Géante a pondu ses œufs qui viennent tout juste d'éclore ! Les bébés Araignées - déjà d'une taille respectable - se jettent sur vous avec voracité et trouvent le moyen de vous mordre avant que vous ne partiez en courant. Comble de malchance : ces vilaines bêtes sont venimeuses. Lancez un dé et ajoutez 2 au résultat obtenu : c'est le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez à cause de ces morsures. Si vous possédez de l'Antitoxine, divisez ce nombre par deux (en arrondissant au chiffre inférieur). Si vous avez la Phobie des Araignées, vous quittez les Cairns de Dunar à toutes jambes, sans chercher à visiter un autre tumulus : rendez-vous au [202](#). Si vous n'êtes pas atteint de cette phobie, rendez-vous au [316](#).

### 340

Vous entrez dans le village à l'insu de tous et vous vous dirigez silencieusement vers la palanque. *Testez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [326](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [393](#).

### 341

La plupart des tapisseries représentent les traditionnelles scènes de chasse de l'époque mais l'une d'elles, couvrant la moitié d'un mur, se distingue nettement des autres. On y voit un homme et



une meute de chiens aux prises avec un énorme sanglier. L'intendant vous explique que cet ouvrage retrace en partie la légende du Grand Sanglier de Lein qui fut finalement abattu par un chasseur émérite et valeureux. En examinant la tapisserie en détail, vous discernez un groupe d'hommes et de femmes qui assistent à la scène, mais ils semblent couverts de feuilles de la tête aux pieds et se fondent extraordinairement bien dans le paysage. Rendez-vous au [40](#).

### 342

Vous sacrifiez 2 de vos Repas à la créature enchaînée - un par tête - en prenant soin de les lancer aussi loin que possible de l'entrée mais, tout de même, à sa portée (n'oubliez pas de rayer ces 2 Repas de votre *Feuille d'Aventure*). Tandis que la bête se jette avec voracité sur la nourriture, vous vous glissez rapidement à l'intérieur du bâtiment. Rendez-vous au [110](#).

### 343

Votre flair ne vous a pas trompé : vous débouchez dans une clairière où se trouve un Sanglier qui, d'après sa taille monstrueuse, ne peut être que le fameux Grand Sanglier de Lein. L'animal est en train de fouiller le sol avec son énorme groin, sans doute pour déterrer des glands. Mais, dès qu'il vous aperçoit, il prend peur et s'enfuit à toute allure pour gagner le couvert de la forêt. Avant qu'il ne quitte la clairière, vous avez cependant le temps d'utiliser une fois votre arbalète (à condition, bien sûr, d'en posséder une). Ensuite, vous vous lancez à la poursuite de votre proie, mais la chose n'est pas aisée car le terrain est accidenté et le sol jonché de branchages. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Équitation, rendez-vous au [256](#). Sinon, *testez votre Habileté*. En cas de succès, rendez-vous au [256](#). En cas d'échec, rendez-vous au [209](#).

## 344

Si les armoiries qui figurent sur votre bouclier représentent :

Un Griffon	Rendez-vous au <a href="#">369</a>
Un Dragon Doré	Rendez-vous au <a href="#">395</a>
Un Lion Rampant	Rendez-vous au <a href="#">81</a>
Une Flamme	Rendez-vous au <a href="#">186</a>

Si votre bouclier ne porte aucun de ces emblèmes, il ne se passe plus rien et vous quittez le sanctuaire. Rendez-vous au [23](#).

## 345

Dans un hurlement perçant, le Spectre fonce sur vous à une rapidité hallucinante, prêt à vous labourer de ses redoutables griffes.

**CAILLEACH HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 12**

Mine de rien, le Banshi tente de vous atteindre psychologiquement avec ses hululements. Par conséquent, vous devrez *tester votre Habileté* au début de chaque Assaut ; en cas d'échec, les cris de votre adversaire vous glacent d'effroi et vous perdez automatiquement l'Assaut. Si vous réussissez à anéantir cette horreur ambulante, rendez-vous au [383](#).

## 346

Votre agresseur s'abat sur vous et vous roulez tous deux dans la poussière (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). A l'issue d'une brève lutte, vous réussissez à repousser votre adversaire et à vous remettre debout, puis vous dégainez prestement votre arme en voyant deux autres brigands surgir du bosquet. L'un est armé d'un gourdin, l'autre d'un long couteau.

- Je m'en vais te trancher le cou, maudit Templier ! vous crache-t-il au visage. Combattez ces trois fieffés gredins en même temps.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ASSASSIN	7	6
Deuxième ASSASSIN	6	8
Troisième ASSASSIN	7	7

Dès que vous aurez expédié deux de vos ennemis *ad patres*, rendez-vous immédiatement au [293](#).

### 347

Pendant que les hommes de Belgaroth en décousent avec les Miliciens de Carass, vous escaladez tant bien que mal les décombres du rempart méridional pour vous diriger vers la Jagganat. Soudain, un hennissement perçant retentit derrière vous. Faisant volte-face, vous avisez un Cheval de Guerre tout caparaçonné de noir, portant sur ses flancs l'emblème des forces du Chaos. De toute évidence, cet animal sans cavalier n'est pas animé des meilleures intentions envers vous : il vous charge tête baissée et, une fois près de vous, il se cabre pour tenter de vous frapper avec ses redoutables sabots ferrés. Il n'y a pas d'échappatoire et il va falloir, de nouveau, défendre chèrement votre peau.

CHEVAL DE GUERRE HABILETÉ : 8 ENDURANCE : 9

Si vous l'emportez, rendez-vous au [50](#).

### 348

- Ayez confiance en moi, leur dites-vous. Je ferai tout ce qui est en mon pouvoir pour débarrasser le royaume du mal dont vous parlez et empêcher l'Ocrandie de s'engager dans un conflit dont l'issue serait fatale. Les Chevaliers de Télak ne sont ni intrigants

ni malhonnêtes, croyez-moi. Nous nous battons corps et âme pour rétablir la paix et nous espérons bien anéantir toutes les menaces qui pèsent sur notre pays et sa population. Vous continuez à discourir ainsi pendant dix bonnes minutes et vous regagnez peu à peu la confiance de ces gens. A la fin, la foule vous acclame à grands cris et s'écarte respectueusement pour vous laisser passer. Quant aux prophètes, ils s'inclinent devant vous et vous souhaitent bonne chance avec une touchante sincérité. Rendez-vous au [200](#).

### 349

Vous aspergez de potion les deux Humanoïdes végétaux et ils se désintègrent aussitôt en poussant un cri lamentable. Il ne reste plus d'eux qu'une fine poussière brune qu'un coup de vent vient disperser. Vous voici libre de poursuivre votre chemin. Rendez-vous au [368](#).

### 350

Soudain, un hululement à glacer le sang s'élève au-dessus des cairns. Par tous les dieux, qui peut donc pousser un tel cri ? Sans chercher à comprendre, vous vous enfoncez dans les profondeurs du tumulus. Le couloir qui mène à la chambre mortuaire est jalonné de pierres dressées. D'après les ossements qui pointent çà et là hors de terre, vous en déduisez qu'il s'agit sûrement de tombes abandonnées depuis très longtemps. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Malchanceux, vous trébuchez sur un os et vous vous cognez brutalement la tête contre la paroi (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**). Si vous êtes Chanceux, vous continuez à avancer sans encombre et, au bout du souterrain, vous découvrez, derrière un amoncellement de crânes humains, un bouclier orné d'un blanc croissant de lune. Si vous désirez le prendre, il vous permettra de réduire la Force d'Attaque de votre adversaire de 1 point lors d'un combat (rappelez-vous cependant que vous ne pouvez transporter qu'un seul bouclier à la fois). Ne trouvant rien d'autre dans ce tumulus, vous rebroussez chemin

et, une fois à l'air libre, vous réfléchissez à ce que vous allez faire ensuite. Rendez-vous au [316](#).

### 351

Ayant fait preuve de toutes vos capacités dans l'art de la chevalerie, vous sentez renaître en vous l'espoir et la confiance (vous regagnez par conséquent un point de CHANCE). Après avoir jeté un dernier regard à la dépouille du Champion de Belgaroth, vous repartez en direction de Caer Skaal. Il fait si froid qu'une épaisse buée s'échappe des naseaux de Flamboyant. Alors que vous approchez de votre but, vous remarquez que les remparts de la forteresse sont en cours de restauration. De toute évidence, le Seigneur de l'Effroi se prépare à la guerre ! Pourtant, vous ne voyez pas âme qui vive à l'horizon. Peut-être Belgaroth ne s'attend-il pas à ce qu'on vienne le défier sur son propre territoire... du moins pas si tôt. Caer Skaal est protégé sur trois côtés par un escarpement rocheux et un imposant corps de garde assure la défense du quatrième côté. En observant attentivement ce dernier, vous constatez que les portes sont restées grandes ouvertes et qu'il n'y a aucune sentinelle à l'entrée. Par ailleurs, un fossé à demi comblé - sans doute une ancienne tranchée datant de l'époque de la Croisade - mène directement au corps de garde. Si vous décidez de l'emprunter pour parvenir jusqu'à l'entrée de la forteresse, rendez-vous au [363](#). Si vous préférez vous y prendre d'une autre façon, rendez-vous au [142](#).

### 352

Vous faites irruption dans la clairière en poussant un grand cri. Avant que vous n'ayez le temps de le rejoindre, l'homme se redresse d'un bond, se tourne face à vous et tire de sa poche un flacon dont il répand le contenu sur le sol. Instantanément, de grosses racines noires déchirent la terre et grandissent à vue d'œil. En l'espace de quelques secondes à peine, vous voyez se dresser devant vous un Humanoïde grotesque, tout couvert d'épines et pourvu d'une tête aplatie. Sa gueule est hérissée de longs crocs, ses yeux translucides ont l'éclat de l'émeraude et son



352 Vous voyez se dresser devant vous un Humanoïde grotesque, tout couvert d'épines.

corps est parcouru de veinules verdâtres animées d'étranges pulsations. D'un mouvement sec, l'Épinax arrache l'un de ses membres du sol, puis il fait de même avec l'autre, avançant vers vous à pas cadencés sur les racines noueuses qui lui tiennent lieu de jambes. Vous dégainez votre arme, prêt à affronter ce monstre végétal.

**ÉPINAX HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 10**

Si vous réussissez à abattre votre adversaire, inscrivez le mot « Énipé » sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [312](#).

### **353**

Vous entendez soudain un bruit dans les broussailles et, l'espace d'une seconde, vous entrapercevez le Sanglier, juste avant qu'il ne s'enfuie. Il est d'une taille monstrueuse, doté de longues défenses et d'un poil dru qui forme une ligne sombre et hérissée tout le long de son échine. Éperonnant Flamboyant, vous vous lancez à la poursuite de votre proie, mais le terrain accidenté et encombré de branchages ne vous facilite pas la tâche. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale de l'Équitation, rendez-vous au [256](#). Sinon, *testez votre Habileté* ; en cas de succès, rendez-vous au 256, en cas d'échec, rendez-vous au [209](#).

### **354**

Maître Graye, le meunier de Wendeford, gît inanimé à vos pieds. Vous n'arrivez pas à comprendre ce qui l'a poussé à vous attaquer. Mais peut-être trouverez-vous la clé du mystère en visitant les lieux ? Vous vous mettez donc à fouiller le moulin de fond en comble et vous finissez par trouver l'équivalent de 2 Repas, une bourse contenant 6 pièces d'or, un flacon rempli d'un liquide vert et sirupeux dégageant une forte odeur d'herbes aromatiques, ainsi qu'une lettre dont le sceau a été brisé. Outre la cagoule du meunier, vous trouvez également une cape taillée dans le même tissu vert. (Inscrivez le mot « Reinuem » sur votre *Feuille d'Aventure*.) Après avoir choisi les objets que vous souhaitez emporter, si vous décidez de :



Lire la lettre

Rendez-vous au [377](#)

Goûter le liquide

Rendez-vous au [160](#)

Quitter les lieux

Rendez-vous au [49](#)

### 355

Vous continuez à chevaucher de colline en colline. La nuit commence à tomber lorsque vous percevez des bruits confus dans le lointain. Ils s'amplifient au fur et à mesure que vous vous rapprochez et vous distinguez maintenant nettement de quoi il s'agit ; ce sont des chants de guerre et des grondements menaçants, mêlés à des martèlements de sabots qui résonnent à travers les collines comme un roulement de tonnerre. A votre arrivée au sommet d'un tertre, la réalité s'impose à vous dans toute son horreur : c'est l'armée de Belgaroth qui arrive droit sur vous ! Elle est composée d'unités hétéroclites regroupant des Orques - dont certains chevauchent des Loups -, des Trolls, des Ogres, des Guerriers caparaçonnés de noir, de démoniaques Chiens d'Enfer et des Hommes-Bêtes. Ils ont à leur tête un détachement de Chevaliers du Destin sur de puissants destriers. Juste derrière eux, vous apercevez une sombre silhouette montée sur un épouvantable cheval ailé aux yeux injectés de sang, le Seigneur de l'Effroi, autrement dit Belgaroth en personne ! Le Serpent Usurpateur entend profiter du voile de la nuit tombante pour lancer ses troupes à l'assaut de la Citadelle. Vous n'avez pas l'ombre d'une chance de résister, à vous seul, à un tel déploiement de forces. Avant peu, l'Ocrandie tombera sous le joug de l'infâme serviteur du Mal et votre aventure est terminée.

### 356

Avant de rejoindre son ultime destination astrale, le Fantôme s'écrie :

- Prenez gaaarde ! Belgaroth est toujours vivaaant ! Puis il disparaît à jamais. Le roi vous remercie vivement d'avoir anéanti ce funeste esprit, mais il vous laisse à peine le temps de vous



remettre de vos efforts et il insiste pour que vous partiez sur-le-champ.

- L'incursion de ce Chevalier Fantôme est de très mauvais augure, dit-il d'une voix inquiète. J'ignore ce qui s'est passé, ce qui se trame et ce qui va se produire exactement mais, si Belgaroth est revenu d'entre les morts, votre mission revêt un caractère d'urgence et d'importance capitale pour nous et notre pays. Allez de ce pas chercher votre équipement à l'armurerie et, je vous en prie, agissez aussi vite que possible !

Après avoir pris congé du roi et de la cour, vous sortez donc de la salle d'audience en toute hâte et vous vous dirigez vers le dépôt d'armes de la Citadelle. A l'intérieur de la vaste salle voûtée, située dans le sous-sol du château, vous trouvez Werne, le maître armurier, et ses assistants en pleine activité.

Certains réparent des armes, d'autres en fabriquent sur mesure pour les Chevaliers de Télak. En vous voyant entrer, Werne pose ses pinces et s'essuie les mains sur son gros tablier de cuir, puis il vous mène vers une grande porte en fer, tout au fond de la pièce. Après avoir cherché une clef dans l'énorme trousseau qui pend à sa ceinture, il l'ouvre et vous dit : - C'est ici que nous gardons nos meilleures armes. Certaines ont appartenu aux croisés et aux héros des temps passés.

Vous jetez un regard circulaire à la pièce où sont alignées, sur de longs râteliers, une multitude d'armes rutilantes et d'armures entretenues avec soin. Avec l'aide de Werne, vous en sélectionnez quelques-unes, dont la liste vous est donnée ci-dessous. Choisissez-en deux, notez-les dans les cases appropriées de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au paragraphe correspondant afin de connaître toutes les caractéristiques de l'arme choisie. N'oubliez pas que vous ne pouvez porter qu'une seule arme à la fois (l'autre se trouvant dans le paquetage fixé sur la selle de Flamboyant). D'autre part, si vous décidez de prendre 2 armes parmi celles de cette liste, il faudra vous séparer de votre épée magique.

Masse de Havgar	Rendez-vous au <a href="#">336</a>
<u>Lance de Paladin</u>	Rendez-vous au <a href="#">9</a>
Arbalète de Dame Shamar	Rendez-vous au <a href="#">230</a>
Hache de Lothar	Rendez-vous au <a href="#">71</a>
Écu du Griffon	Rendez-vous au <a href="#">32</a>
Plastron de Dwarven	Rendez-vous au <a href="#">177</a>
Heaume de Ventarc	Rendez-vous au <a href="#">91</a>
Gantelets de fer	Rendez-vous au <a href="#">389</a>
Quand vous aurez terminé votre choix,	rendez-vous au <a href="#">80</a> .

### 357

Cet escalier n'en finit pas de tourner ! Vous débouchez enfin dans un corps de garde. Fort heureusement, la plupart des soldats sont en train de se battre à l'extérieur et il ne reste que deux hommes sur place. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils se ruent sur vous en dégainant leur arme meurtrière.

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier GUERRIER DU CHAOS	9	8
Second GUERRIER DU CHAOS	8	9

Si vous parvenez à vous débarrasser de vos adversaires, vous prenez le temps d'inspecter la disposition des lieux. A droite, il y a une porte en bois massif et, un peu plus loin, une volée de marches menant à une trappe encastrée dans le plafond. Étant donné le chemin que vous avez parcouru pour arriver jusqu'ici, vous devez être tout en haut de la tour. Cette trappe doit donc donner directement sur le toit... et vous ne voyez pas ce que vous iriez y faire ! Par conséquent, il ne vous reste que deux options :

redescendre par l'escalier en colimaçon et ouvrir la porte que vous avez repérée précédemment à l'étage du dessous (rendez-vous au [61](#)) ou ouvrir la porte en bois qui se trouve juste à votre droite (rendez-vous au [390](#)).

### 358

Vous voyez soudain se dresser face à vous un guerrier squelettique, portant une cotte de mailles en piteux état, mais aussi une longue épée à lame dentelée. De toute évidence, ce guerrier a gardé toutes ses capacités, même au-delà de la mort. Quant à vous, vous n'avez pas le temps d'utiliser une arbalète ni une lance, et encore moins d'avoir recours à une Discipline Spéciale, car le combat est imminent.

**CHAMPION MORT VIVANT HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 7**

Si vous vous défendez à l'aide d'une arme affilée ou pointue, vous infligerez 1 seul point de dommage à votre adversaire en cas de succès, car votre lame ripe sur ses os. En revanche, votre ennemi perdra un nombre de points d'ENDURANCE normal si vous utilisez contre lui une hache, une masse ou un marteau d'armes. Si vous remportez la victoire, vous partez immédiatement à la recherche du Nécromancien, tandis que les villageois continuent à se battre de leur côté. Rendez-vous au [31](#).

### 359

Vous avez beau courir comme si le Grand Démon Myurr en personne était à vos trousses, les Chiens d'Enfer finissent par vous rattraper. Ils se jettent sur vous et vous mettent en pièces en quelques secondes. Votre aventure est, hélas ! terminée.

### 360

Les paroles du Fantôme de Connor vous reviennent subitement en mémoire : « Le Corbeau te trahira. » Or, l'oiseau noir qui vient de quitter son perchoir est un grand Corbeau. S'agirait-il du traître en question ? « Pour faire triompher la vérité, révèle son

nom », vous a également dit votre défunt ami. Si vous connaissez l'identité du traître, convertissez les lettres de son prénom et de son nom selon le code A=1, B = 2, C = 3, ... Z = 26, puis additionnez-les et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ignorez qui est le traître, ou si le paragraphe auquel vous êtes arrivé ne correspond pas à une suite logique, rendez-vous au [96](#).

### 361

Au bout du souterrain, vous pénétrez dans une crypte entièrement saccagée. Tous les cercueils ont été profanés et vidés de leur contenu. Tous... à l'exception d'un seul : un grand sarcophage posé sur une estrade, tout au fond de la crypte. Si vous désirez l'ouvrir, rendez-vous au [214](#). Si vous jugez préférable de sortir de cet endroit lugubre pour orienter vos recherches ailleurs, retournez au [243](#).

### 362

- Ce vieil ermite ! Que lui voulez-vous donc ? vous demande la patronne en ouvrant de grands yeux. Vous lui expliquez que vous souhaitez simplement lui demander un conseil.

- Si c'est pour soigner vos verrues ou savoir quand se produira la prochaine éclipse, vous feriez mieux de ne pas y aller : il a horreur qu'on le dérange pour ce genre de choses.

Comme vous insistez, la grosse femme finit par vous dire qu'Herluin vit quelque part à l'ouest, dans une cabane au fond des bois. Si vous voulez partir à sa recherche dès à présent, rendez-vous au [102](#). Si vous désirez encore discuter un peu avec cette brave dame, vous pouvez l'interroger sur les bruits qui courent dans la région (rendez-vous au [268](#)) ou sur l'origine du nom de son auberge (rendez-vous au [134](#)). Mais, si vous jugez préférable de quitter Wendeford et de poursuivre votre route vers le sud, rendez-vous au [49](#).

Laissant Flamboyant sur place, vous sautez dans la tranchée et vous commencez à avancer sous le couvert des hautes herbes qui l'envahissent. A dix mètres des remparts de la forteresse, vous sortez furtivement de votre refuge après avoir vérifié que la voie était libre. Les deux tourelles qui flanquent le corps de garde sont ornées de Gargouilles grotesques qui semblent vous dévisager d'un œil mauvais. Vous pénétrez néanmoins sans encombre dans la première cour du château, qui est encore encombrée de vestiges datant de la dernière guerre : catapultes brisées, balistes démantelées, morceaux de bois pourris, etc. Les écuries sont dans un triste état d'abandon, les communs et les remises à moitié en ruine. Il n'y a apparemment pas âme qui vive... quoique... ? Vous entendez soudain une sorte de grincement derrière vous. Faisant volte-face, vous voyez plusieurs Gargouilles fondre sur vous ! D'un geste vif, vous tirez votre arme pour affronter ces volatiles prêts à vous lacérer de leurs serres redoutables. Si vous ne possédez pas d'arme magique, vous ne pourrez malheureusement rien faire pour vous défendre contre ces diaboliques créatures de pierre et vous êtes promis à une mort atroce... En revanche, si vous avez une arme magique, vous êtes en mesure de lutter contre les Gargouilles deux par deux mais, en réduisant votre *Force d'Attaque* de 1 point, puisque vos adversaires peuvent esquiver vos attaques d'un coup d'aile.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première GARGOUILLE	9	10
Deuxième GARGOUILLE	9	11
Troisième GARGOUILLE	10	9
Quatrième GARGOUILLE	9	10

Si vous réussissez à les éliminer toutes, rendez-vous au [384](#).

## 364

Dans un terrible fracas, le toit du temple s'effondre, enterrant vivants tous ceux qui s'y trouvent... y compris vous. Ceci marque la fin de votre aventure.

## 365

Vous lancez Flamboyant au petit galop mais, à mesure que vous vous rapprochez de la voix, vous constatez que les bruyères et les ronces sont de plus en plus envahissantes, alors que les arbres alentour sont chétifs et rabougris. Vous arrivez finalement à proximité d'une clairière et vous mettez pied à terre afin d'observer discrètement ce qui s'y passe. Il y a là une sorte de Prêtre vêtu d'une longue robe verte, qui se tient agenouillé, les mains posées à plat sur le sol. Tandis qu'il récite une mystérieuse incantation, la terre se fissure et se dessèche autour de lui, comme si ses paroles avaient le pouvoir de priver le sol de ses éléments vitaux. Simultanément, la végétation du sous-bois semble croître au détriment du reste. Que se passe-t-il donc ? Si vous voulez interrompre cet étrange personnage au milieu de son incantation, rendez-vous au [352](#). Si vous jugez préférable de ne pas intervenir, vous rebroussez chemin pour sortir de la forêt et retourner au manoir de Cleeve : rendez-vous au [17](#).

## 366

Une énorme créature à huit pattes surmontées d'un corps noir, gonflé comme une outre, se matérialise au centre de la pièce. Vous fixant de ses yeux de jais, luisant de méchanceté, elle avance sur vous en faisant cliqueter ses mandibules. Ce monstre mythique n'est autre que Véracna, Reine des Araignées, réincarnée tout spécialement pour vous lancer un défi ! A l'idée de devoir affronter cette horreur ambulante, vous restez un instant figé d'effroi. Durant tout le combat, réduisez votre *Force d'Attaque* de 2 points à cause de la terreur que cet adversaire hors du commun vous inspire.

**VÉRACNA HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10**

Si vous triomphez de l'Araignée Géante, rendez-vous au [222](#).

### 367

Comme vous poussez la porte, une cloche se met à tinter. Vous pénétrez dans une étroite pièce garnie de lourdes tentures. Une vieille femme toute ratatinée est assise derrière un comptoir. - Je suppose que vous désirez voir la Prêtresse de la Vision, n'est-ce pas ? demande-t-elle d'une voix chevrotante. La consultation coûte 5 pièces d'or, payables d'avance, précise-t-elle en souriant de presque toutes ses dents.

Si vous êtes prêt à payer ce prix, rendez-vous au [123](#). Si vous estimez inutile de dépenser une telle somme pour consulter une voyante, vous continuez à visiter le marché : rendez-vous au [248](#).

### 368

Vous voici maintenant dans une vaste clairière bordée d'arbres immenses qui forment une voûte de verdure au-dessus d'elle. Peu à peu, d'étranges Humanoïdes émergent du sous-bois. On les dirait revêtus de feuilles, de mousse, d'écorce, de branchages et de champignons, mais vous savez – pour avoir déjà rencontré certains de ces spécimens -qu'il ne s'agit point de costumes : ces êtres sont entièrement constitués de végétaux, tout comme vous êtes fait de chair et d'os. Certains, hommes ou femmes, arborent de longues chevelures de lichen entremêlées de lierre ou de liserons. Ils vous dévisagent tous avec intensité, et vous éprouvez la même sensation de picotement à fleur de peau que lorsque vous êtes entré dans la forêt. Ces Boicânis -plus connus dans les légendes populaires sous le nom d'Hommes Verts - sont les esprits primitifs de la forêt. Ils vous conduisent à l'extrémité de la clairière et ils vous font agenouiller devant un écran de feuillage. Peu après, les branchages s'écartent, laissant apparaître un imposant personnage assis sur un trône enraciné dans le sol. Vous restez fasciné devant ce géant de feuilles à la barbe moussue, et dont la peau d'écorce est vermiculée de veinules





368 *Ces êtres sont entièrement constitués de végétaux, tout comme vous êtes fait de chair et d'os.*



noueuses et brunâtres. Ses yeux sont comme deux rondelles de bois annelées et, lorsqu'il prend la parole, sa voix craque comme une branche morte dans le vent.

- Je suis le Seigneur de la Forêt, dit-il. Ce domaine est sous ma protection et je veille à ce qu'aucun humain ne vienne le dégrader. Tu t'es introduit sans permission au cœur de ces bois mais nous t'observons depuis le début. Avant de prononcer mon jugement, je t'autorise à parler pour justifier tes actions.

Vous relatez alors tous les événements qui vous ont conduit jusqu'ici et vous expliquez la nature de votre mission. Consultez la liste des actions ci-dessous et additionnez ou retranchez tous les points correspondant à celles que vous avez éventuellement accomplies jusqu'à présent :

Intrusion dans la forêt	+ 3
Mise à mort d'un Sanglier	+ 2
Possession d'Amanix Tuferus	+ 2
Possession d'un Talisman de Diacre	- 1
Possession d'un bâton torsadé	- 1
Possession d'une Potion de Flétrissure	+ 4
Possession d'une Amulette Elfe	- 1
Combat contre des Orques à dos de Loup	- 1
Combat contre un Humarbre	+ 4
Meurtre d'un Boicâni	+ 5

Maintenant, lancez deux dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à la somme des points d'actions, rendez-vous au [92](#). Si le total des dés est supérieur à cette somme, rendez-vous au [280](#).

### 369

Tandis que vous restez agenouillé devant l'autel, vous sentez le fardeau de la fatigue s'alléger et vos forces revenir progressivement. Ce regain d'énergie vous permet de rétablir votre **ENDURANCE** à son niveau de départ. Tout ragillard, vous quittez le sanctuaire. Rendez-vous au [23](#).

### 370

Le choc est si violent que vous entendez craquer les os de votre crâne ! Vous tombez à la renverse et vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Lancez quatre dés ; si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [106](#). Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [59](#).

### 371

Vous vous réveillez en sursaut, persuadé d'avoir entendu grincer la porte de la cabane. Effectivement, elle est grande ouverte et... non ! ce n'est pas vrai, pas encore lui ! Pourtant, si : le maudit poignard est là, étincelant froidement dans le clair de lune. La main spectrale avance vers vous, prête à frapper. Une fois encore, il va falloir affronter la Dague Assassine. Si vous possédez de l'Huile Bénite, vous en aspergez votre agresseur invisible qui s'évanouit dans les airs après avoir lâché son arme (rayez l'Huile Bénite de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que le mot « Eugad » que vous y aviez inscrit. Si vous le voulez, vous pouvez garder la dague). La nuit se déroule ensuite sans incident, mais vous êtes tellement agité que vous n'arrivez pas à vous rendormir. Dès les premières lueurs du jour, vous repartez en hâte vers le sud. Ajoutez 1 jour au Temps Écoulé, puis rendez-vous au [48](#). Si vous ne possédez pas d'Huile Bénite, vous devez vous défendre l'arme au poing contre la main spectrale.

**DAGUE ASSASSINE HABILITÉ: 10**

Après quatre Assauts, ou bien si vous remportez deux Assauts consécutifs, vous êtes en mesure de vous échapper. Vous sortez de la cabane en courant et vous claquez la porte derrière vous, emprisonnant votre agresseur. Puis vous enfourchez votre monture et vous partez au triple galop. Au bout de plusieurs kilomètres, vous vous arrêtez enfin pour permettre à Flamboyant de reprendre son souffle, mais vous avez beau essayer de trouver le sommeil, vous n'y arrivez pas. Vous vous remettez en route au petit matin, direction plein sud. Ajoutez 1 jour au Temps Écoulé, puis rendez-vous au [48](#).

### 372

Les spores du champignon attaquent instantanément le métal et, quelques secondes plus tard, la herse se trouve réduite à un misérable tas de rouille. Vous grimpez prestement les marches et vous débouchez dans un espace circulaire qui, à n'en pas douter, correspond au donjon de la forteresse. Dans les galeries adjacentes, des bruits de bottes et des cliquetis d'armes retentissent avec fracas : de toute évidence, les hommes de Belgaroth sont sur le pied de guerre ! Si vous voulez les arrêter à temps, il faut agir de toute urgence. *Tentez votre Chance* à deux reprises. Si vous êtes Chanceux les deux fois, rendez-vous au 100. Si vous êtes Malchanceux à l'une ou l'autre tentative, rendez-vous au [271](#).

### 373

Vous courez vous mettre à l'abri des arbres, puis vous plongez tête baissée dans un buisson de fougères et vous restez ainsi tapi, osant à peine respirer, pendant un long moment. Vous croyant hors de danger, vous finissez par sortir de votre cachette, mais c'est alors que vous recevez la Dague dans le gras du bras ! (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Avant de pouvoir remonter en selle, il va falloir de nouveau affronter la main spectrale et sa redoutable lame.

**DAGUE ASSASSINE HABILITÉ: 10**

Après quatre Assauts, ou si vous remportez deux Assauts consécutifs, vous réussissez à rejoindre Flamboyant et à fuir au grand galop. Vous ne faites halte qu'après avoir mis une distance respectable entre votre adversaire et vous, mais bientôt l'aube pointe et il est temps de repartir (ajoutez 1 jour au Temps Écoulé et inscrivez le mot « Eugad » sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [285](#).



### 374

Une fois à l'air libre, vous respirez à pleins poumons pour éliminer les miasmes pestilentiels du tombeau. Lorsque vous arrivez à Assart, on vous fait un accueil triomphal ! Les villageois ne sont pas bien riches mais ils insistent pour vous remettre une bourse contenant 5 pièces d'or, ainsi que des vivres correspondant à 3 Repas. Ensuite, une guérisseuse vient panser vos plaies et vous récupérez la moitié de votre total d'ENDURANCE de départ (arrondissez la somme au chiffre supérieur). Après quelques heures de repos bien méritées, vous vous levez au chant du coq, prêt à repartir (ajoutez 1 jour au Temps Écoulé). Au moment de prendre congé de vos hôtes, Ben, le garde forestier, vous remercie encore au nom de tous les villageois et il ajoute qu'ils sont prêts à vous aider dans la mesure de leurs possibilités. Si vous le jugez nécessaire, vous pouvez donc profiter de cette occasion pour recruter quelques hommes afin d'affronter l'armée de Belgaroth en plus grand nombre. Dans ce cas, vous leur fixez rendez-vous, le soir même, à l'avant-poste de Harnack, pour leur laisser le temps de récupérer leurs forces après la rude bataille de la nuit précédente (si ce n'est déjà fait, inscrivez le mot « Eémra » sur votre *Feuille d'Aventure*). A

présent, si vous souhaitez prendre la route du sud menant directement à Caer Skaal, rendez-vous au [48](#). Si vous préférez partir à la recherche d'Aelfgar, la lance légendaire des Elfes, rendez-vous au [308](#).

### 375

Dans un terrible fracas de vitre et de bois, une énorme masse noire défonce la fenêtre pour se jeter sur vous. Vous tombez à la renverse sous le poids de ce Chien noir comme la nuit et aussi gros qu'un loup. Sa gueule n'est qu'à quelques centimètres de votre visage et son haleine fétide vous soulève le cœur tandis qu'il vous renifle bruyamment. Tout à coup, ce monstrueux canidé vous crache une boule de feu en pleine figure ! Vous hurlez de douleur en sentant les flammes vous lécher la peau et, lorsque vous rouvrez les yeux, vous réalisez avec effroi que la brûlure a sensiblement altéré votre vision (vous perdez 2 points d'**ENDURANCE** et 1 point d'**HABILITÉ**). Vous parvenez néanmoins à repousser le Chien d'Enfer et à vous remettre debout, mais il revient aussitôt à l'attaque et vous n'avez pas le temps d'utiliser vos pouvoirs contre lui. Pendant que Torrin s'empresse de réparer la fenêtre avec des moyens de fortune, vous voici de nouveau aux prises avec un adversaire de taille !

**CHIEN D'ENFER HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Comme vous avez déjà pu le constater à vos dépens, cette créature satanique possède, outre ses redoutables crocs et griffes, la faculté de cracher du feu. Après chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez 1 ou 2, le souffle embrasé de votre adversaire vous coûte 1 point d'**ENDURANCE** de plus. Si vous réussissez à abattre cette bête féroce, rendez-vous au [115](#).

### 376

Vous ne pourrez atteindre cet Esprit Mort Vivant qu'à l'aide d'une arme possédant des vertus magiques. Si vous n'avez qu'une arme ordinaire, votre invincible adversaire vous mettra en pièces, malgré votre armure, et vous serez malheureusement

promis à une mort atroce. Si vous possédez une arme magique, vous êtes en mesure de vous défendre face à ce serviteur du Mal. Si, en outre, vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré, vous pouvez réduire **I'ENDURANCE** de votre ennemi de 2 points et son **HABILETÉ** de 1 point.

**GARDIEN DES MORTS HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8**

Face aux redoutables griffes squelettiques de votre adversaire, votre armure vous sera d'une piètre utilité et vous ne bénéficierez donc d'aucun bonus, sauf si elle est magique. Si vous triomphez de votre ennemi, rendez-vous au [289](#).

**377**

Vous dépliez la lettre, dont voici le contenu :

*Cher Maître Graye,*

*Nous venons d'apprendre que les Templiers ont dépêché l'un des leurs pour combattre notre allié, aussi devons-nous agir de toute urgence pour contrecarrer ses plans. Nous avons d'ores et déjà lancé une Dague Assassine à ses trousses mais, si par malheur ce maudit chevalier résistait à ses attaques, nous comptons sur vous pour nous tenir au courant de ses déplacements et, le cas échéant, faire tout ce qui est en votre pouvoir pour l'arrêter. Les membres de notre Secte se réuniront à la date convenue mais, par mesure de prudence, nous avons changé le mot de passe. Prenez donc bonne note du nouveau : « *Lupus Bea.* »*

*Bryar, Archidiacre du Spinorack*

A présent, que voulez-vous faire : goûter le liquide contenu dans le flacon (rendez-vous au [160](#)) ou quitter Wendeford et son moulin (rendez-vous au [49](#)) ?

Selon la *Ballade de Rhyaddan-le-Croisé*, Aelfgar se trouverait dans le Sanctuaire des Templiers. A supposer qu'elle y soit encore, il vous reste à trouver l'emplacement de ce fameux sanctuaire, lequel a toujours été tenu dans le plus grand secret. Depuis votre noviciat, vous savez que seuls les plus valeureux de votre ordre ont une chance de découvrir le sanctuaire, sans pour autant être assurés d'y être admis. Les paroles de la ballade se poursuivent ainsi : *Face au lever du soleil, vers l'est ; à travers l'ancienne forêt* (sans doute s'agit-il de la Forêt de Lein), *à la cime d'un mont dénudé*. Étant donné que la partie orientale des monts Banarask commence à la lisière de la forêt, le Sanctuaire des Templiers doit se trouver dans les environs... Vous quittez la route pour vous diriger vers la vaste étendue boisée, peuplée d'arbres datant de l'aube des temps. Leurs branches tordues et dénudées, tels de longs doigts squelettiques, se dressent en travers de votre chemin, tandis que Flamboyant foule de ses sabots le sol envahi de fougères. Soudain, vous apercevez dans le lointain un cheval esseulé. Guidant votre monture vers lui, vous constatez, d'après les emblèmes qui ornent la selle et le harnais, qu'il s'agit d'un destrier appartenant probablement à un Templier. Vous ne tardez pas à découvrir ce dernier, adossé un peu plus loin contre un arbre. Quelle n'est pas votre surprise en reconnaissant un de vos meilleurs amis, Connor d'Achenbury ! Vous avez servi à ses côtés lorsque vous étiez à l'avant-poste du Donjon du Démon. Tout comme vous, Connor avait ensuite rejoint l'élite des Chevaliers de Télak. A présent, le malheureux gît dans un triste état : sa tunique est déchirée et maculée de sang, et son torse transpercé de plusieurs flèches. A votre approche, Connor lève lentement la tête et ouvre les yeux.

- Enfin un visage... amical, murmure-t-il. Cela fait si... longtemps. J'aurais préféré te retrouver dans d'autres circonstances mais... Des Orques montés sur... des Loups... portant... bannière de Caer... Skaal.

Votre fidèle compagnon s'interrompt, visiblement à bout de forces. Si vous avez une Potion de Guérison ou bien de l'Élixir Reconstituant d'Aranandus, peut-être arriverez-vous à sauver Connor : rendez-vous au [267](#). Dans le cas contraire, rendez-vous au [72](#).

### 379

Vous atteignez Ennox en milieu de matinée. Ce village isolé consiste en une vingtaine de maisonnettes et de fermes regroupées autour d'une place centrale où se dresse une croix en pierre. Les champs qui l'entourent sont entièrement noircis et ravagés par le mildiou. Triste spectacle, en vérité ! A votre approche, quelques paysans vous dévisagent avec une évidente hostilité.

- Eh ben ! V'ia qu'on nous envoie un Templier maintenant ! s'écrie l'un d'entre eux. Qu'est-ce qui nous vaut cet honneur? Comme si on n'avait pas assez d'ennuis avec le mildiou ! Pourquoi v'nez-vous fureter par ici avec vos airs de fouine ?

Des grommellements menaçants font écho à ces paroles. Quelque chose vous dit que vous n'êtes pas vraiment le bienvenu à Ennox... Si vous préférez passer votre chemin sans chercher noise aux villageois, rendez-vous au [332](#). Si vous estimez que leurs remarques désobligeantes font outrage à votre ordre et méritent une explication, rendez-vous au [150](#).

### 380

Vous percevez tout à coup une voix claire et douce, à peine audible. Vous tendez l'oreille et vous voyez peu à peu se matérialiser une silhouette, juste à côté de la pierre dressée. C'est une ravissante jeune femme dont les traits s'apparentent à ceux des Elfes. Elle est vêtue d'un manteau de fleurs et il se dégage d'elle une forte aura de bonté.

- Avant que la magie noire ne m'enferme dans cette pierre, vous dit-elle, j'étais renommée pour mes talents de visionnaire. Je sais



que ce n'est pas toi qui pourras me délivrer car le sort en a décidé autrement. Néanmoins, puisque nos destinées se sont croisées, je puis t'apporter mon aide. Si tu veux vaincre le Serpent Usurpateur, il te faudra libérer l'Oiseau de Lumière et triompher du Champion des Templiers...

Sur ces mots, la gracieuse silhouette s'évanouit comme par enchantement et vous remontez en selle, réfléchissant à son message. Rendez-vous au [263](#).

### 381

Effectivement, le meilleur endroit pour chercher le Nécromancien est encore le cimetière ! Au milieu des tombes - dont bon nombre sont ouvertes - se dresse une espèce de grand mausolée fermé par une porte de granit ornée d'un énorme crâne, et entouré d'une guirlande de squelettes du plus bel effet. La porte n'offre aucune résistance et vous découvrez, de l'autre côté, une volée de marches qui s'enfoncent dans les profondeurs du sépulcre. Bien entendu, vous n'êtes pas fou au point de descendre dans ces abîmes de noirceur sans éclairage ! Par conséquent, si vous n'avez pas de lanterne, retournez au [31](#) pour essayer de vous en procurer une. Une fois cela fait, désirez-vous entrer tout de go dans le mausolée (rendez-vous au [94](#)) ou préférez-vous inspecter certaines tombes auparavant (rendez-vous au [337](#))?

### 382

Pendant que les derniers Miliciens de Carass s'efforcent tant bien que mal de défendre le rempart sud, vous partez seul, de votre côté, pour tenter de pénétrer les lignes ennemies. Désormais, le sort de la ville est entre vos mains ! Après avoir abattu quelques Guerriers du Chaos sur votre passage, vous vous rapprochez enfin de la brèche qui doit vous mener à la Jagganat. Mais, tout à coup, un bâtiment s'écroule à quelques mètres de vous et il en sort une gigantesque créature bardée de métal. Écartant machinalement les débris de briques et les chevrons en flammes,

le monstre d'acier se dirige droit sur vous dans la ferme intention de vous réduire en poussière, tout comme il vient de le faire avec la construction. A travers la visière de son heaume, vous voyez luire un rayon rouge vif, parfaitement inhumain ! Ce Golem de fer est, à n'en pas douter, un engin de guerre activé par des forces maléfiques, difficilement contrôlable et pratiquement invincible. Si vous possédez un spécimen d'Amanix Tuferus et que vous souhaitez l'utiliser contre lui, rendez-vous au [269](#). Dans le cas contraire, affrontez-le l'arme au poing !

**GOLEM DE FER HABILITÉ: 10 ENDURANCE: 16**

En raison de la robustesse phénoménale de cet adversaire, vous lui infligerez 1 seul point de dommage en cas de succès. En revanche, s'il parvient à vous frapper, ses poings d'acier vous feront perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous tirez un double en calculant votre *Force d'Attaque*, votre arme se brisera contre la carapace du Golem et vous devrez alors poursuivre le combat avec une *Force d'Attaque* diminuée de 3 points. Si le Golem remporte deux Assauts consécutifs, il vous saisit à bras le corps et vous projette contre un mur : lancez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE perdus. Si vous sortez vainqueur de ce duel sans merci, lancez un dé ; si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [384](#). Sinon, rendez-vous au [50](#).

### **383**

Inscrivez le mot « Ihsnab » sur votre *Feuille d'Aventure*. Maintenant, si vous avez déjà noté le mot « Ellieiv » sur votre *Feuille d'Aventure*, rendez-vous au [12](#). Sinon, et si vous venez du paragraphe [175](#), rendez-vous au [316](#). Si vous venez du paragraphe [163](#), rendez-vous au [202](#).

### **384**

Vous vous précipitez sous un passage voûté qui débouche sur une cour intérieure qui offre un contraste frappant avec les autres parties de la forteresse. Les bâtiments qui bordent le mur d'enceinte grouillent de soldats en pleine activité : certains

fourbissent leurs armes, d'autres endossent leur armure, d'autres encore sellent leur monture. De toute évidence, Belgaroth prépare un coup de force pour le soir même ! Il faut donc agir rapidement si vous voulez l'arrêter à temps. Sans l'ombre d'une hésitation, vous pénétrez dans le donjon qui se découpe sur le ciel déjà obscurci, telle une funeste sentinelle. *Tentez votre Chance* à deux reprises. Si vous êtes Chanceux les deux fois, rendez-vous au [100](#). Si vous êtes Malchanceux à l'une ou l'autre tentative, rendez-vous au [271](#).

### 385

D'une main experte, vous guidez Flamboyant à travers le sous-bois, mais un énorme arbre abattu vous barre le chemin et vous êtes obligé de faire un grand détour pour éviter l'obstacle, ce qui vous fait perdre la piste. Vous continuez à progresser au hasard, mais vous éprouvez un sentiment de malaise qui va croissant. Vous êtes sûr qu'on vous épie car, dès que vous tournez la tête, vous voyez les fougères s'agiter sur votre passage. Finalement, vous débouchez sur une petite clairière tapissée d'étranges petits champignons orange. Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale des Arcanes, rendez-vous au [87](#). Sinon, *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [87](#). Si vous êtes Malchanceux, l'alternative suivante se présente à vous : vous contournez la clairière (rendez-vous au [8](#)) ou vous la traversez (rendez-vous au [132](#)).

### 386

Vous avez le temps d'utiliser une fois votre arbalète avant d'attaquer de front l'Homme-Bête du Chaos.

**HOMME-BÊTE DU CHAOS HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8**

Si le combat dure plus de six Assauts, rendez-vous au [39](#). Si vous réussissez à vaincre votre adversaire en six Assauts, ou moins, rendez-vous au [247](#).

### 387

Vous vous lancez à la poursuite des autres Mimes et vous les voyez s'engouffrer dans une ruelle. Au moment où vous vous y engagez à votre tour, les malandrins font dévaler un chariot vide qui arrive sur vous à toute allure ! *Testez votre habileté*. En cas de succès, rendez-vous au [62](#) ; en cas d'échec, rendez-vous au [301](#).

### 388

Vous avez beau cogner sur la porte de toutes vos forces, elle reste désespérément close. Comble de malchance, le bruit a alerté les Gardes de Caer Skaal ! Vous voici pris au piège dans cette pièce, incapable de faire front à la horde déchaînée qui se rue sur vous. Quel dommage d'échouer si près du but...

### 389

Werne vous explique que ces gantelets ont été forgés par son maître, l'armurier Rastin. Ils sont tellement bien articulés qu'ils s'adaptent parfaitement à vos mains, sans gêner vos mouvements. A présent, retournez au [356](#).

### 390

La porte s'ouvre sur le dépôt d'armes de la Jagganat. Il y a là quantité d'épées et de haches à lame sombre, soigneusement rangées dans des râteliers, ainsi que des arcs et des flèches empennées de plumes noires. Cet arsenal étant destiné à l'armée du Chaos, vous jugez plus prudent de ne pas y toucher. Cependant, il y a quelque chose qui attire votre attention : un panier d'osier rempli de sphères métalliques d'où dépasse une mèche - autrement dit, des grenades. Ces engins explosifs fabriqués depuis peu par les Alchimistes sont réputés pour leur pouvoir destructeur... mais également pour leur manque de fiabilité ! Si vous décidez d'en utiliser une, allumez d'abord la mèche avec votre briquet d'amadou ou une flamme quelconque à proximité, puis lancez rapidement la grenade sur la cible. Par la

même occasion, lancez un dé : si vous obtenez 1, cette grenade est défectueuse et elle n'éclate pas ; si vous obtenez de 2 à 5, vous atteignez votre cible et vous lui faites perdre 1 point d'**ENDURANCE** ; si vous obtenez 6, la grenade explose prématurément et c'est vous qui perdez 1 point d'**ENDURANCE** ! Vous pouvez emporter jusqu'à cinq grenades. Ensuite, vous quittez le dépôt d'armes, vous descendez à l'étage inférieur, puis vous poussez la lourde porte en fer qui s'ouvre sur le palier. Rendez-vous au [61](#).

### 391

Plus vous vous enfoncez dans ce souterrain, plus l'odeur de décomposition devient écœurante. Finalement, vous débouchez dans une petite pièce nue, jonchée d'ossements humains et d'animaux. Au fond de cette pièce se découpe une grande porte en granit noir, ornée sur toute sa surface de crânes sculptés en relief. Mais, à peine avez-vous eu le temps d'enregistrer ces détails qu'un bruit furtif détourne votre attention. Parmi les os qui gisent au sol, certains sont en train de s'animer ! Peu à peu, ils se regroupent en s'entrechoquant puis s'assemblent pour former un énorme Squelette de Chien. Ce cerbère des tombeaux se jette aussitôt sur vous en grondant ! Si vous maîtrisez la Discipline Spéciale du Coup Sacré, les pouvoirs qu'elle vous confère vous permettront de réduire l'**ENDURANCE** de votre adversaire de 2 points et son **HABILETÉ** de 1 point. Si vous possédez une Chevalière, rendez-vous au [320](#).

**CHIEN-SQUELETTE HABILETÉ : 7 ENDURANCE : 6**

Les armes de taille et d'estoc (épée, poignard, etc.) glisseront sur les os de votre adversaire et ne lui feront perdre que 1 point d'**ENDURANCE**, mais les armes fracassantes (hache, fléau, masse d'armes, etc.) produiront l'effet habituel. Si vous parvenez à abattre ce Chien Mort Vivant, rendez-vous au [42](#).

## 392

Le livre en question est un bestiaire. En le feuilletant, vous tombez sur un chapitre consacré au Coc-kriiss, un animal mythique également surnommé Roi des Serpents. Selon le texte que vous dévorez avec le plus grand intérêt, le Cockriss proviendrait d'un croisement entre une poule et un crapaud. Cet étrange hybride se présente sous la forme d'un énorme coq possédant à la fois les attributs d'un Serpent et d'une Chauve-Souris. Cousin éloigné du féroce Basilik, le Cockriss est un redoutable **Carnivore**, doté en outre d'une haleine empoisonnée qui paralyse tout ce qu'elle frappe. Fort heureusement, ce charmant spécimen a tout de même son talon d'Achille : s'il capte son propre reflet dans un miroir, il meurt sur-le-champ. Fort de ces renseignements, retournez maintenant au [166](#).



## 393

A l'angle d'un bâtiment de pierre, vous tombez sur une patrouille qui inspecte les ruines à la recherche d'éventuels survivants. Ces deux Hommes-Rats sont pourvus de grands yeux noirs en amande et de longues oreilles. Malgré leur armure, vous constatez qu'ils ont le corps couvert de poils courts, à l'exception de leur queue complètement dégarnie. Dès qu'ils vous aperçoivent, ils se ruent sur vous en dégainant leur courte épée.

### HABILETÉ ENDURANCE

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

Si vous réussissez à éliminer ces deux créatures, rendez-vous au [326](#).

### 394

Vous êtes sur le point de mettre la main sur votre homme quand, soudain, les lianes surgissent du sous-bois pour vous emprisonner les chevilles. Fort heureusement, elles vous ratent de peu et ne réussissent qu'à s'emmêler entre elles. Vous saisissez alors le Diacre par le bas de sa robe et vous l'obligez à vous faire face. Il prépare aussitôt sa défense en brandissant un long bâton torsadé.

**DIACRE HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6**

Si vous l'emportez, rendez-vous au [46](#).

### 395

Alors que vous vous agenouillez devant l'autel, vous entendez résonner en vous-même une voix grave et puissante : « Tu mérites véritablement le titre de Chevalier de Télak. » Sitôt après, vous vous sentez extraordinairement ragaillardé et plein d'espoir. Vous êtes désormais prêt à tout, quelles que soient les surprises que vous réserve la suite des événements ! Rétablissez vos totaux d'**HABILITÉ**, d'**ENDURANCE** et de **CHANCE** à leur niveau de départ, et ajoutez 1 point à votre total d'**HONNEUR**. Après cette bénédiction, vous quittez le sanctuaire. Rendez-vous au [23](#).

### 396

Le visage fouetté par le vent mordant de la nuit, vous voyez diminuer rapidement les tours de la forteresse du Crâne et les sommets rocheux des monts Banarask. Soudain, le Seigneur de l'Effroi apparaît devant vous, sur son abominable monture ailée ! Il tourne bride et le Kochmar vous charge en poussant des hennissements perçants. Le bras tendu vers les cieux, Belgaroth se prépare à vous lancer un éclair d'énergie noire. Il n'y a pas une



seconde à perdre ! Si vous possédez Aelfgar, la lance des Elfes, rendez-vous au paragraphe portant comme numéro le nombre de lignes de runes gravées sur sa hampe. Si vous n'avez pas cette arme légendaire, rendez-vous au [318](#).

### 397

Vous avez beau garder le cap sur le sud-est pendant plusieurs kilomètres, vous finissez par perdre la trace des Orques-aux-Loups dans cet enchevêtrement d'arbres (déduisez 1 point de votre total de **CHANCE**). Quelle que soit votre soif de vengeance, il ne faut pas perdre de vue que votre mission est prioritaire. Et pour la mener à bien, vous devez trouver Aelfgar. C'est seulement par la mort de Belgaroth que votre ami Connor sera vengé ! Fort de cette nouvelle résolution, vous éperonnez Flamboyant afin d'atteindre votre but au plus vite. Rendez-vous au [278](#).

### 398

Vous vous engouffrez dans la maison et Torria s'empresse de barricader la porte derrière vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [310](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [375](#).

### 399

Le fait d'abandonner les prisonniers à leur triste sort vous coûte 2 points d'**HONNEUR** et 2 points de **CHANCE**. Vous rejoignez Flamboyant et vous partez au galop à travers les collines plongées dans l'obscurité. Un peu plus tard, vous arrivez aux abords d'un village... ou plutôt ce qu'il en reste, car les pillards sont visiblement passés par ici et ont investi l'endroit. Au milieu des débris fumants, ils ont dressé une palanque en bois qui, visiblement, n'est surveillée que par un seul Garde. Voulez-vous attacher votre cheval dans un coin sûr et profiter de la nuit noire pour vous infiltrer discrètement dans le camp retranché des Hommes-Bêtes (rendez-vous au [340](#)) ou poursuivre votre chemin sans faire de détour (rendez-vous au [296](#)) ?



La lance à tête d'argent fend l'air en sifflant et transperce net le plastron du Seigneur de l'Effroi. Atteint en plein cœur, Belgaroth laisse échapper un cri à vous figer le sang ! Un halo argenté enveloppe Aelfgar de la pointe à la hampe et le corps de votre ennemi se recroqueville dans un odieux chuintement. Son cri d'agonie se perd dans la nuit, emporté par une bourrasque : un vortex est en train de déchirer les cieux à l'endroit précis où Belgaroth a trouvé la mort ! Pris au cœur de ce tourbillon infernal, le Kochmar disparaît dans une autre dimension en poussant un ultime hennissement. « Il est temps de partir, à présent », vous transmet Célastrix par télépathie. En effet, l'amplitude du vortex devient de plus en plus grande. En dessous de vous, les tours et les remparts de la noire forteresse commencent à se disloquer. Des pans de murs entiers se détachent du sol et se font aspirer par ce tourbillon cataclysmique. Puis, dans un grondement assourdissant, la terre se met à trembler et le restant de la forteresse disparaît dans les airs ! Tandis que Célastrix s'éloigne à tire-d'ailes, vous ne pouvez résister à la tentation d'assister à la destruction finale de Caer Skaal. A travers la porte cosmique ouverte par le vortex, vous apercevez la destination finale de votre ennemi : un lieu de cauchemar, hérissé de sommets noirs et déchiquetés, de volcans en éruption embrasant le ciel de fumerolles rouge sang, au pied desquels s'ouvrent des vallées couvertes de cendres et d'ossements. A travers ce paysage de fureur et de mort retentissent les cris déchirants des âmes perdues, condamnées à jamais au Royaume des Damnés ! Vous détournez les yeux de cet épouvantable spectacle et le vortex se referme peu après dans un fracas de tonnerre dont l'écho se répercute de colline en colline. Il ne reste plus rien de la forteresse de Belgaroth ni des hordes sataniques qui la peuplaient, pas la moindre trace prouvant qu'elles aient même jamais existé. Tout à coup, vous distinguez une pâle silhouette flottant dans les airs, à quelques mètres de vous - un homme à barbe grise, d'allure majestueuse, coiffé d'une couronne et vêtu d'une tunique immaculée sur laquelle sont

brodées les armoiries des Chevaliers de Télak. D'une voix grave, il s'adresse à votre esprit en ces termes :

Quand la nature mille maux souffrira, Que la lueur du jour s'affaiblira, Le Serpent Usurpateur son poing de fer abattra, Toute vie sur cette terre anéantira. Sa fureur et sa vengeance n'auront de fin Qu'avec le retour de l'Oiseau Divin. Et les bois de Lein une fois rajeunis, Verront la destruction de notre ennemi.

- Grand merci, valeureux chevalier ! ajoute le royal spectre. Grâce à toi, la prophétie s'est accomplie. La corruption qui entachait le royaume se trouve abolie par la mort de mon frère, le diabolique Belgaroth. L'Ocrandie et son roi viennent d'échapper à un funeste destin. Mais désormais ils ne font plus qu'un, et le peuple va enfin pouvoir vivre des jours meilleurs. Sois béni pour ta bravoure et la noblesse de tes sentiments !

Sur ce, le fantôme du roi Chivalras IX s'évanouit dans le firmament. Toujours porté par les ailes puissantes de Célastrix, vous regagnez la Citadelle le cœur en joie, avec l'immense satisfaction d'avoir sauvé votre pays de la tyrannie de Belgaroth, Seigneur de l'Effroi.