



STEVE JACKSON & IAN LIVINGSTONE

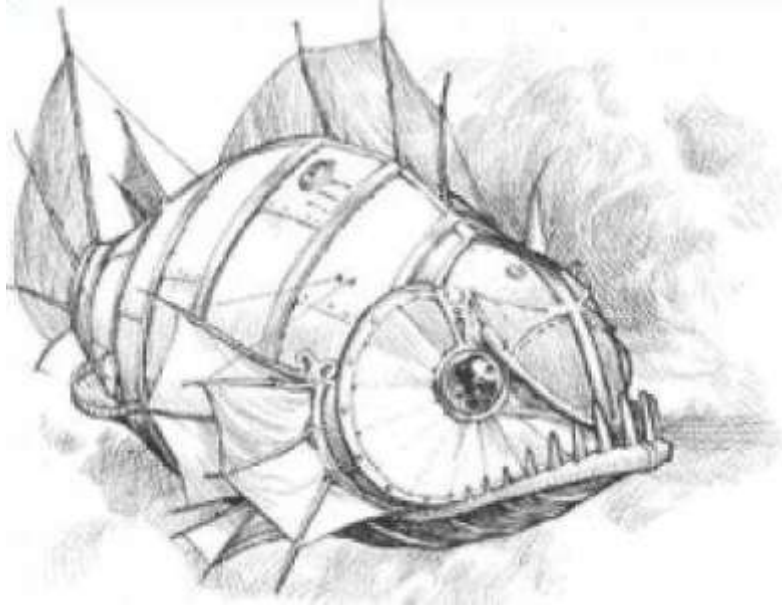
FIGHTING FANTASY

STORMSLAYER



YOU ARE THE HERO!

CHASSEUR DE TEMPETES



CHOISISSEZ VOTRE AVENTURIER

Vous avez à votre disposition trois aventuriers par mi lesquels choisir votre héros et commencer à jouer immédiatement. Toutefois, si vous souhaitez créer vous-même votre aventurier, vous pourrez le faire en suivant les règles un peu plus loin.

Gorin lame d'Argent

Pilleur de tombeaux pour certains, farouche aventurier pour d'autres, Gorin lame d'Argent combine les compétences d'un voleur avec la force d'un guerrier. Fils d'un forgeron de Tannatown, il possède un esprit vif et un bras droit solide. Ces deux qualités lui ont servi à plusieurs reprises, particulièrement lorsque il est dans le pétrin jusqu'au cou.

Gorin possède un tempérament optimiste, son charmenaturel lui a sauvé la mise à plus d'une occasion. Ses compétences à l'épée sont rarement dépassées par ses concurrents.

HABILETE : 11

ENDURANCE : 18

CHANCE : 9

Equipement : Fléau du Dragon, Lanterne et briquet, Corne de Chasse, Talisman Soleil.

Pièces d'Or : 16

Provisions : 10 Repas.

Jour de la Semaine : Jour de la Mer.

Aldar Corbeau-Loup

Aldar Corbeau-Loup était un orphelin qui a grandi dans les rues de Pollua, au Lendleland, après que ses parents marchands eurent été tués par des ogobelins en traversant les Plaines Hurlantes. Il finit par fuir la cité après avoir occis un chef de gang local dans une bagarre de bar et a erré dans le Vieux Monde, travaillant quelquefois comme mercenaire dans la protection de caravanes marchandes.

Aldar a toujours fait attention à l'argent, une habitude ancrée en lui par ses parents et son enfance difficile, ce qui signifie qu'il peut toujours s'équiper correctement avant de partir en aventure. Sa solide constitution lui permet de poursuivre le combat là où les autres auraient déjà abandonné.

HABILETE : 9

ENDURANCE : 22

CHANCE : 7

Équipement : Fléau du Dragon, Lanterne et briquet, Tatouage de Dragon, Corne de Chasse.

Pièces d'Or : 23

Provisions : 10 Repas.

Jour de la Semaine : Jour de la Tempête.

Erien Fille de la Tempête

Originnaire d'une tribu nomade de trappeurs des montagnes gelées de la Chaîne de la Dent de Sorcière, Erien Fille de la Tempête a quitté ses restes tribales pour les plaines du Femphrey à la recherche d'or et d'aventures. Bénie par Cheelah, la déesse de la chance, elle a trouvé les deux.

Là où les autres font confiance à leurs armes, Erien ne se repose sur les charmes magiques et la certitude absolue que sa gardienne céleste veillera toujours sur elle.

HABILETE : 10

ENDURANCE : 16

CHANCE : 12

Équipement : Fléau du Dragon, Lanterne et briquet, Croc-Dague, Talisman Soleil.

Pièces d'Or : 19

Provisions : 10 Repas.

Jour de la Semaine : Jour du Feu.

Avant de vous lancer dans votre aventure, vous devrez d'abord déterminer vos propres forces et faiblesses. Les dés vous permettront de mesurer les effets de cette préparation en déterminant les points dont vous disposerez au départ en matière d'HABILETE et d'ENDURANCE. Prenez une feuille pour y noter toutes les informations suivantes et celles données plus tard dans le jeu, ce sera votre *Feuille d'Aventure* .

HABILETE, ENDURANCE ET CHANCE :

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ d'HABILETE.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ d'ENDURANCE.

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez ce total comme étant votre score de départ de CHANCE.

Ne lancez aucun dé pour la VOLONTE : vous débutez toujours l'aventure avec 6 points de VOLONTE.

Pour des raisons qui vous seront expliquées plus loin, les points d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE changent constamment au cours de l'aventure. Vous devrez garder un compte exact de ces points. N'effacez jamais votre total de départ. Bien que vous puissiez obtenir des points supplémentaires d'HABILETE, d'ENDURANCE et de CHANCE, ce total n'excédera jamais votre total de départ, sauf en de très rares occasions qui seront signalées. Votre HABILETE 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 naturellement chanceux ou malchanceux. La chance et la magie sont des réalités de la vie dans l'univers imaginaire que vous allez découvrir.

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'HABILETE et d'ENDURANCE de l'adversaire.

Le combat se déroule ensuite ainsi:

1/ Lancez deux dés pour l'adversaire. Ajoutez ses points d'HABILETE 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'HABILETE 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 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 5/. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre, reprenez le combat à l'étape 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 plus loin).

Passez à l'étape 6/.

5/ L'adversaire vous a blessé, réduisez votre ENDURANCE de 2 points. Vous pouvez également faire appel à votre CHANCE (voir plus loin). Passez à l'étape 6/.

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.

COMBATS 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, car vous avez juste esquivé le 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 par la suite), 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. 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 de tenter votre Chance et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux.

UTILISER LA CHANCE PENDANT UN COMBAT :

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.

TESTER VOTRE HABILETE :

Au cours de votre aventure, vous serez parfois confronté à des situations périlleuses où toutes vos ressources physiques seront sollicitées. Vos réflexes ou votre agilité seront mis à rude épreuve, soit pour éviter de tomber dans un piège, soit pour escalader une falaise abrupte. Lorsque de tels cas se présenteront, 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'HABILETE, 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 HABILETE chaque fois que vous Testez votre Habileté.

COMMENT RETABLIR VOTRE HABILETE, VOTRE ENDURANCE ET VOTRE CHANCE:

Vos points d'HABILETE ne varieront guère au cours de votre aventure. A l'occasion, on peut vous demander d'augmenter ou de diminuer votre total d'HABILETE, mais il ne peut dépasser le total de départ, sauf si cela est explicitement spécifié dans un paragraphe déterminé. 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 sans provisions, mais vous pourrez en acquérir au cours de l'aventure. Chaque fois que vous consommez un Repas, vous récupérez 4 points d'ENDURANCE, mais n'oubliez pas de rayer 1 Repas. Vous pouvez faire halte et manger à tout moment, sauf pendant un combat. 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'HABILETE, vos points de CHANCE ne peuvent pas excéder le total de départ, sauf si vous recevez des instructions spécifiques à ce sujet.

EQUIPEMENT ET OR:

Vous débutez l'aventure avec l'équipement basique nécessaire pour le challenge qui vous attend. Vous êtes vêtu d'une armure de cuir et portez un sac à dos pour y ranger vos Provisions, vos

Pièces d'Or ainsi que tous les trésors et objets que vous serez amenés à acquérir. Vous avez également une Lanterne avec un briquet. Afin de connaître le nombre de Pièces d'Or que vous possédez au début de votre aventure, tirez deux dés et ajoutez 12 au résultat obtenu.

En tant qu'aventurier expérimenté, vous possédez également certains objets de valeur que vous avez acquis lors de vos précédentes quêtes. Le premier de ces objets est Fléau du Dragon. Perdue pendant longtemps, jusqu'à ce que vous la retrouviez au fond du Lac Eerie, Fléau du Dragon est une épée fabuleuse, digne d'un héros tel que vous. La lame est enchantée et pourra blesser les Morts-Vivants, les Démons, les Élémentaires et toutes autres créatures magiques. Si vous vous retrouvez à combattre un adversaire de type Drakéide (ce qui inclut les Dragons et les Vouivres) vous pouvez ajouter 2 points à votre Force d'Attaque et augmenter les dégâts que vous infligez de 1 point, aussi longtemps que vous porterez Fléau du Dragon. Vous possédez aussi deux des quatre objets listés ci-dessous, faites votre choix:

TATOUAGE DE DRAGON :

Couvrant presque tout votre dos, un magnifique tatouage représente un puissant Dragon Rouge aux ailes déployées. Vous avez acquis ce tatouage à la ville portuaire de Harabnab.

CORNE DE CHASSE :

Elle est confectionnée dans la corne d'une fabuleuse bête, vous avez pris cet artefact de valeur sur un duc renégat de Gallantaria, après l'avoir poursuivi alors que sa tête était mise à prix.

CROC-DAGUE :

Aussi longue et tranchante qu'une dague, vous portez cette dent enroulée dans une corde de cuir autour de votre cou, un souvenir d'un combat contre un Carmodon dans les montagnes de Mauristasia.

TALISMAN SOLEIL :

Vous portez ce petit talisman doré, que vous avez trouvé dans une tombe en ruine à la frontière du Kalkhabad, accroché à une chaîne autour de votre cou.

JOUR DE LA SEMAINE:

Comme vous vous y attendiez, le passage du temps dans le Vieux Monde est mesuré en jours et en semaines qui comportent chacune sept jours. Les jours de la semaine sont :

- Jour 1 : Jour de la Tempête
- Jour 2 : Jour de la Lune
- Jour 3 : Jour du Feu
- Jour 4 : Jour de la Terre
- Jour 5 : Jour du Vent
- Jour 6 : Jour de la Mer
- Jour 7 : Haut Jour

Il est vraiment important de noter le temps qui passe car la puissance des éléments et la magie sur le monde de Titan ont des affinités avec certains jours.

Avant de démarrer votre aventure, vous devez déterminer le jour de la semaine où vous commencerez. Tirez un dé et vous débutez au jour déterminé par le résultat du dé (voir les jours ci-dessus). Donc si vous obtenez 2 au dé, vous commencerez l'aventure au Jour de la Lune. Lorsque le Haut Jour est passé, reprenez le jour suivant en début de semaine au Jour de la Tempête à nouveau.

De plus, vous regagnez 1 point d'ENDURANCE pour chaque jour qui passe sans avoir besoin de manger vos Provisions, à moins que le texte ne spécifie autrement. Vous êtes tellement célèbre et doué que vous pouvez toujours trouver de quoi manger en chemin.

AVIS DE TEMPETE

« Et c'est ainsi que j'ai battu Gog Magog, chef de la tribu des Géants, et sauvé la fille du Duc Ervane », dites-vous, concluant votre récit avant d'avaler le fond de votre chope de bière.

Pendant un instant, le silence s'empare du Refuge du Voyageur, puis une vague d'applaudissements et de holàs s'élève de la clientèle de l'auberge.

« Une autre histoire ! » hurle quelqu'un depuis l'autre côté du bar.

« Oui, racontez-nous une autre histoire ! » lance une serveuse excitée, apparemment fascinée de se retrouver en présence d'un héros si célèbre, tel que vous.

« Très bien », répondez-vous tandis que des respirations haletantes s'élèvent de votre auditoire, avides de récits fantastiques. « Mais laquelle souhaitez-vous entendre ? »

Vous vous êtes aventuré à travers le Vieux Monde pendant de longues années, vous n'en avez plus tenu le compte depuis un bon bout de temps. A cette époque, vous aviez bravé d'innombrables périls et achevé une multitude de quêtes. Vous vous êtes forgé une réputation de fer, vous appropriant le titre de Héros de Tannatown après avoir sauvé la ville de la griffe de la Sorcière Ecarlate et de sa nuée de vampires.

« Dites-nous encore comment vous aviez trouvé l'épée légendaire Fléau du Dragon », demande un jeune garçon, trouvant enfin le courage de parler. Inconsciemment, vous posez votre main sur le fourreau de l'arme mythique, accroché à votre ceinture.

« Non ! » crie quelqu'un. « Je veux savoir comment vous avez décimé le Basilic de Bonebarrow. »

« Je veux entendre le récit où vous avez récupéré le trésor du Dragon Spectre ! » lance un Nain à la barbe grise, sa puissante voix dominant celles des autres clients.

« Alors ce sera le trésor du Dragon Spectre », acceptez-vous.

Vous vous apprêtez à commencer votre prochaine histoire lorsque la porte de la taverne s'ouvre à la volée et Varick Briseur de Serments – une vieille connaissance – entre dans le Refuge du Voyageur, suivi par sa troupe de coupe jarrets. Il vous aperçoit soudain, une cicatrice violette parcourt son visage de haut en bas – le souvenir d'une blessure que vous lui aviez infligé – ses lèvres se tordent en une grimace déformant son visage mutilé.

Vous levez votre chope – que quelqu'un vous a rempli sans que vous vous en soyez aperçu – et portez un toast à la dernière défaite de votre rival. « Pas de chance, Varick, tu n'étais pas assez rapide – une fois encore. La prochaine fois peut-être, hein ? »

« Tu ferais mieux de garder un œil sur tes arrières », vous avertit le chasseur de primes avec un sourire cruel. « Ton ciel va s'assombrir. Retiens bien ce que je dis, ton avenir va être nuageux ! » Votre rival se tourne vers le bar, les ruffians qui l'accompagnent vous lancent des regards menaçants, mais il en faut plus pour intimider le Héros de Tannatown.

Dans toute votre carrière d'aventurier, il y a eu Varick Brise Serment sur vos talons, tentant de vous arracher vainement la prochaine prime. Vous êtes tous deux d'âpres concurrents et aucune pitié n'a jamais été accordée par l'un d'entre vous.

Récemment, vous lui aviez subtilisé la récompense de Duc Ervane pour le retour de sa fille dont la cavalcade s'était terminée dans l'embuscade d'une tribu de Géants des Collines menée par l'infâme Gog Magog. Vous aviez ajouté la rançon d'une princesse à votre tableau de chasse et vous retrouviez avec une nouvelle histoire à conter dans ce havre d'aventuriers qu'est le Refuge du Voyageur dans le village de Vastarin à la frontière sud du Femphrey. Varick se retrouvait ainsi les mains vides.

C'était arrivé il y a quelques jours et vous aviez donné une grosse partie des gains touchés pour célébrer votre succès avec vos amis et prendre quelques congés réparateurs pour vous remettre de votre dernière aventure, louant la meilleure chambre de l'auberge pour la durée de votre séjour. Le village est assez agité, des voyageurs sont venus de loin afin de voir la Ménagerie des Monstres, cirque ambulante de wagons ayant fait halte sur la place centrale pour quelques jours.

« Je suis désolé » dites-vous à votre auditoire fasciné, « où en étais-je, avant d'être interrompu ? »

« Vous étiez sur le point de nous raconter le récit du trésor du Dragon Spectre », lance la serveuse sous le charme de votre charisme. Soudain, un claquement de tonnerre résonne au-dessus de l'auberge.

Un second roulement menaçant fait trembler les murs du Refuge du Voyageur et le flash caractéristique de la foudre illumine la salle. La serveuse hurle de panique puis se joint aux autres clients sous les tables de l'auberge.

« Par Sukh ! Qu'est-ce que c'était que ça ? » entendez-vous pousser Varick Briseur de Serment sous le choc de la surprise.

C'est étrange effectivement ! Cet orage semble venir de nulle part. Il y a une minute, la journée était calme et ensoleillée et voilà que subitement, une terrible tempête comme vous n'en aviez jamais vu lors de toute votre vie d'aventurier, déchire le ciel et change le jour en nuit.

Les tuiles des habitations s'envolent dans le vortex furieux de la tempête où elles sont pulvérisées en une pluie de fragment mortels. Le toit de l'auberge est bientôt secoué par la puissance des vents.

Rendez-vous au 1.

1

Vous ouvrez la porte de l'auberge pour voir le terrible ouragan avaler le village de Vastarin. Le ciel est noir, chargé de nuages menaçants et les bourrasques d'un vent dément arrachent les toits des habitations. Les villageois impuissants sont emportés dans les airs en hurlant. Plusieurs éclairs bombardent le sol, laissant des marques vitrifiées sur les pavés, tandis qu'une pluie de pierres de la taille de raisins mitraille les Vastariners paniqués.

De l'autre côté de la place du village, les wagons et carrioles de la Ménagerie des Monstres sont chahutés. Les rugissements des bêtes fabuleuses composant le cirque ambulante font écho aux roulements de tonnerre.

Qu'est-ce qui peut bien causer un orage aussi étrange ? Les gens sont en danger tout autour de vous, mais comment pouvez-vous combattre les éléments ? Allez-vous :

Rester dans l'auberge afin de vous abriter de la tempête ? Rendez-vous au [16](#).

Courir aider les villageois sous le siège des éclairs frappant la place centrale ? Rendez-vous au [37](#).

Vous diriger à l'endroit où la tempête semble être la plus forte, en plein milieu de la pluie de pierres ? Rendez-vous au [59](#).

2

Vous frappez vos talons trois fois de suite et vous vous mettez en route. Les villes, villages, forêts et champs défilent si vite que vous n'arrivez pas à les distinguer clairement. Vous traversez les rivières d'un simple saut. En un rien de temps, vous atteignez votre destination (effacez les Bottes de Sept Lieues de votre *Feuille d'Aventure*), mais où vous rendez-vous ? (Souvenez-vous, que vous ne pouvez visiter chaque lieu qu'une seule fois.) Alliez-vous vers:

La Mer des Anguilles ?

Rendez-vous au [64](#).

La Chaîne de la Dent de Sorcière ?

Rendez-vous au [250](#).

Le Mont Pyre ?

Rendez-vous au [189](#).

Les Plaines Hurlantes ?

Rendez-vous au [83](#).

3



Vous vous retrouvez soudainement face à l'un des wagons de la Ménagerie. Vous percevez les rugissements d'un animal furieux et une patte griffue tente de vous lacérer. Il s'agit d'une créature possédant le visage d'un vieil homme, le corps d'un lion et la queue d'un scorpion au dard mortel. Mais la terrible Manticore est toujours enfermée dans sa cage.

Une explosion soudaine déchire l'air devant vous, accompagnée d'une forte odeur d'ozone, vous vous retrouvez momentanément aveuglé par le flash de la foudre. Lorsque vous recouvrez vos esprits, vous remarquez que la porte de la cage du wagon de la Manticore se retrouve au sol. Le métal chauffé par l'impact siffle tandis qu'il refroidit. La créature saute de sa prison et avance vers vous.

Le monstre est terrorisé par la tempête et en devient plus que dangereux. Il vous prend pour cible afin de passer sa fureur sur la première proie venue. Vous dégainez rapidement votre épée, Fléau du Dragon, et vous vous préparez au combat.

MANTICORE CAPTIVE

HABILETE: 9

ENDURANCE: 10

Heureusement pour vous, les glandes à poison de la Manticore ont été retirée. la créature est également affaiblie suite à ses longues années de captivité mais n'en demeure pas moins un adversaire redoutable. Si vous survivez au combat, il y a toujours des gens en détresse, alors rendez-vous vite au [59](#).

4

A un jour de Chalannabrad, il commence à pleuvoir d es cordes. Le jour suivant vous atteignez une plaisante vallée où se côtoient une rivière, des petites forêts et des champs de blé vert

(avancez de deux jours dans la semaine.) Au fond de la vallée, se trouve un petit village paisible, à l'ombre d'un barrage en bois retenant les eaux de la rivière.

La route détrempée serpente entre les champs boueux et vous amène au village de Tumbleweir. Votre arrivée a tôt fait d'attirer l'attention du maire local, vos faits légendaires sont connus même en ce lieu, qui requière un peu de votre temps pour boire un verre à la taverne en sa compagnie. Il vous explique bientôt les raisons de son anxiété tandis que la pluie battante frappe les carreaux de l'établissement.

«C'est la pluie,» dit-il. «Elle tombe comme ça depuis une semaine et ne semble pas vouloir se calmer.» Il est clair que la Machine Météo de Balthazar Sturm a eu un effet sur le temps dans cette partie du royaume également. «Les eaux du lac sont montées au point de pratiquement dépasser le barrage.»

«Mais n'y a-t-il pas des conduits construits dans le barrage pour relâcher la pression ?» demandez-vous.

«Oui, il y en a, mais le barrage a été construit par les Nains il y a des siècles et il n'en reste plus aucun dans cette région qui sache comment ouvrir les conduits. Ils sont connectés à une série de valves, mais nous n'osons pas y toucher car nous craignons de faire une erreur et d'engloutir ainsi le village sous des tonnes d'eau. J'ai entendu dire que vous possédiez un esprit aiguisé qui a résolu plus d'un problème, vous pourriez nous aider ici.» Si vous pensez que vous pouvez faire quelque chose, rendez-vous au 85. Sinon, rendez-vous au [52](#).

5

Vous suivez le tunnel de droite et vous vous enfoncez dans les ténèbres humides. Vous n'êtes pas allé bien loin lorsque la lumière de votre lanterne vous révèle un autre tunnel sur votre droite. Désirez-vous emprunter cette nouvelle voie (rendez-vous au [27](#)) ou allez-vous poursuivre dans le passage dans lequel vous vous trouvez (rendez-vous au [310](#)) ?

6

Vous vous tenez au bord de la faille, regardant dans les profondeurs sombres de l'Abysses du Poisson Noir. Vous distinguez à peine le fond, mais vous y voyez assez pour entreapercevoir une vallée formant un niveau inférieur du fond marin. De l'autre côté de la fissure, un énorme rocher présente une grande ouverture sur le côté, située dans une sorte de passe naturelle entre les murs du récif, il s'agit de l'entrée d'une caverne sombre. Désirez-vous descendre dans l'Abysses du Poisson Noir (rendez-vous au [146](#)) ou préférez-vous vous diriger vers la caverne un peu plus loin (rendez-vous au [46](#)) ?

7

«Vous avez correctement répondu,» vous informe le Gardien. «A présent, comment puis-je vous aider ?» Vous racontez rapidement votre quête au mystérieux Gardien, votre but final étant d'arrêter la folie du mage du temps et de vaincre les Elémentaires. «Ah, oui,» répond le Gardien des Quatre Vents, «je connais ce Balthazar Sturm. Il exerce une suprématie magique sur les

éléments et possède Boreas, le Vent du Nord, souscoupe. Pour contrer cette menace, je vous offre le commandement temporaire de son frère Zephyrus, le Vent de l'Ouest. Afin de l'appeler, il vous suffit de prononcer son nom, mais vous ne pourrez le conjurer qu'une seule et unique fois, choisissez donc le moment avec discernement». (Notez le nom de Zephyrus sur votre *Feuille d'Aventure* et vous regagnez 1 point de CHANCE.) «Maintenant reprenez votre quête.» Rendez-vous au [159](#).



8

Vous n'avez d'autre choix que d'affronter le Colosse.

COLOSSE

HABILETE: 9

ENDURANCE: 12

Si aujourd'hui est Jour de la Terre, augmentez l'HABILETE du Colosse de 1 point et son ENDURANCE de 2 points. Si vous utilisez une arme contondante, comme un Marteau de Guerre ou une Masse, chaque fois que vous remporterez un Assaut, vous ferez perdre 3 points d'ENDURANCE à votre adversaire. Pour échanger Fléau du Dragon contre une arme contondante, si vous en avez une, vous devez volontairement perdre un Assaut durant lequel le mage transformé vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous réduisez l'ENDURANCE du Colosse à 3 ou moins, rendez-vous au [29](#).

9

Si vous possédez une Corde et un Grappin, vous l'attachez solidement et vous vous laissez glisser dans les ténèbres, ne souffrant qu'une douche glacée. Vous vous retrouvez alors d'une caverne naturelle, dans les entrailles de la terre (rendez-vous au [80](#)). Si vous ne possédez pas de Corde et de Grappin, Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous traversez sans encombre (rendez-vous au [80](#)), mais si vous êtes Malchanceux, vous glissez (rendez-vous au [38](#)).

10

Vous courez comme un dératé tandis que les tunnels s'écroulent derrière vous. Vous vous retrouvez finalement dans le passage par lequel vous étiez entré dans la mine, épuisé et haletant, mais vivant. Vous émergez sous la lumière du jour, clignant des yeux dans la clarté soudaine. Vous vous effondrez au sol, totalement exténué, tandis qu'un nuage de poussière s'échappe de l'entrée de la mine. Les Mines des Profondeurs Insondables sont à présent condamnées pour toujours.

Il est temps de poursuivre votre quête. Si vous possédez une paire de Bottes de Sept Lieues et désirez les utiliser maintenant, rendez-vous au 2. Sinon, quelle destination allez-vous prendre dans votre recherche de moyens de se débarrasser des Elémentaires de Sturm ? Souvenez-vous que vous ne pouvez visiter chaque lieu qu'une seule fois, allez-vous vous diriger vers:

La Mer des Anguilles ?
Le Mont Pyre ?
Les Plaines Hurlante ?

Rendez-vous au [360](#).
Rendez-vous au [343](#).
Rendez-vous au [36](#).

Ou, si vous vous sentez prêt, vous pouvez tenter de trouver la Machine Météo de Balthazar Sturm - l'Œil du Cyclone (rendez-vous au [350](#)).



11

Les villageois parviennent à mettre en déroute les vers qui retournent sous terre. Le fermier vous remercie de votre aide et vous demande vers quel endroit vous vous dirigez. «Au nord-est», lui répondez-vous.

«Comme je l'ai dit, vous ne trouverez rien à part un désert sec dans cette direction,» dit-il. «Nous nous rendons à l'ouest vers Chalannabrad, nous voulons informer les autorités de ce qui se passe ici. Pourquoi ne viendriez-vous pas avec nous ?» Si vous souhaitez vous joindre à la caravane (et que vous ne vous êtes pas encore rendu sur la Mer des Anguilles), rendez-vous au [93](#).

Sinon, vous poursuivez votre voyage seul. Le fermier avait raison, cette partie du royaume est presque devenue désertique. (Vous ne pourrez pas regagner de points d'ENDURANCE durant les jours que vous passerez sur cette contrée aride.) Après deux autres jours d'errance sous un ciel couleur cuivre (avancez de deux jours dans la semaine), vous apercevez, au loin, les eaux du Lac du Chaudron. Rendez-vous au [189](#).

12

Il est dit que si vous approchez un coquillage de votre oreille, vous pouvez entendre le bruit de la mer à l'intérieur. Vous vous demandez si la même chose est vraie avec le Coquillage des Mers. Vous le placez donc sur votre oreille et écoutez. Vous percevez un murmure distant, tel une vague lointaine se brisant sur le rivage. Il vous semble entendre un nom: Oceanus. Retournez au [318](#) et continuez à lire le paragraphe.



13

Deux jours sont passés depuis que vous avez quitté la frontière sud du Femphrey. Vous dressez le campement pour la nuit au bord d'un petit bois. Si vous possédez le mot code *Essahc*, rendez-vous au [131](#). Sinon, si aujourd'hui au Jour de la Lune, rendez-vous au [95](#). Autrement, rendez-vous au [40](#).

14

Vous chutez dans le vide, fouetté par la puissance des vents. L'immense vaisseau est juste en dessous de vous. Votre main saisit la poignée de l'écouille de justesse et votre corps rebondit lourdement contre les plaques de cuivre de l'engin. Vous vous hissez péniblement sur un petit rebord, faites pivoter la poignée de l'ouverture et pénétrez dans l'Œil du Cyclone.

L'écouille se referme avec fracas derrière vous, échol du claquement résonnant sur les parois métalliques du vaisseau. Vous progressez le long d'un couloir grillagé et arrivez bientôt devant un escalier central. La structure métallique en spirale mène aux étages supérieurs et inférieurs de l'Œil du Cyclone, à travers des trous circulaires dans le plafond et le sol. Vous jetez un œil vers le haut et vers le bas, et constatez que vous vous trouvez dans l'étage inférieur du vaisseau. Sous vos pieds, l'escalier conduit à la cale de l'engin volant où vous pouvez entendre les remous caractéristiques d'eau qui tangue au rythme des soubresauts du vaisseau. Vers le haut, l'escalier mène à deux autres ponts.

Une manière de faire payer Balthazar Sturm serait d'infliger le maximum de dommages à l'Œil du Cyclone. Tant que vous serez à bord de l'engin volant, tenez un compte précis des dommages que vous causerez sous la forme d'un score de DEGATS qui pour le moment est de 0.

Si vous possédez les Plans de l'Œil du Cyclone et souhaitez les consulter de suite, multipliez par 3 le nombre associé à ces derniers et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, qu'allez-vous explorer en premier ?

La cale ?

Le pont inférieur (où vous êtes à présent) ?

Le pont central ?

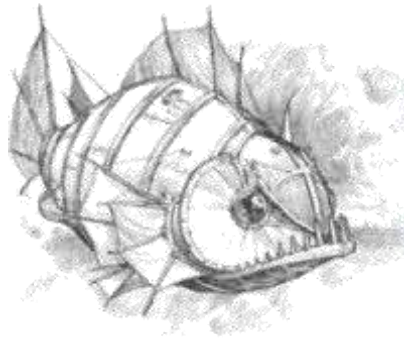
Le pont supérieur ?

Rendez-vous au [302](#).

Rendez-vous au [54](#).

Rendez-vous au [126](#).

Rendez-vous au [258](#).



15

Vous entendez des pas lourds et métalliques derrière vous, vous vous retournez et apercevez l'automate-golem que vous aviez laissé dans la cale. Il se force un passage dans la Salle du Moteur. Le géant de métal passe devant vous et va craser ses immenses poings sur la sphère. Vous n'avez aucune idée de ce qui peut bien contrôler l'homme mécanique mais, quoi que ce soit, Cuirassé semble vouloir détruire le Moteur. Un craquement soudain, suivi par un sifflement aigu précède un torrent d'énergie élémentaire brute qui s'échappe par la fracture qui s'ouvre à présent dans la sphère. Une seconde plus tard, le Moteur explose. Des morceaux de métal brûlant volent dans la pièce et s'encastrent dans les murs, le sol et le plafond. Par chance, vous vous en sortez indemne, le corps de l'automate vous a servi de bouclier, mais ce dernier a aussi été détruit dans l'explosion. (Augmentez le score de DEGATS de 3, regagnez 1 point de CHANCE et rayer le mot code Etamotua de votre *Feuille d'Aventure* .) Il semble que suite à la destruction du Moteur, les Elémentaires aient également disparus. La grande salle n'est plus qu'un champ de dévastation. Vous retournez à présent sur vos pas. Rendez-vous au [126](#).

16

Vous refermez la porte sous les assauts du vent et retournez vous asseoir parmi vos fans. Les clients vous lancent à présent des regards emplis de colère.

«Et vous osez vous appeler un aventurier ?» lâche l'un d'entre eux.

«Il y a des gens qui ont besoin d'aide dehors» dit le jeune homme de tout à l'heure.

La serveuse auparavant admirative est maintenant écœurée, «je pensais que vous étiez un héros alors que vous n'êtes qu'un lâche !»

Le Nain vous toise de travers. «Je suppose que toutes vos histoires d'extermination de dragons et de combats contre des géants étaient également dulanf.»

La foule commence à vous siffler, lançant des «menteur !» et «couard !». Vous avez perdu leur respect et entaillé votre réputation en agissant de la sorte. (Vous perdez 1 point de CHANCE !) Vous allez devoir faire quelque chose.

Vous retournez à la porte et l'ouvrez à nouveau. Décidez de votre prochaine action. Allez-vous:

Courir aider les villageois sous le siège des éclairs frappant la place centrale ? Rendez-vous au [37](#).

Vous diriger à l'endroit où la tempête semble être la plus forte, en plein milieu de la pluie de pierres ? Rendez-vous au [59](#).

17

La clé glisse dans la serrure et, avec un déclic le coffre s'ouvre. A l'intérieur, sur une pile de trésors, se trouve un crâne humain portant une magnifique couronne en corail rouge. (Si vous désirez prendre la Couronne de Corail, et la mettre sur votre tête, notez-la sur votre Feuille d'Aventure.) Vous souvenant de la demande du Capitaine Katarina, vous saisissez de pleines poignées d'or et de gemmes. Tirez un dé afin de savoir ce que vous trouvez dans le coffre:

Vous obtenez 1 ou 2: Un Collier en Argent (d'une valeur de 6 Pièces d'Or), un Sac de Gemmes (d'une valeur de 12 Pièces d'Or) et une pleine poignée de Pièces d'Or (tirez un dé et ajoutez 6 pour connaître leur nombre).

Vous obtenez 3 ou 4: Une bourse d'antiques Doublons (tirez deux dés et ajoutez 12 pour en connaître leur valeur en Pièces d'Or).

Vous obtenez 5 ou 6: Un Anneau Rubis (d'une valeur de 5 Pièces d'Or), un Gros Diamant (d'une valeur de 15 Pièces d'Or) et un coffret rempli de Pièces d'Or (tirez deux dés et ajoutez 6 pour connaître leur nombre).

Vous remplissez vos poches des trésors que vous avez trouvés, vous regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [163](#).

18

«Interdiction d'entrer,» dit Brokk en traduisant les runes. «J'ignore pourquoi cet endroit a été condamné mais cela doit être pour une excellente raison. Je suis certain que ce que vous recherchez ne se trouve pas au-delà. Je n'irai pas dans cette direction si j'étais vous.» A présente retournez au 68 et décidez de ce que vous allez faire.



19



Votre arme est confisquée, vos mains ligotées solidement à l'aide d'une corde, puis vous êtes conduit devant le chef de cette tribu de maraudeurs. Le Khan vous regarde avec mépris.

«Qui pensez-vous être pour vous infiltrer dans le camp du puissant Khaddan Khan, Maître de la Horde du Tonnerre, la plus grande de tous les tribus de maraudeurs ?» Il vous fixe d'un regard inquisiteur. Il n'y a qu'une façon de vous en sortir et vous la saisissez.

«Je suis le Héros de Tannatown,» répondez-vous, «exterminateur du Basilic de Bonebarrow, tueur de Géant et conquérant de la Sorcière Ecarlate. Et je vous lance un défi aux armes.»

Le Khan garde le silence pendant quelques instants, puis il éclate de rire. Ça n'était pas la réaction à laquelle vous vous attendiez.

«Etes-vous fou ? Je suis le plus grand de tous les Khans de Lendleland. Les autres tribu me prêtent allégeance !» le Khan arrête de rire et reprend son air sérieux.

«Mais un défi est un défi, et j'accepte le votre. Quand j'en aurai fini avec vous, je vous donnerai en pâture à mes chiens afin qu'ils soient aussi impétueux que vous face à une mort imminente.»

Vous vous retrouvez rapidement au centre d'un cercle composé des barbares du Lendleland. Le Khan s'apprête à prouver à nouveau sa supériorité au combat. Vous espérez pouvoir survivre pour vous souvenir de cet affrontement qui s'annonce ardu.

KHADDAN KHAN

HABILETE: 10

ENDURANCE: 12

Dès que vous aurez réduit l'ENDURANCE du Khan à 4 ou moins, rendez-vous au [48](#).

20

«C'était mon idée vous savez,» vous explique le vieil homme. «Tous ces appareils volants plus lourds que l'air, j'ai pensé qu'une solution de sauvetage serait idéale si les choses tournent mal. Je

l'ai appelé l'Anti-Chute Portable à Commande Manuelle, un nom vraiment ingénieux, vous ne trouvez pas ? Tout ce que vous avez à faire est de tirer la corde lorsque vous chutez et cela ralentira votre descente, tout du moins en théorie. Je n'ai jamais pu sortir pour le tester correctement.» Retournez au [335](#) pour poser une autre question ou, si vous en avez fini, rendez-vous au [365](#).

21

Vous faites de votre mieux pour éviter les éruptions ardentes et la pluie de roche en fusion, mais il est impossible de définir un quelconque cycle dans leurs apparitions. Tirez un dé et ajoutez 1, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez suite aux brûlures que vous causent les geysers de flammes. Toutefois, si vous possédez une Tatouage de Dragon, ou si vous aviez bu une Potion de Protection contre le Feu avant de pénétrer dans ces tunnels, vous réduisez la perte d'ENDURANCE de 1 point, et si vous portez une Cape en Peau de Dragon, vous réduisez cette perte de 2 points supplémentaires (toutes ces réductions de dommages sont cumulatives, si vous possédez le Tatouage de Dragon, que vous avez bu une Potion de Protection contre le Feu et que vous portez une Cape en Peau de Dragon, vous réduisez votre perte d'ENDURANCE de 4 points). Si vous êtes toujours vivant, vous parvenez à l'autre extrémité du pont et du lac de lave, mais vous êtes horrifié de vous retrouver dans un cul-de-sac, il n'y a aucune autre issue (vous perdez 1 point de CHANCE.) Vous n'avez d'autre choix que de faire demi-tour et de retraverser cet enfer ardent. Tirez à nouveau un dé et ajoutez 1, ci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez une fois encore. Les protections décrites plus haut vous servent toujours. Si vous survivez à cette seconde traversée, rendez-vous au [245](#).

22

Votre voyage vous amène à la seconde plus grande ville du Femphrey - la Cité de Cristal. (Avancez de trois jours dans la semaine.) Beaucoup pensent que la ville a été construite à partir des cristaux que sa population a pêchés dans le lac, mais c'est aussi vrai que de dire que les rues de Chalannabrad sont pavées d'or !

Le temps étrange qui afflige le reste du royaume ne semble pas être encore arrivé ici, vous avez donc l'opportunité de vous arrêter un peu et de vous reposer. La meilleure chose à faire serait de visiter les marchés de la ville.

La Cité de Cristal est un des arrêts privilégiés de routes de commerce du Vieux Monde et vous deviez trouver à peu près tout ce dont vous avez besoin ici, ainsi que d'autres objets curieux et exotiques. Désirez-vous chercher de l'équipement pratique (rendez-vous au [41](#)) ou préférez-vous vous intéresser aux objets inhabituels (rendez-vous au [70](#)) ?

23

Vous courez de toutes vos forces mais la crevasse finit par vous rattraper. Le sol se dérobe et vous chutez dans les profondeurs du monde tandis que des tonnes de rochers et de terre s'abattent sur vous. Votre aventure s'achève ici, enterré vivant dans les tréfonds des Mines des Profondeurs Insondables.

24

Vous percevez le sifflement de flèches volant très près de vous tandis que vous foncez vers les collines. Vous aviez réussi à distancer quelque peu les cavaliers et les hommes du Khan ont sorti leur arc pour vous aligner. Tirez un dé et ajoutez1. Ceci représente le nombre de flèches qui trouvent leur cible, vous. (Vous perdez autant de points d'ENDURANCE.) Si vous êtes toujours envie, rendez-vous au [65](#).

25

«Je vous présente la Taupe,» dit Brokk fièrement, **gitant** une main en direction de l'incroyable engin. «La plus formidable des machines à forer de ce côté de la Chaîne de la Dent de Sorcière. Si nous pouvions la démarrer nous pourrions nous rendre dans les profondeurs de la mine en un rien de temps.» Désirez-vous voir si Brokk peut démarrer la Taupe et utiliser l'engin pour vous déplacer dans la Mine des Profondeurs Insondables (rendez-vous au [124](#)), ou préférez-vous poursuivre à pied (rendez-vous au [145](#)) ?

26

«Quels petits monstres agaçants ! Ils ont pourri ma vie», Inigo fait la grimace en évoquant les gardiens du laboratoire électrique. «Ce sont les ouvriers de Sturm, ses gardes et ses géôliers. Ce sont eux qui ont construit le vaisseau et ce satané Golem à Vapeur. Vous voulez savoir comment Sturm a créé ces petits diabolins ? Ce sont des Esprits Electriques confinés dans des combinaisons de cuir et de cuivre. Si vous les rencontrez à nouveau, et vous le ferez si vous poursuivez Sturm, sachez qu'il existe un moyen rapide de se débarrasser d'eux. Il existe une valve de sécurité là où le casque de cuivre rencontre la combinaison à la base du cou. Si vous la détruisez, l'Esprit sera immédiatement libéré envoyé vers les Plans Élémentaires.»

Il s'agit là d'une information précieuse ! (Vous regagnez 1 point de CHANCE.) Si vous vous retrouvez à combattre les Fulgurites de Sturm à nouveau, vous pourrez tenter de casser cette valve. Lorsque vous remporterez un Assaut contre l'un de ces Esprits Electriques, Testez votre Habilité. Si c'est un succès, le Fulgurite meurt immédiatement. Si c'est un échec, vous devez poursuivre le combat, mais vous pourrez tenter de casser la valve à nouveau au prochain Assaut que vous remporterez. Retournez au [335](#) pour poser une autre question, ou, si vous en avez terminé, rendez-vous au [365](#).

27

Ce passage est nettement plus petit que le tunnel principal et vous devez vous accroupir en certains endroits pour progresser. Vous entendez subitement des bruits de grattement comme si quelque chose essayait de creuser son chemin dans la roche. Un pan entier de la paroi du tunnel s'écroule soudainement dans le passage. La tête d'un énorme cafard surgit du trou dans la roche, l'insecte géant ne possède pas d'yeux, mais il a des mandibules capables de mâcher la pierre ainsi que toute sorte d'armure ! L'Arpenteur de Roche vous attaque en claquant des mandibules.

ARPENTEUR DE ROCHE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 10

Si vous éliminez l'énorme insecte dévoreur de cailloux, vous essayez le sang jaune écœurant de la créature de votre lame. Vous réfléchissez quand au chemin à prendre à présent. Souhaitez-vous poursuivre dans ce tunnel taillé par les Nains (rendez-vous au [75](#)) ou préférez-vous ramper dans le conduit creusé par l'Arpenteur de Roche afin de savoir où il conduit (rendez-vous au [49](#)) ?

28

Vous avez sauvé le Femphrey des plans diaboliques de Balthazar Sturm, mais au prix de votre vie semble-t-il. Puis vous vous souvenez du Sac à Dos. Vos mains trouvent la cordelette attachée au sac et tirent dessus. Le dessus du sac à dos s'ouvre et une grosse masse de tissus se déploie dans les airs, reliée à votre sac par une multitude de cordes. Cette étrange voile ralentie votre chute et vous atterrissez doucement au sol. Vous ne vous êtes jamais senti aussi heureux de toucher la terre ferme ! Rendez-vous au [400](#).

29

La forme rocheuse de Sturm commence à se fissurer jusqu'à ce que son corps soit sur le point de s'effondrer. Toutefois, les morceaux de pierre du corps de votre ennemi se liquéfient rapidement pour devenir de l'eau. Sous sa forme liquide il glisse, tel une vague, autour du pont, emportant vos pieds et vous faisant perdre l'équilibre. Votre adversaire a à présent un torse humanoïde aux traits liquides flottant sur une fontaine d'eau qui lui sert de jambes. Si seulement vous pouviez faire bouillir l'Elémentaliste transformé, comme un feu changerait l'eau en vapeur...

Si vous connaissez le nom d'un Elémentaire de Feu qui pourrait vous aider, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez tous les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [206](#).

30

«Ce que vous recherchez se trouve au-delà de la fis sure» dit Brokk, pointant la brèche de sa hache. «Mais vous irez seul. Je vous attendrai ici, mais je refuse d'entrer là dedans. Cet endroit est maudit.» Notez le fait que Brokk ne voyage plus avec vous (vous perdez tous les avantages de sa présence) et retournez au [80](#) où vous déciderez ed votre prochaine action.

31

Vous pénétrez dans la carcasse du monstre marin mort à travers un trou dans sa poitrine. Les côtes de la créature s'élèvent haut au-dessus de votre tête. C'était de toute évidence une puissante créature. Quelque chose remue soudain dans la chair liquéfiée par la décomposition. Un horrible ver géant émerge des entrailles en se tortillant. Il a trouvé une proie vivante qui lui convient mieux que la chair morte.

VER CARNIVORE

HABILETE: 6

ENDURANCE: 6

Ce genre de créatures est d'habitude minuscule, mais les parasites qui infestent les boyaux des monstres marins géants sont d'une toute autre taille. Si vous parvenez à tuer le Ver Carnivore, vous trouvez ce que vous étiez venu chercher. Reposant parmi les restes du dernier repas de la Baleine Géante, vous apercevez un bouclier portant l'image d'un Dragon Rouge. Il n'est pas difficile d'imaginer le destin de son précédent porteur. Prenez le bouclier si vous le souhaitez (notez le Bouclier Dragon sur votre *Feuille d'Aventure*), puis quittez précipitamment la carcasse pour nager plus avant dans l'Abysses du Poisson Noir. Rendez-vous au [179](#).

32

Vous nettoyez votre lame des horribles sécrétions des les rejetons à présent morts. Vous êtes certain d'avoir pénétré dans l'ancre du Dragon de tempête, mais le monstre n'est pas là. Toutefois, en éliminant sa progéniture, vous avez soulagé Fleemphrey de tels monstres, s'ils provoquent effectivement un changement climatique brusque. (Notez le mot code *Mortsleam* sur votre *Feuille d'Aventure* et regagnez 1 point de CHANCE.)

Sylas et vous décidez qu'il n'y a rien à gagner à attendre le Dragon de Tempête, vous n'avez aucune idée du moment de son retour et cela pourrait prendre des jours. Si les bébés que vous avez affrontés sont les siens, vous imaginez sans peine quelle terrible créature doit être ce dragon. Vous vous remettez en route. Rendez-vous au [386](#).

33

Le tunnel s'élargit et le plafond se retrouve bientôt à plusieurs mètres au-dessus de votre tête. Vous vous retrouvez bientôt dans une caverne, au bord d'un immense lac de lave formant un réservoir géant de magma. La lave est en ébullition et des geysers de feu émergent aléatoirement de la surface brûlante. Un pont de pierre étroit enjambe ce lac infernal. Désirez-vous vous risquer sur le pont pour traverser le réservoir de magma (rendez-vous au [21](#)), ou préférez-vous revenir à l'intersection et emprunter l'autre passage (rendez-vous au [245](#)) ?

34

Vous faites de votre mieux pour mimer les actions des Fulgurites qui s'occupaient de la machine lorsque vous êtes entré dans la Salle du Moteur. Vous tirez un levier par ci et fermez plusieurs valves par là dans l'espoir de déconnecter les accumulateurs de puissance et isoler les autres parties du vaisseau. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vos actes produisent l'effet souhaité (augmentez le score de DEGATS de 1). Si vous êtes Malchanceux, la vitre d'un afficheur explose et les débris coupants vous crèvent un œil (vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE).

Mais si vous souhaitez en faire davantage, vous allez devoir tenter autre chose. Allez-vous:

Attaquer le Moteur Élémentaire à l'aide de votre épée ? Rendez-vous au [47](#).

Frapper la machine avec une Masse ou un Marteau de Guerre, si vous possédez l'un ou l'autre ? Rendez-vous au [82](#).

Tenter d'utiliser une Clé à Molette, si vous en possédez une ? Rendez-vous au [63](#).

Quitter la Salle du Moteur et explorer un autre endroit ? Rendez-vous au [126](#).



35

Vous grimpez le chemin abrupt, tel un mouflon à flanc de montagne. En un rien de temps, vous vous retrouvez proche du sommet du rocher, escaladant une portion de terre où poussent quelques arbres. Soudain, vous glissez et tombez durement sur vos deux genoux (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). C'est comme si le sol s'était dérobé sous vos pieds. Tandis que vous vous relevez, la terre devant vous s'élève et une créature monstrueuse émerge des profondeurs de la roche. Elle est massive, deux fois plus grande que vous avec des bras tels des masses gigantesques, son corps est recouvert de racines tentaculaires. Vous aviez entendu parler de telles créatures auparavant mais sans jamais en rencontrer encore. Le monstre est un Démon de Terre aux attaques fulgurantes. Ses pieds sont ancrés dans la terre, trainant des plantes et des racines d'arbres. La créature avance vers vous, prête à vous arracher la vie. Une fois encore, vous devez lutter pour défendre votre peau !

DEMON DE TERRE
HABILETE: 10 ENDURANCE: 12

(Si aujourd'hui est Jour de la Terre, l'HABILETE du Démon de Terre est augmentée de 1 point et son ENDURANCE de 2.) Vous avez entendu dire que ce genre de créature tire son énergie de la terre elle-même. La résistance du Démon de Terre testelle, que chaque Assaut que vous remporterez ne lui fera perdre que 1 point d'ENDURANCE, mais si vous pouviez le priver de son ancrage terrestre, vous seriez peut être capable de le blesser sérieusement. Si vous désirez tenter cette approche après que vous ayez remporté un Assaut, rendez-vous au [71](#). Si vous parvenez à tuer la bête, rendez-vous au [51](#).

36

Une journée après avoir quitté les collines de la Chaîne de la Dent de Sorcière (avancez au prochain jour de la semaine) vous arrivez en vue de Tannatown. La seule vue de l'endroit vous pousse à presser le pas et vous pénétrez à nouveau dans cette ville qui vous a valu votre surnom célèbre. Les habitants acclament votre arrivée et C'est bientôt une foule d'enfants qui se trouve accrochée à vos talons. Le maire est déjà là à vous attendre sur la place centrale entouré de badauds excités réunis pour voir le Héros de Tannatown en personne. Les citoyens n'ont pas

oubliés ce que vous avez fait pour eux en les débarrassant de la Sorcière Ecarlate, et dès que vous exposez votre nouvelle quête au maire, il vous propose immédiatement le gîte et le couvert. Si vous souhaitez accepter l'hospitalité du maire, rendez-vous au [161](#). Sinon, vous saluez la foule et vous vous remettez en route. Trois jours de voyages sous le vent, la pluie et même la neige vous amènent aux désolations des Plaines Hurlantes. Avancez de trois jours dans la semaine et rendez-vous au [83](#).

37

Vous vous jetez dans la fureur de la tempête, votre bras sur le visage pour vous protéger les yeux des explosions incandescentes des éclairs assassins. Vous traversez la place en zigzagant, tentant de ne pas vous faire foudroyer. Testez votre Habilité en ajoutant 2 au résultat si aujourd'hui est Jour de la Tempête. Si c'est un succès, rendez-vous au [3](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [74](#).



38

Battu par l'eau gelée, votre corps se retrouve rapidement engourdi par le froid et vos muscles ne vous répondent plus correctement. Vous basculez dans le vide et percutez des rochers et d'anciens équipements de mine rouillés. Tirez un dé et ajoutez 1, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous êtes toujours vivant, le torrent furieux vous projette dans les eaux sombres et froides d'un lac plus bas. Vous remontez à la surface, crachant et toussant pour évacuer l'eau de vos poumons et vous vous hissez sur la berge sablonneuse d'une large caverne souterraine. Toutefois, suite à votre bain forcé, vous perdez la moitié de vos Provisions, gâtée par l'eau. Supprimez donc la moitié de vos Repas, en arrondissant à l'entier inférieur, puis rendez-vous au [80](#).

39

Vous déployez les Plans de la Machine Météo de Sturmet les étudiez attentivement pour la première fois. Si vous en croyez les indications des plans, vous vous trouvez dans une pièce appelée 'Turbine à Vent' et la salle suivante s'appelle 'Générateur d'Eclairs'. Plus loin, se trouve une cabine sans nom derrière laquelle une nouvelle pièce est notée 'Contrôles du Gouvernail'. La Cale sous ce pont est bien décrite comme telle. Toutefois, les deux ponts au-dessus de vous sont plus intrigants. Sur le Pont Supérieur de l'Œil du Cyclone se trouve une cabine dénommée 'Producteur de Glace' et une autre marquée comme 'Verre Flamboyant'. Mais c'est le Pont Central qui présente le plus d'intérêt, quasiment tout le long d'une immense pièce appelée 'Salle du

Moteur', l'avant de ce pont est noté 'Pilotage'. A présent que vous possédez des renseignements plus clairs sur l'intérieur du vaisseau, retournez au [14](#) et décidez de l'endroit où vous débuterez votre exploration de l'Œil du Cyclone.

40

Lorsque l'aube apparaît enfin, vous êtes fin prêt pour vous remettre en route. Vous vous dirigez vers le nord-ouest durant deux jours de plus jusqu'à apercevoir les murs de la capitale à l'horizon. Avancez de quatre jours dans la semaine et rendez-vous au [50](#).

41

Vous trouvez les objets suivants à la vente:

Provisions: 1 Pièce d'Or par Repas.
Arbalète avec 6 carreaux: 12 Pièces d'Or.
Armure de Plates: 10 Pièces d'Or.
Marteau de Guerre: 10 Pièces d'Or.
Potion de Fortune: 6 Pièces d'Or.
Potion de Force: 4 Pièces d'Or.
Potion d'Habilitété: 5 Pièces d'Or.

Les marchés sont ouverts tous les jours dans la Cité de Cristal et les citoyens prient particulièrement les Dieux du commerce et de l'échange, donc si aujourd'hui est Haut Jour, beaucoup de marchands se livrent une compétition féroce et vous pourrez déduire 1 Pièce d'Or de tous les prix pratiqués, sauf pour les Provisions.

Vous pouvez acheter jusqu'à 10 Repas, chaque Repas vous rendra 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez utiliser l'Arbalète une fois avant chaque bataille avant d'engager le combat (et tant que vous avez des carreaux à tirer); Testez votre Habilitété et si c'est un succès le carreau touchera votre adversaire lui faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Sur un jet de 1 à 4, l'Armure de Plates réduira les pertes de points d'ENDURANCE de 1 point. Lorsque vous la buvez, la Potion de Fortune restaurera votre score de CHANCE à son niveau de départ, la Potion de Force restaurera votre score d'ENDURANCE à son niveau de départ, la Potion d'Habilitété restaurera votre score d'HABILETE à son niveau de départ.

Lorsque vous en aurez terminé, voulez-vous vous rendre aux stands proposant des objets plus inhabituels (rendez-vous au [70](#)) ou préférez-vous quitter la Cité de Cristal et poursuivre votre quête (avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [189](#)) ?

42

Vous ne pensez pas avoir la moindre chance face à un Elémentaire de Terre et vous fuyez la caverne pour retourner dans la mine. Derrière vous, l'Elémentaire rugit à nouveau et frappe le sol

de ses deux poings colossaux. Sous l'impact du choc, la roche se lézarde et bientôt c'est une véritable crevasse béante qui s'ouvre derrière vous, vous devez accélérer pour ne pas qu'elle vous rattrape. Tirez trois dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [10](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [23](#).



43

Si l'Elémentaire de Glace vous blesse, le pouvoir réchauffant du Talisman Soleil vous protégera partiellement de son toucher glacial. Réduisez alors les dommages causés par l'Elémentaire de 1 point. Toutefois, si l'Elémentaire de Glace utilise son attaque Souffle du Blizzard, vous pourrez alors en ignorer tous les dommages. A présent, retournez au [100](#) et préparez-vous au combat.

44

Votre coup percute la sphère à un autre endroit que le premier. En fait vous venez d'éclater le hublot de verre du Moteur Elémentaire. Vous entendez le bruit caractéristique de gaz qui s'échappe par une ouverture et soudainement, un vent puissant balaie la salle toute entière. Vous êtes forcé de tirer votre épée face à l'Elémentaire d'Air Supérieur furieux que vous venez de libérer par inadvertance. Boreas, la manifestation Elémentaire du Vent du Nord, n'a pas apprécié d'être enfermé dans l'appareil et ne fait aucune distinction entre la personne qui l'a libéré et son séquestreur. Hurlant sa fureur élémentaire, Boreas attaque !

ELEMENTAIRE D'AIR SUPERIEUR HABILETE: 15 ENDURANCE: 20

Si vous parvenez à vaincre l'essence du Vent du Nord, vous regagnez 1 point de CHANCE. Augmentez le score de DEGATS de 2 et notez le mot code *Eimlacca* sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous en avez fait assez ici, vous quittez la Salle du Moteur et partez explorer un autre endroit. Rendez-vous au [126](#).

45

Vous tombez vers le sol, vos mains trouvent la cordelette du sac à dos et la nervosité vous fait tirer dessus machinalement. Le haut du sac s'ouvre et libère une grande étoffe qui s'ouvre au dessus de votre tête. Le tissu est maintenu attaché au sac par des lanières de cuir tendues. Votre chute est grandement ralentie et vous atterrissez au pied de la tour sans égratignure. Vous regagnez 1 point de CHANCE. Toutefois, vous devez trancher les lanières de cuir car la toile géante, gonflée de vent, risque de vous déséquilibrer et de vous trainer sur le sol. De plus vous ne

pouvez décemment pas marcher avec l'étoffe derrière vous. Vous ne serez plus capable de faire appel à cette alternative à l'avenir. (Rayez le Sac à Dos Spécial de votre *Feuille d'Aventure*, bien que vous puissiez toujours l'utiliser comme sac à dos normal.) Vous décidez qu'il ne serait pas sage de tenter de remonter la tour et de croiser à nouveau le Gardien des Quatre Vents, vous vous remettez donc en route, revenant sur vos pas à travers le Canyon Hurlant puis vous quittez les Plaines Hurlantes. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [394](#).

46

Vous pénétrez dans la passe étroite et, sans le savoir, vous entrez également sur le domaine de créatures qui vivent dans le récif, des prédateurs sans cesse en quête de nourriture. Des crustacés aux larges pinces et aux pattes articulées surgissent de trous dans la roche, tandis que des étoiles de mer et des anémones géantes vous prennent à parti. Combattez ces Occupants du Récif comme s'il ne s'agissait que d'une seule créature.

OCCUPANTS DU RECIF

HABILETE: 7

ENDURANCE: 10

Vous pouvez décider de fuir après 3 Assauts, si vous le souhaitez, en retournant vers la fissure (rendez-vous au [146](#)). Si vous préférez poursuivre le combat et que vous en sortez vainqueur, rendez-vous au [76](#).



47

Vous plantez votre épée magique entre les plaques de la sphère de métal, espérant l'ouvrir telle une pomme, mais les pouvoirs de votre lame tueuse de Dragons sont annulés par l'énergie élémentaire brute générée par l'engin. Votre épée abîmée sur l'armure de la sphère, le tranchant s'en trouve à présent émoussé. (Vous perdez 1 point d'HABILETE et 1 point de CHANCE.) Qu'allez-vous faire à présent ?

Frapper la machine avec une Masse ou un Marteau de Guerre, si vous possédez l'un ou l'autre ? Rendez-vous au [82](#).

Tenter d'utiliser une Clé à Molette, si vous en possédez une ? Rendez-vous au [63](#).

Quitter la Salle du Moteur et explorer un autre endroit ? Rendez-vous au [126](#).

48

Le combat tourne bientôt en votre avantage, mais vous réalisez vite que vous ne pouvez décemment pas tuer le Khan, pas ici, pas de cette façon. Si vous le faisiez, il y aurait certainement une douzaine de prétendants à sa succession qui pourrait vous relancer un défi pour gagner le droit d'être le prochain leader de la tribu, autant de nouveaux combats que vous ne pourriez remporter sur la durée.

Au lieu de cela, ayant repoussé Khaddan Khan aux limites du cercle, vous saisissez l'opportunité de vous jeter sur lui et, tel un tremplin, vous prenez appui sur son corps pour sauter par dessus les autres barbares. Vous atterrissez sur la selle d'une monture et avec un puissant «Yaah !» la frappez de vos talons. Le cheval henni et prends rapidement la direction des collines. Les cavaliers barbares ne sont pas longs à réagir et se lancent rapidement à votre poursuite. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [65](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [24](#).

49

Espérant que l'Arpenteur de Roche soit solitaire, vous commencez à ramper dans l'étroit boyau visqueux creusé par ses mandibules. Brusquement, le sol commence à trembler tout autour de vous. Vous perdez votre prise et vous glissez sur la bave de l'insecte géant, tout le long du boyau, jusqu'à atterrir dans un autre tunnel. Rendez-vous au [68](#).

50

Votre voyage vous amène finalement en vue des murs de la capitale du Femphrey, Chalannabrad ! Ce n'est pas votre première visite dans cette ville, et voir ces larges avenues, ces magnifiques bâtiments et ces parcs enchanteurs ne cessera jamais de vous émouvoir. Mais vous n'êtes pas là pour visiter cette fois-ci, et vous pressez le pas. Les effets néfastes de la machine de Balthazar Sturm ne sont pas encore arrivés jusqu'ici, le temps est encore beau et ensoleillé. Vous vous dirigez vers les docks de la ville tout en vous demandant comment vous allez accomplir une quête que doit vous conduire sous les flots de la Mer des Anguilles.

N'étant pas un poisson, vous devez trouver une solution pour pouvoir respirer sous l'eau, ainsi qu'un navire pour vous emmener au large. Bien entendu, Chalannabrad est également l'endroit rêvé pour vous équiper correctement. Désirez-vous visiter les marchés de la ville avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre (rendez-vous au [91](#)) ou préférez-vous vous hâter et trouver un moyen de respirer sous l'eau rapidement (rendez-vous au [121](#)) ?

51



Finalement, vous arrivez au pied de la haute tour solitaire. Elle se dresse au milieu du promontoire rocheux qui domine une vallée en contrebas. Il vous semble que la construction soit extrêmement précaire, chaque étage posé sur celui du dessous en décalé. Vous levez la tête pour admirer la haute structure coiffée de remparts défiant les éléments. Une longue barre métallique, censée canaliser la foudre, parcourt la moitié de la tour depuis son sommet, l'extrémité de ce paratonnerre gigantesque, pointe, telle une terrible lance, vers le ciel. Accroché à une tourelle, se dresse une girouette en cuivre dont la forme évoque un immense aigle à la tête de coq. A quelques vingt mètres devant vous se trouve la porte d'entrée de la tour, d'épaisses planches de bois bardées de fer. Il semble qu'il n'y ait aucune patrouille aux alentours, vous avancez prudemment.

Un hurlement strident vous arrête net, vous levez à nouveau la tête pour apercevoir la girouette de cuivre s'élançant de son perchoir, ses larges ailes de métal, couleur verdgris suite à sa longue exposition aux éléments, la font planer jusqu'à vous. Le monstre ouvre son large bec et pousse un nouveau cri qui vous brise les tympans. Vous tirez à nouveau Fléau du Dragon et vous vous préparez à combattre le gardien de la tour.

OISEAU GIROUETTE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Si vous parvenez à détruire la Girouette, rendez-vous au [94](#).

52

Il est déshonorant pour un héros d'abandonner les gens qui lui demandent de l'aide. Vous perdez 1 point de CHANCE. Le maire vous maudit, vous laissez Tumbleweir à son destin et poursuivez vers le sud-est. La pluie finit par cesser, les nuages se dissipent et le soleil brille à nouveau. Deux jours plus tard (avancez de deux jours dans la semaine) vous arrivez en vue des Plaines Hurlantes. Rendez-vous au [83](#).

53

Vous prenez une profonde inspiration et entrez dans le nuage. Vous discernez à peine vos mains, l'épais gaz puant vous pique les yeux. Vous pressez le pas, mais la fumée écœurante semble s'étaler très loin. Bientôt, vous ne pouvez plus retenir votre respiration et inspirez involontairement une bouffée d'air puant. Vous commencez à tousser, il est très difficile de respirer ici. Vous chancelez vers l'avant, ne sachant pas si vous pourriez arriver à sortir de cet enfer. Puis finalement, vous passez l'autre extrémité du gaz et tombez à genoux prenant de grandes bouffées d'air pur. Vos yeux vous brûlent atrocement et, pour toute la durée du prochain combat, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point. A présent, vous êtes devant une intersection, allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [33](#)) ou à droite (rendez-vous au [245](#)) ?



54

Vous notez deux portes en bois sur ce pont, elles sont situées de part et d'autre de l'escalier métallique. Celle à gauche ne possède aucun signe particulier, tandis que celle de droite est gravée d'une spirale. Choisissez un lieu où vous n'êtes pas encore allé. Allez-vous:

Ouvrir la porte à la spirale ? Rendez-vous au [86](#).

Ouvrir l'autre porte ? Rendez-vous au [184](#).

Quitter le Pont Inférieur et explorer un autre endroit ? Rendez-vous au [391](#).

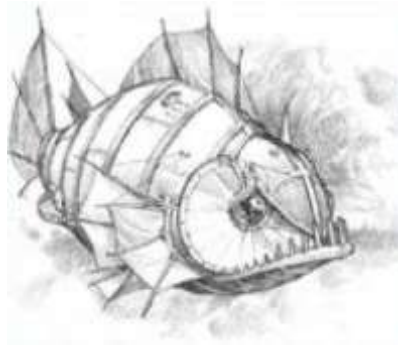
55

Invoquant la puissance du Dieu du Feu, vous criez, «je te commande de me venir en aide, au nom de Filash, le Grand Incinérateur !» L'Elémentaire de Feu gronde de rage mais est incapable de vous attaquer. «Dis-moi,» poursuivez-vous, «comment puis-je contrôler un Elémentaire de Feu Supérieur ?»

«Vous devez connaître son nom !» grogne l'Elémentaire. Vous n'avez aucune idée du nom de l'Elémentaire de Feu que contrôle Balthazar Sturm et qu'il a enfermé dans sa Machine Météo. Mais il y a peut-être une autre solution.

«Dis-moi,» répondez-vous, «quel est ton nom ?»

L'Elémentaire hurle sa frustration sur les parois de la chambre de magma, mais est forcé de vous répondre. «Vulcanus !» lance-t-il. «Mais tu n'auras jamais la possibilité de l'utiliser !» Rendez-vous au [114](#).



56

Une immense explosion ravage le pont, vous êtes projeté au sol. Les hublots d'observation géants éclatent dans une pluie de d'échardes de cristaux **ranchantes**. Au même moment, Balthazar Sturm tombe sur la plateforme devant vous, perdant subitement tous ses pouvoirs. Vous vous agrippez à la rambarde du pont, luttant pour rester en vie.

Sturm, totalement horrifié, vous regarde tandis que la plateforme se brise et qu'il est aspiré dans le vide par les hublots cassés. Les corps de ses serviteurs ainsi que des pièces cassées de ses machines disparaissent également à l'extérieur. La dernière vision que vous avez de l'Elémentaliste fou est celle de son visage hurlant tandis qu'il chute tel une pierre à travers les nuages noirs entourant l'Œil du Cyclone.

Dans un terrible grincement de métal, l'armature du pont du vaisseau cède et vous vous retrouvez projeté à l'extérieur à votre tour.

Si connaissez le nom d'un Elémentaire d'Air qui pourrait vous aider, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez tous les nombres entre eux, multipliez le total par deux et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous possédez le mot code *Esagep*, rendez-vous au [104](#). Si vous possédez un Sac à Dos Spécial, divisez le nombre de ce paragraphe par le nombre associé à cet objet et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez rien de tout cela, rendez-vous au [349](#).

57

Il vous faut une demi-journée pour trouver la brasserie de Brokk. Le bâtiment de pierre et de cuivre se dresse dans un vallon faisant office de passe entre deux montagnes. Une rivière coule depuis les hauteurs gelées des pics dans une suite de chutes d'eau, pour s'écouler plus paisiblement dans la vallée, à côté de la brasserie.

Vous approchez de l'entrée par un petit pont de pierre qui enjambe une cascade rugissante et vous

frappez à la porte. Elle est ouverte par un Nain à barbe blanche vêtu d'un tablier de brasseur. «Que voulez-vous ?» demande-t-il. «Déranger le vieux Brokk alors qu'il prépare de la bière ne doit pas être fait à la légère.»

Vous lui dites que vous avez besoin d'un guide pour vous conduire dans la mine Naine abandonnée. «La Mine des Profondeurs Insondables ?» dit-il entre ses dents. «J'y ai travaillé pendant un bout de temps avant que la malédiction ne s'en empare, depuis je n'y suis jamais retourné. Oui, je serai votre guide, mais cela va vous coûter 10 Pièces d'Or !»

10 Pièces d'Or représente beaucoup d'argent, pensez-vous vraiment devoir vous débarrasser de cette somme alors qu'un aventurier tel que vous pourrait trouver lui même son chemin dans les tunnels de cette mine ? Si vous désirez et que vous pouvez, payer 10 Pièces d'Or pour engager l'ex-mineur, rendez-vous au [77](#). Sinon, rendez-vous au [98](#).

58

Vous pénétrez plus profondément dans les gorges cavernes du labyrinthique Canyon Hurlant. Soudain, vous êtes bombardé par une volée de flèches, tirez un dé et divisez le résultat par 2, ceci représente le nombre de flèches qui vous atteignent (vous perdez 2 points d'ENDURANCE pour chacune d'entre elles.) Puis l'Homme-oiseau est survolé, jetant son arc pour employer ses griffes au corps à corps.

HOMME-OISEAU

HABILETE: 9

ENDURANCE: 8

Si vous tuez l'Homme-oiseau, vous poursuivez votre chemin tout en gardant un œil attentif aux alentours. Rendez-vous au [166](#).

59

Vous vous élancez à travers la place, au cœur de la tempête surnaturelle, droit vers la pluie de pierres. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [100](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [87](#).



60

Inigo saisit la flasque lumineuse et l'observe attentivement tandis que les boules d'électricité

continuent de danser en son sein. «Ceci est sa plus grande réussite» dit l'ingénieur à propos de son géolier. «Il est parvenu à enfermer le pouvoir des orages, l'énergie vitale de l'électricité elle-même. C'est une procédure dangereuse, vous savez. C'est grâce à cela qu'il a créé le Golem à Vapeur qui doit encore ravager quelques étages au-dessus.» Retournez au [335](#) pour poser une autre question, ou, si vous en avez terminé, rendez-vous au [365](#).



61

L'arme à la main et tous les sens aux affûts vous rencontrez le colossal Elémentaire. (Rappelez-vous d'ajuster les caractéristique de l'Elémentaires il a déjà subit des dommages.)

ELEMENTAIRE DE TERRE

HABILETE: 14

ENDURANCE: 22

(Si aujourd'hui est Jour de la Terre, augmentez l'HABILETE de l'Elémentaire de 1 et son ENDURANCE de 2.) Si vous combattez l'Elémentaire à l'aide d'une arme contondante, telle une Masse ou un Marteau de Guerre, chaque coup que vous porterez lui fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Pour échanger Fléau du Dragon contre une arme contondante, si vous en avez une, vous devez volontairement perdre un Assaut durant lequel l'Elémentaire de Terre vous fera perdre 3 points d'ENDURANCE. Si vous perdez un Assaut, tirez un dé et consultez la table ci-dessous pour connaître les conséquences. (Vous pouvez utiliser votre CHANCE pour réduire les dommages encaissés.)

Vous obtenez de 1 à 3: Poings Marteaux - l'Elémentaire vous balance ses poings massifs. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 4 ou 5: Choc Sismique - l'Elémentaires aute sur le sol, ouvrant un trou béant derrière vous. Testez votre Habileté. Si c'est un **uccès**, vous ne tombez pas dedans et vous poursuivez le combat. Si c'est un échec, vous tombez dans la fissure et perdez 3 points d'ENDURANCE, de plus vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour le prochain Assaut, tandis que vous vous extirpez du trou.

Vous obtenez 6: Lancé Puissant - l'Elémentaire vous attrape et vous projette contre la paroi de la caverne. Tirez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez.

Si vous parvenez à vaincre l'Elémentaire de Terre, aussi incroyable que cela puisse paraître, rendez-vous au [10](#).

62

L'Elémentaire de Glace explose en un million d'éclats coupants qui sont emportés par le vent hurlant. Quelques instants plus tard, la tempête se calme et la pluie d'éclairs cesse. L'ouragan se déplace, la pluie de pierre se dirige vers le nord. Tandis que vous observez le ciel, vous notez un reflet doré ou cuivré, vous ne sauriez dire, parmi les nuages. Vous le remarquez à nouveau, ça ressemble à... non ce n'est pas possible. Vous secouez la tête et regardez encore une fois, mais l'objet a disparu.

Pendant un moment, vous étiez convaincu d'avoir vu un étrange navire au milieu des nuages, taillé comme un énorme poisson de cuivre ! Il semble évident que ce vaisseau bizarre ait un lien direct avec la tempête soudaine.

Les habitants de Vastarin émergent de tous les abris qu'ils ont pu trouver et se rassemblent autour de vous. «Que s'est-il passé ?» demande une femme hagarde. Une grosse partie du village n'est désormais plus qu'un champ de ruine.

«N'ayez crainte», dites-vous en vous adressant aux villageois, «je découvrirai qui se trouve derrière cette attaque et le ferai payer. Je le jure sur mon honneur en tant que Héros de Tannatown.»

Les habitants de Vastarin vous acclament une fois encore. Vous retournez au Refuge du Voyageur afin de rassembler vos affaires et vous vous mettez en route sous des vagues d'encouragements. Mais où irez-vous ? L'étrange tempête est venue par le sud avant de se déplacer au nord, en direction de la capitale Chalannabrad.

Vous y avez vos contacts au Collège des Mages, vous pouvez donc voyager en direction de Chalannabrad afin de voir s'ils peuvent vous donner une quelconque information à propos de ce temps erratique ou de la curieuse machine volante en forme de poisson. Mais vous pouvez également vous diriger vers le sud afin de retourner vers les origines de la tempête afin de découvrir comment elle s'est formée, dans l'espoir de trouver quelques réponses.

Allez-vous voyager vers le nord en direction de Chalannabrad (rendez-vous au [286](#)), ou vers le sud, en suivant le chemin dévasté laissé par la tempête, jusqu'à son origine (rendez-vous au [111](#)) ?

63

Vous commencez à dévisser les boulons à l'aide de votre outil, puis vous fermez hermétiquement les valves afin de déconnecter les accumulateurs de puissance et isoler les autres parties du vaisseau. (Augmentez le score de DEGATS de 1.) Mais si vous souhaitez en faire davantage, vous allez devoir tenter autre chose. Allez-vous :

Attaquer le Moteur Elémentaire à l'aide de votre épée ? Rendez-vous au [47](#).

Frapper la machine avec une Masse ou un Marteau de Guerre, si vous possédez l'un ou l'autre ? Rendez-vous au [82](#).

Quitter la Salle du Moteur et explorer un autre endroit ? Rendez-vous au [126](#).

64

Sans plus attendre, vous vous dirigez vers les quais de Chalannabrad. Les effets néfastes de la machine de Balthazar Sturm ne sont pas encore arrivés jusqu'ici, le temps est encore beau et ensoleillé. Vous vous dirigez vers les docks de la ville tout en vous demandant comment vous allez accomplir une quête que doit vous conduire sous les flots de la Mer des Anguilles.

N'étant pas un poisson, vous devez trouver une solution pour pouvoir respirer sous l'eau, ainsi qu'un navire pour vous emmener au large. Bien entendu, Chalannabrad est également l'endroit rêvé pour vous équiper correctement. Désirez-vous visiter les marchés de la ville avant d'entreprendre quoi que ce soit d'autre (rendez-vous au [91](#)) ou préférez-vous vous hâter et trouver un moyen de respirer sous l'eau rapidement (rendez-vous au [121](#)), ou bien si vous êtes déjà en possession d'un tel moyen, allez-vous rechercher un navire (rendez-vous au [252](#)) ?

65

Vous avez finalement pris une bonne avance sur vos poursuivants. Vous vous tournez et ne les voyez pratiquement plus derrière vous, finalement caché par le relief des collines à nouveau. Vous descendez de cheval et le renvoyez vers le camp du Khan à l'aide d'une tape sur la fesse. Puis vous vous cachez derrière quelques rochers. Vous entendez les sabots des chevaux de vos poursuivants se rapprocher, puis les cavaliers dépassent votre cachette sans qu'aucun d'entre eux ne vous repère. Lorsque vous êtes certain que tout danger est écarté, vous sortez de votre abri et poursuivez votre route à travers les collines. Rendez-vous au [142](#).

66

Ignorant les protestations du faiseur de pluie, vous approchez de sa machine et tentez d'y installer l'Étincelle de Vie dans les rouages, en espérant que le contenu de la flasque augmente la puissance de l'engin. Ayant connecté l'Étincelle de Vie du mieux que vous pouvez, vous reculez de quelques pas.

Il y a soudain un roulement de tonnerre provenant de la machine et des arcs de lumière blanche sont éjectés depuis son noyau, enveloppant tout l'engin d'éclairs dansants (rayez l'Étincelle de Vie de votre *Feuille d'Aventure*). Tandis que la foule regarde médusée le spectacle, les pièces de la machine se détachent progressivement les unes des autres et se réarrangent pour former quelque chose de différent. Au milieu du village, se trouve à présent une sorte de golem étrange composé des pièces de l'engin, un géant de trois mètres de haut de métal et de bois qui pousse un gémissement semblable au raclement de deux pièces de fer l'une contre l'autre. La créature avance vers vous dans le but de vous dépecer membre après membre. Vous devez affronter le Golem Étrange.

GOLEM ÉTRANGE

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10



Les villageois et le charlatan fuient, pris de panique, vous laissant face à votre monstrueuse création. Si vous parvenez à détruire la machine, vous ne perdez pas de temps et décampez de Quartz avant que les villageois ne vous retrouvent et vous passent à tabac après ce que vous leur avez fait. (Vous perdez 1 point de CHANCE.) Vous poursuivez votre route vers le sud-ouest pendant 2 jours (Avancez de deux jours dans la semaine), puis vous atteignez finalement les désolations des Plaines Hurlantes. Rendez-vous au [83](#).

67

Après une dernière explosion de vapeur la machine achève sa construction. Se tenant devant vous, se trouve une immense chose humanoïde composée de métal, d'une hauteur de quatre mètres. Vous pouvez voir des éclairs danser derrière une vitre située dans la poitrine du monstre. La même électricité anime ses yeux furieux. Des cheminées de métal émergeant de ses épaules crachent un mélange de fumée et de vapeur. Des griffes de métal se tendent vers vous tandis que le Golem à Vapeur

avance dans votre direction. Vous ne remercierez pas assez les Dieux pour le don de Fléau du Dragon, une épée magique capable de trancher le métal aussi aisément que la chair.

GOLEM A VAPEUR

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à détruire le colossal automate, notez le mot code *Noluob* et rendez-vous au [117](#).

68*

Les tremblements se calment et vous poursuivez votre route, vous rappelant avec inquiétude que cet endroit est la proie de séismes fréquents. Un peu plus loin, le tunnel est bloqué par une barricade de bois. Une pancarte est clouée sur les planches barrant la route. L'inscription est en runes Naines et vous ne savez pas les lire. A ce niveau, un autre passage émerge sur votre gauche vous permettant de poursuivre plus avant. Souhaitez vous démonter la barricade et continuer dans le tunnel principal (rendez-vous au [186](#)), ou préférez-vous emprunter le nouveau passage sur

votre gauche (rendez-vous au [310](#)) ?

69

Vous honorez votre arrangement et donnez la moitié des trésors que vous avez récupérés au capitaine avare (ajustez votre *Feuille d'Aventure* en conséquence). Vous passez ensuite une nouvelle journée en mer avant de rejoindre le port de Chalannabrad. (Avancez au prochain jour de la semaine.) Au moment où vous vous préparez à quitter le navire, le Capitaine Katarina vous rattrape.

«J'aurais espéré vous aider davantage dans votre quête,» dit-elle, une expression de honte sur le visage. «S'il y a quelque chose que je puisse faire, dites-le.»

Mais y a-t-il vraiment quelque chose qu'elle puisse faire ? Si vous êtes prêt à vous mettre en chasse de Sturm et de sa Machine Météo et que vous connaissez le nom d'un Élémentaire d'Air, vous pouvez l'appeler si vous le désirez, changez son nom en nombre (en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26 et en additionnant tous les nombres entre eux) puis ajoutez 100 et rendez-vous au paragraphe portant le même numéro.

Sinon, et que vous désirez toujours trouver Sturm, vous dites adieu à Katarina et vous vous préparez à la prochaine étape de votre voyage (rendez-vous au [350](#)). Sinon, quelle destination allez-vous prendre dans votre recherche de moyens de se débarrasser des Élémentaires de Sturm ? Souvenez-vous que vous ne pouvez visiter chaque lieu qu'une seule fois, allez-vous vous diriger vers:

La Chaîne de la Dent de Sorcière ? Rendez-vous au [157](#).

Le Mont Pyre ? Rendez-vous au [22](#).

Les Plaines Hurlantes ? Rendez-vous au [4](#).

70

Il ne vous faut pas longtemps avant de dénicher plusieurs objets qui sortent de l'ordinaire, mais lesquels vous seront utiles dans votre quête ?

Pierres Lumineuses: 7 Pièces d'Or.

Masse de Cristal: 15 Pièces d'Or.

Esprit de Chance: 10 Pièces d'Or.

Cape en Peau de Dragon: 12 Pièces d'Or.

Tromblon: 12 Pièces d'Or.

Sac de Poudre Noire avec Bille: 2 Pièces d'Or chacun.

Potion de Force de Géant: 7 Pièces d'Or.

Potion de Lévitiation: 7 Pièces d'Or.

Elixir de Soins: 7 Pièces d'Or.

Les marchés sont ouverts tous les jours dans la Cité de Cristal et les citoyens prient particulièrement les Dieux du commerce et de l'échange, donc si aujourd'hui est Haut Jour,

beaucoup de clients viennent faire leurs emplettes et vous devez ajouter 1 Pièce d'Or à tous les prix pratiqués, sauf pour les Sacs de Poudre Noire avec Bille.

Les Pierres Lumineuses sont exactement ce que leur nom indique, des pierres qui font de la lumière, elle peuvent être utilisées en lieu et place d'une lanterne. La Masse est taillée dans un seul gros cristal et est également magique, si vous l'utilisez en combat, tirez un dé pour chaque Assaut que vous remporterez, sur un résultat de 4 à 6, vous ferez perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à votre adversaire. L'Esprit de Chance est emprisonné dans un petit cristal et les trois prochaines fois où vous devrez Tenter votre Chance, vous serez automatiquement Chanceux et vous ne perdrez pas de point de CHANCE. Sur un jet de 1 ou 2, la Cape en Peau de Dragon réduira les pertes de points d'ENDURANCE de 1 point. Vous pouvez utiliser le Tromblon une fois avant chaque bataille avant d'engager le combat (et tant que vous avez des sacs de poudre noir avec bille à tirer); mais la décharge de cette arme est assez aléatoire, tirez un dé et sur un résultat de 1 à 3, elle fera perdre, à une adversaire non magique, 3 points d'ENDURANCE. Vous pouvez acheter jusqu'à 6 Sacs de Poudre Noire avec Bille. Si vous buvez la Potion de Force de Géant avant un combat, votre score d'Habilité sera augmenté de 2 pour le combat en cours et vous ferez perdre également 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à vos adversaires du combat. L'Elixir de Soins vous fera regagner jusqu'à 6 points d'ENDURANCE et 2 point d'HABILETE.

Lorsque vous en aurez terminé, voulez-vous vous rendre aux stands proposant de l'équipement pratique (rendez-vous au [41](#)) ou préférez-vous quitter la Cité de Cristal et poursuivre votre quête (avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [189](#)) ?



71

Tirez deux dés. Si vous obtenez un double, rendez-vous au [106](#). Si vous obtenez tout autre résultat, vous êtes incapable de décoller le Démon de Terre du sol, même avec votre force hors du commun. Retournez au [35](#) et terminez le combat.

72

Vous positionnez la dernière roulette sur le bon chiffre, referme la plaque de métal sur la poitrine de l'automate et reculez. Le grondement à l'intérieur de la machine augmente puis, dans un bruit de casserole, l'automate s'effondre en pièces détachées qui coulent dans la soupe infecte de la cale. (Vous perdez 1 point de CHANCE et rayez l'Etincelle de Vie de votre *Feuille d'Aventure* .)

Déçu, vous remontez vers le pont inférieur (rendez-vous au [54](#)).

73

Une forte odeur d'œufs pourris emplit le tunnel, plus vous avancez plus elle devient présente. Un nuage de fumée jaune commence à flotter dans l'air devant vous. Si vous désirez aller de l'avant, vous devrez passer dans le nuage gazeux. Si tel est le cas, rendez-vous au [53](#); sinon, vous devez revenir sur vos pas vers la rivière de lave (rendez-vous au [141](#)).

74

Vous tentez d'éviter les décharges électriques qui pleuvent depuis le ciel, mais la tempête semble animée d'une volonté propre et décide de concentrer ses attaques sur vous. Un éclair vous frappe, vous êtes projeté quelques mètres plus loin suivi par une trainée de fumée et accompagné d'une odeur de cheveux brûlés. Tirez un dé, ajoutez 1 au résultat, et perdez autant de points d'ENDURANCE. A présent, rendez-vous au [3](#).



75*

Le tunnel vous amène au bord d'un puits plongeant dans les ténèbres le long duquel a été placée une échelle. Vous descendez les échelons et émergez dans une large caverne creusée par les Nains au centre de laquelle se trouve la plus étrange machine que vous ayez vu. L'engin est composé de bois et de métal, avec de grosses roues cloutées autour desquelles sont enroulées des chenilles métalliques. A l'avant se trouve une foreuse géante. La machine est impressionnante, mais aussi en mauvais état, elle est dévorée par la rouille et vous doutez qu'elle puisse fonctionner correctement. Vous poursuivez votre route et quittez la caverne pour pénétrer dans un autre passage creusé de main Naine. Rendez-vous au [145](#).

76

Vous pénétrez prudemment dans la caverne, jetant des regards aux longues stalactites blanches au-dessus de votre tête. La composition du sol est très étrange, c'est comme si vous marchiez sur un tapis d'éponges. Soudain, le sol remue fortement, comme secoué de spasmes, des tourbillons d'eau vous assaillent et l'entrée de la caverne se ferme, vous n'êtes pas dans une grotte ! Vous vous retournez en nageant frénétiquement, tirant sur vos bras et poussant sur vos pieds, vous ne voulez pas finir en repas d'un quelconque léviathan marin monstrueux. Tirez trois dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [116](#). S'il est supérieur,

rendez-vous au [96](#).

77

Rayez les 10 Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Brokk retourne dans sa brasserie et réapparaît quelques minutes plus tard. Il a échangé son tablier contre une cotte de mailles et porte maintenant une hache de bataille. Une corde est enroulée autour de son épaule, au bout de laquelle se trouve un grappin en fer. Il a également mis un casque sur la tête devant lequel se trouve une bougie. Vous lui demandez ce qui pourrait vous attendre dans la mine, mais il refuse d'aborder ce sujet: «vous m'avez engagé pour être votre guide, c'est tout,» dit-il.

Lorsque vous vous retrouverez dans les entrailles de la Mine des Profondeurs Insondables, et que vous lirez un paragraphe dont le numéro sera suivi d'une étoile (*), soustrayez 50 du numéro du paragraphe et rendez-vous au nouveau paragraphe afin de savoir ce que Brokk vous dira. Aussi longtemps que Brokk sera avec vous, vous serez également en possession d'une corde et d'un grappin (si vous n'en avez pas déjà). Brokk se joindra également à vous lors des combats souterrains. Lorsque vous ferez face à deux adversaires, vous ne combattrez que le premier, le Nain s'occupera de l'autre avec sa hache de bataille. Les caractéristiques de Brokk sont: HABILETE 10, ENDURANCE 8. Si vous ne combattez qu'un seul adversaire vous aurez deux attaques à chaque Assaut (la votre et celle du Nain) et si cet ennemi remporte un Assaut, tirez un dé: vous serez blessé sur un résultat de 1 à 3 et Brokk de 4 à 6. Gardez un compte précis des points d'ENDURANCE du Nain, s'il meurt dans la mine, vous devrez poursuivre seul (et perdrez les avantages que vous conférerait Brokk en combat et sur les paragraphes à étoile.) A présent, rendez-vous au [98](#).

78

Vous levez le coquillage au-dessus de votre tête et criez «Oceanus ! Aide-moi maintenant !»

Dans un grondement furieux, des trombes d'eau sortent de la conque, formant un puissant torrent. L'eau remplit rapidement la salle, endommageant les équipements électriques et emportant les Fulgurites de leurs postes de travail. Les eaux se rassemblent rapidement et un énorme geyser s'élève du sol dans lequel se forment des bras et nu visage.

Dans un bruit semblable aux vagues se brisant sur les rochers, Oceanus, Esprit de la Mer, se jette sur le corps de pierre de Sturm. Devant vos yeux, des gros morceaux de sa forme colossale se détachent et se dissolvent dans l'eau. Le Colosse gronde de rage mais les attaques de l'Elémentaire d'Eau continuent de détruire son corps.

Mais Sturm n'est pas encore vaincu. Ce qui reste de son corps se liquéfie rapidement pour devenir de l'eau. Sous sa forme liquide il glisse, tel une vague, autour du pont, emportant vos pieds et vous faisant perdre l'équilibre. Votre adversaire a à présent un torse humanoïde aux traits liquides flottant sur une fontaine d'eau qui lui sert de jambes. Si seulement vous pouviez faire bouillir l'Elémentaliste transformé, comme un feu changerait l'eau en vapeur...

Si vous connaissez le nom d'un Elémentaire de Feu qui pourrait vous aider, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez tous les nombres entre eux et

rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [206](#).

79

En cet endroit, les pierres du canyon ont été sculptées en d'étranges formes toutes différentes qui provoquent des sifflements et mugissements lorsque le vent s'engouffre dans leurs interstices. Au loin, se dresse un immense rocher sculpté par l'érosion, tel une tour il se dresse vers le ciel, le sommet de cette structure rocheuse dépasse les limites du canyon de plusieurs mètres. Quelque chose vous dit que c'est là-bas que vous trouverez ce que vous êtes venu chercher. Mais pour le moment, le chemin se divise une nouvelle fois. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [119](#)) ou à droite (rendez-vous au [99](#)) ?

80*

Vous vous tenez au bord d'une caverne haute comme une cathédrale. Une cascade d'eau froide tombe dans un lac souterrain sur votre gauche. A l'opposé de la grotte, une fissure dans la paroi révèle un passage qui semble selon vous, mener à un réseau de cavernes au-delà. Des pierres luisantes encastrées dans la roche et du lichen phosphorescent, couvrant le plafond, éclairent les morceaux d'une quelconque machine abandonnée et des piles de ferrailles ayant appartenu autrefois à des engins perceurs expérimentaux. Il semble que ces appareils ont été fracassés délibérément.

Les Mines des Profondeurs Insondables s'arrêtent ci apparemment, à l'entrée du réseau de cavernes naturelles se situant au delà de la fissure. Si vous désirez poursuivre votre route, vous n'avez d'autre choix que de passer par la brèche dans la roche. Faisant attention où vous mettez les pieds sur ce sol inégal et glissant, vous vous enfoncez dans le sombres dédale de grottes. Un peu plus loin au-delà de la fissure, vous avez le choix entre prendre à gauche vers une galerie haute de plafond et garnie de stalactites (rendez-vous au [152](#)), ou à droite vers un passage étroit, bas de plafond (rendez-vous au [387](#)), les deux chemins s'enfoncent davantage dans les entrailles du monde.

81

Vous engloutissez la potion et ressentez une chaleur s'emparer, depuis votre estomac, de chaque fibre de votre être. Chaque terminaison nerveuse vibre de puissance surhumaine (regagnez jusqu'à 6 points d'ENDURANCE et augmentez votre Force d'Attaque de 2 points pour toute la durée du combat à venir.) Vous vous sentez d'humeur à taillader un géant et vous vous ruez vers l'Elémentaire de Terre, prêt au combat. Rendez-vous au [61](#).

82

Vous empoignez fermement l'arme lourde et vous frappez la sphère de toutes vos forces. L'onde de choc se répercute à travers la salle et dans vos bras. Vous levez à nouveau votre arme, rassemblant vos ultimes réserves et cognez à nouveau le Moteur Elémentaire. Tirez trois dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [135](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [44](#).



Les Plaines Hurlantes s'étendent au sud du Femphrey, au-delà des fermes aux champs fertiles, formant une sorte de territoire ravagé entre les royaumes du Femphrey et du Lendleland. La végétation est rare ici, la plupart du temps, de fortes bourrasques de vent balayent les plaines, véritables tempêtes de poussière qui assaillent les caravanes de marchands ou ceux assez idiots pour s'aventurer sur cette route qui traverse le cœur du continent.

Un soleil brûlant assèche le paysage et devant vous se trouve une lande désolée, foyer d'animaux sauvages et de tribus d'hommes-oiseaux guerriers. Vous ressentez une brise sur le visage qui se mue bientôt en un vent rageur tandis qu'une tempête de sable approche.

Vous êtes totalement exposé ici, tandis que vous calculez le temps qu'il vous reste avant l'arrivée de la tempête, vous notez la présence d'une silhouette dansante au devant de celle-ci. L'objet est soufflé dans votre

direction par la puissance du vent. Tandis qu'il se rapproche, vous notez qu'il s'agit d'une montgolfière composée de pièces de tissus cousues **ensemble**. Vous entendez des cris désespérés venant du pilote du ballon. Il semblerait qu'il tente vainement d'échapper à la fureur de la tempête approchante.

C'est à cet instant que vous sentez les premières vagues de sable vous fouetter le visage. Soudain, un visage cruel se dessine dans le cyclone dévastateur, sa bouche est grande ouverte comme si elle s'apprêtait à avaler la montgolfière et son occupante terrifié. Mais que pouvez-vous faire pour venir en aide à cette personne, ou pour vous protéger vous même de la furie du vent ? Allez-vous :

Souffler dans une Corne de Chasse, si vous en possédez une ? Rendez-vous au [123](#).

Tirer votre épée pour vous défendre ? Rendez-vous au [173](#).

Vous mettre à couvert du mieux que vous pouvez, dans l'espoir que la tempête de sable passera rapidement ? Rendez-vous au [203](#).



84

Le wagon saute par dessus le trou, vous sentez un vent glacial vous fouetter le visage. Puis les nouveaux rails apparaissent et vous atterrissez parfaitement dessus. Le chariot continue sa course à travers la mine, descendant toujours plus profondément à travers une série de montagnes russes jusqu'à ce qu'il atteigne brutalement le fond contre des ralentisseurs en métal, vous n'êtes pas mécontent d'être arrivé, rendez-vous au [80](#).

85

Le maire, un fermier du nom de Giles, vous emmène au pied du barrage géant. Il ouvre une série de doubles portes en bois près d'une arche par laquelle se déverse les eaux du lac dans la rivière plus bas. Il vous conduit jusqu'à une pièce aux murs de pierre, dans celui du fond, de grandes roues de cuivre y ont été encastrées. Il est évident qu'elles doivent être tournées dans un certain sens pour libérer la pression des eaux. Vous tentez de résoudre ce problème sans plus attendre. Testez votre Habileté et Tentez votre Chance. Si vous réussissez le test d'Habileté et que vous êtes Chanceux, rendez-vous au [150](#). Si vous échouez au test d'Habileté ou que vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [180](#).

86

Aussitôt que vous ouvrez la porte, un léger vent vous caresse le visage. Vous refermez la porte derrière vous et inspectez l'endroit. Vous êtes dans une grande pièce à l'intérieur de laquelle se trouvent d'immenses soufflets ainsi que les pales tournantes d'un moulin. Les soufflets se gonflent et s'affaissent en rythme, provoquant la rotation des pales. L'air ainsi produit passe dans un entonnoir géant encastré dans un des murs de la pièce. Sur le mur opposé, se trouve une nouvelle porte en bois sur laquelle est gravé un éclair. Si vous pouviez arrêter ce ventilateur géant, la puissance de la tempête générée par la machine volante en serait peut-être affaiblie. Un gros levier fixé au générateur de vent est en position arrière actuellement. Allez-vous:

Tirer en position avant le levier ? Rendez-vous au [118](#).

Attaquer les soufflets à l'aide de votre épée ? Rendez-vous au [101](#).

Quitter cette pièce et retourner là d'où vous venez ? Rendez-vous au [54](#).

Ouvrir la porte sur laquelle se trouve l'éclair ? Rendez-vous au [133](#).

87

Votre corps est bombardé par une volée de pierres aussi lourdes et dures que des gros cailloux. L'une d'entre elles percute votre tête et vous déséquilibre. Vous tombez au sol et perdez 2 points d'ENDURANCE. Pour la durée du prochain combat, vous réduirez votre Force d'Attaque de 1 point. Rendez-vous au [100](#).

88

Katarina vous lance un regard de travers puis dit, «vous vous prétendez être en aventurier ? Mais ne vous inquiétez je ne vais pas vous jeter par dessus bord ou quelque chose comme ça. Retournons à terre avant qu'un ouragan ne nous rattrape.» (Vous perdez 1 point de CHANCE.)

Vous passez ensuite une nouvelle journée en mer avant de rejoindre le port de Chalannabrad. (Avancez au prochain jour de la semaine.) Vous vous préparez à poursuivre votre quête.

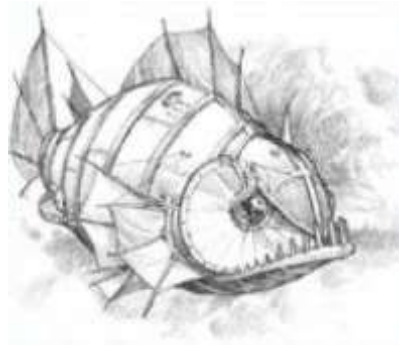
Si vous possédez une paire de Bottes de Sept Lieues et souhaitez les utiliser maintenant, rendez-vous au 2. Sinon, quelle destination allez-vous prendre dans votre recherche de moyens de se débarrasser des Elémentaires de Sturm ? Souvenez-vous que vous ne pouvez visiter chaque lieu qu'une seule fois, allez-vous vous diriger vers:

La Chaîne de la Dent de Sorcière ? Rendez-vous au [157](#).

Le Mont Pyre ? Rendez-vous au [22](#).

Les Plaines Hurlantes ? Rendez-vous au [4](#).

Sinon, et que vous désirez toujours trouver Sturm, vous dites adieu à Katarina et vous vous préparez à la prochaine étape de votre voyage (rendez-vous au [350](#)).



89

Votre plan fonctionne. Criant de fureur, les Blizzards Ailés tournent leur attention vers vous, les griffes sorties.

Premier BLIZZARD AILE
Premier BLIZZARD AILE

HABILETE: 6
HABILETE: 6

ENDURANCE: 7
ENDURANCE: 6

Si vous ne portez pas de Talisman Soleil, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point lorsque vous combattrez les oiseaux-lézards. Si vous les abattez tous les deux, le Pégase atterrit non loin de vous, puis trotte dans la neige dans votre direction pour finalement poser son museau contre votre main en signe de remerciement. (Notez le mot code *Esagep* sur votre *Feuille d'Aventure* et vous regagnez 1 point de CHANCE.) Avec un dernier hennissement de gratitude, le Pégase s'envole à nouveau dans le blizzard. Vous poursuivez également votre route de votre côté. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [250](#).

90

Vous parvenez à peine à atteindre l'estrade lorsque le Gardien des Quatre Vents lève ses mains et des colonnes d'air de la puissance d'ouragans vous balayent littéralement. Vous êtes propulsé dehors en passant par l'arche et vous vous retrouvez dans le vide. Si vous possédez un Sac à Dos Spécial, divisez le numéro de ce paragraphe par le numéro associé au sac et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, vous tombez et vous vous écrasez sur les rochers au pied de la tour. Vous perdez 1 point de CHANCE. Tirez un dé et ajoutez 2, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez suite à votre chute. Si le résultat du dé était 3 ou 4 vous perdez également 1 point d'HABILETE, s'il était 5 ou 6, vous perdez 2 points d'HABILETE. Vous décidez qu'il ne serait pas sage de tenter de remonter la tour et de croiser à nouveau le Gardien des Quatre Vents, vous vous remettez donc en route, revenant sur vos pas à travers le Canyon Hurlant puis vous quittez les Plaines Hurlantes. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [394](#).

91

Les marchés de Chalannabrad sont bien garnis et vous trouvez à peu près tout ce qui pourrait vous être utile.

Provisions: 1 Pièce d'Or par Repas.
Corde et Grappin: 3 Pièces d'Or.
Arbalète avec 6 carreaux: 12 Pièces d'Or.
Cotte de Mailles: 8 Pièces d'Or.
Marteau de Guerre: 10 Pièces d'Or.
Talisman Soleil: 6 Pièces d'Or.
Cape en Peau de Dragon: 12 Pièces d'Or.
Bottes de Sept Lieues: 10 Pièces d'Or.
Potion de Fortune: 6 Pièces d'Or.
Potion de Force: 4 Pièces d'Or.
Potion d'Habilité: 5 Pièces d'Or.

Vous pouvez acheter jusqu'à 10 Repas, chaque Repas vous rendra 4 points d'ENDURANCE. Vous pouvez utiliser l'Arbalète une fois avant chaque bataille avant d'engager le combat (et tant que vous avez des carreaux à tirer); Testez votre Habilité et si c'est un succès le carreau touchera votre adversaire lui faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Sur un jet de 1 à 3, la Cotte de Mailles réduira les pertes de points d'ENDURANCE de 1 point. Le Marteau de Guerre n'est pas

magique comme votre épée Fléau du Dragon, mais c'est une arme contondante; si vous l'utilisez en combat, tirez un dé pour chaque Assaut que vous remporterez, sur un résultat de 5 ou 6, vous ferez perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à votre adversaire. Sur un jet de 1 ou 2, la Cape en Peau de Dragon réduira les pertes de points d'ENDURANCE de 1 point. Lorsque vous la buvez, la Potion de Fortune restaurera votre score de CHANCE à son niveau de départ, la Potion de Force restaurera votre score d'ENDURANCE à son niveau de départ, la Potion d'Habilitéte restaurera votre score d'HABILETE à son niveau de départ.

Lorsque vous aurez terminé tous vos achats et que vous les aurez notés sur votre *Feuille d'Aventure*, allez-vous chercher un moyen de respirer sous l'eau (rendez-vous au [121](#)), ou si vous en avez déjà la capacité, allez-vous vous mettre enquête d'un navire qui vous conduira en mer (rendez-vous au [252](#)) ?

92

L'Elémentaire de Terre se rapproche de vous, vous sortez la flasque contenant l'Etincelle de Vie de votre sac et vous la lancez devant la créature. La bouteille se brise sur des éléments rouillés des vieilles machines Naines (rayez l'Etincelle de Vie de votre *Feuille d'Aventure*). Des dizaines d'éclairs parcourent la ferraille, vous êtes émerveillé de voir que les morceaux de métal sont attirés les uns aux autres par cette électricité sauvage. Ils s'assemblent bientôt en une forme squelettique semi-humanoïde, entièrement composée des restes rouillés parsemant le sol de la caverne. Cette chose se lève, des yeux qui étaient autrefois des lanternes de mineurs grésillent d'éclairs se penchent vers vous. Vous venez de créer un Golem. Vous lui ordonnez d'attaquer l'Elémentaire de Terre et dans un grincement de joints rouillés, le Golem avance vers sa cible.

Conduisez de manière normale cette bataille titanesque entre l'Elémentaire de Terre et le Golem de Rouille. (Si aujourd'hui est Jour de la Terre, augmentez l'HABILETE de l'Elémentaire de 1 et son ENDURANCE de 2.)

ELEMENTAIRE DE TERRE
GOLEM DE ROUILLE:

HABILETE: 14
HABILETE: 10

ENDURANCE: 22
ENDURANCE: 12

Si votre Golem parvient à triompher de l'Elémentaire de Terre, regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [10](#). Si l'Elémentaire de Terre détruit le Golem de Rouille (ce qui est plus probable), allez-vous:

Boire rapidement une Potion de Force de Géant, si vous en possédez une ? Rendez-vous au [81](#).

Achever l'Elémentaire de Terre vous-même ? Rendez-vous au [61](#).

Fuir tant que vous le pouvez encore ? Rendez-vous au [42](#).



93

Le voyage vers Chalannabrad dure quatre jours. (Avancez de quatre jours dans la semaine.) Pendant ce périple, les fermiers partagent avec vous le peu de provisions qu'ils ont et lorsque vous les quittez finalement, vous vous êtes fait de nombreux amis qui vous ont offert 4 Repas. Vous regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [50](#).

94

Vous abandonnez l'épave de la Girouette démantibulée et vous vous approchez de la lourde porte d'entrée. Vous alliez empoigner la poignée lorsque vous vous arrêtez net, vous demandant quels autres sortilèges protègent la tour. Si vous souhaitez tourner la poignée afin d'ouvrir la porte, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez enfoncer directement la porte, rendez-vous au [164](#).

95

Vous êtes réveillé, dans les heures les plus sombre de la nuit, par un hurlement à glacer le sang. Vous êtes sur pieds en un instant, l'arme à la main, et juste à temps. Une créature hideuse surgit des bois à travers la végétation épaisse. Son corps est dépourvu de poils à l'exception d'une longue crinière noire qui lui parcourt tout le dos, sa chair blanche telle c'elle d'un poisson est marquée de bubons bleus-noirs. Le monstre se déplace sur deux pattes et traîne lourdement ses pieds sur le sol. Une de ses mains est serrée sur el manche d'une hache qu'il brandit dans votre direction. Sa tête est pratiquement celle d'un bœuf et tandis qu'il avance, il ouvre sa gueule malformée pour hurler à la lune. Vous n'avez d'autre choix que de vous défendre contre le Bovin de Lune cannibale.

BOVIN DE LUNE

HABILETE: 8

ENDURANCE: 9

Si vous tuez le Bovin de Lune, vous vous recouchez mais le sommeil ne revient pas aussi vite. Rendez-vous au [40](#).

96

Vous nagez avec toute la force du désespoir, mais vous êtes incapable de fuir cette «caverne» avant que le monstre marin ne ferme sa gueule et vous avale. Votre aventure s'achève ici, en tant que souper d'une quelconque créature des profondeurs océaniques.



97

Les corps des Fulgurites s'effondrent sur eux-mêmes dans de derniers flashes électriques. Vous approchez de la massive sphère de métal, vous pouvez ressentir l'électricité statique saturer l'air tout autour de votre peau, dressant vos cheveux sur votre crâne. Vous avancez précautionneusement votre visage près du hublot en verre et regardez l'intérieur de la machine.

Quatre immenses silhouettes sont enfermées dans la sphère, chacune étant une pure incarnation de l'un des quatre éléments. Elles possèdent toutes une apparence semi-humanoïde et sont composées de terre solide, d'air tourbillonnant, de feu rageur et d'eau déferlante. Ces créatures doivent être les Elémentaires Supérieurs que Sturm a liés à son Moteur Elémentaire afin d'alimenter l'Œil du Cyclone. Les Elémentaires sont piégés dans une lutte sans fin les uns contre les autres, roulant et tournant dans la sphère, leur essence et leur conflit constant produisent les énergies magiques nécessaires à la propulsion de la Machine Météo.

Vous êtes certain que si vous pouviez endommager le Moteur Elémentaire, vous infligeriez à Balthazar Sturm et à sa Machine Météo un coup presque fatal. Mais comment, par Titan, allez-vous vous y prendre ? Si vous possédez le mot code *Etamotua*, rendez-vous immédiatement au 15. Si vous possédez les Plans de l'Œil du Cyclone vous pouvez les consulter, multipliez alors le nombre qui leur est associé par 30 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, comment allez-vous endommager la source de pouvoir de l'Œil du Cyclone ? Allez-vous :

Attaquer le Moteur Elémentaire à l'aide de votre épée ? Rendez-vous au [47](#).

Frapper la machine avec une Masse ou un Marteau de Guerre, si vous possédez l'un ou l'autre ? Rendez-vous au [82](#).

Tenter d'utiliser une Clé à Molette, si vous en possédez une ? Rendez-vous au [63](#).

Manipuler les contrôles de la sphère ? Rendez-vous au [34](#).

98

«Attendez,» dit le Nain, tandis que vous vous préparez au départ. «Vous aurez peut-être besoin d'un petit remontant avant de vous aventurer dans la mine, je vous propose mes bières spéciales.»

Brokk vous emmène dans sa brasserie, vous passez devant d'immenses chaudrons de cuivre, vous dirigeant vers son stock de liqueurs. Il vous désigne plusieurs jarres sur des hautes étagères et vous énumère leurs effets. Toutefois, comme tout ce que le Nain a à vous proposer, ce n'est pas gratuit. Consultez la liste des bières ci-dessous. Tant que vous payez, vous pourrez boire,

toutefois vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour chaque bière bue au delà de 2, tant que vous serez dans la mine.

BIERES SPECIALES DE BROKK

Bière Naine: 3 Pièces d'Or

Boire cette bière aux reflets de miels vous fait regagner jusqu'à 4 points d'ENDURANCE.

Bière Haleine de Troll: 4 Pièces d'Or

Cette bière brune épaisse sent et a la texture de la peau d'un Troll, mais le goût est bon. Elle vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et vous laisse une haleine terrible. Tant que vous serez dans la mine, chaque adversaire que vous affronterez verra sa Force d'Attaque chuter de 1 point s'il s'agit d'une créature vivante (ne concerne donc pas les Elémentaires, les créatures magiques, les Démons et les Mort-vivants), votre souffle empestant les aisselles de Troll.

Liqueur Mal de Crâne : 4 Pièces d'Or

Quelques gorgées de cette eau de vie Naine vous donnera un mal de tête abominable (réduisez votre Force d'Attaque de 1 point lors de votre premier combat dans les mines), mais ce breuvage vous donne également une force surhumaine. Chaque Assaut que vous remporterez contre tous les adversaires que vous rencontrerez dans les mines le fera perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire.

Cidre de la Vieille Hache de Bataille: 5 Pièces d'Or

Cette forte boisson vous rendra plus brave et téméraire que vous ne l'êtes, décuplant votre combativité. Lorsque vous serez dans les mines, ajoutez 1 point à votre Force d'Attaque pour tous les combats.

Aile de la Vouivre: 5 Pièces d'Or

Brokk ne sait pas d'où viennent les effets exacts de cette bière, mais que ce soit dû à l'eau qui descend depuis les montagnes de la Dent de Sorcière ou aux plantes qu'il fait lui-même pousser, ce breuvage fonctionne comme une Potion de Chance. Chaque fois que vous devrez Tenter votre Chance quand vous serez dans la Mine des Profondeurs Insondables, vous serez automatiquement Chanceux et vous ne perdrez pas de point de CHANCE.

Breuvage spécial de Brokk: 6 Pièces d'Or

Cette boisson a le goût d'un feu liquide et votre tête tourne immédiatement (réduisez votre Force d'Attaque de 1 point lors de votre premier combat dans les mines). Toutefois, vous restaurez immédiatement votre score d'HABILETE à son niveau de départ et vous regagnez jusqu'à la moitié de votre score de départ d'ENDURANCE.

Lorsque vous en aurez terminé avec les breuvages de Brokk, vous vous mettez en route vers les mines. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [190](#).

99



Vous percevez des cris rauques et levez la tête vers les cieux. Deux créatures humanoïdes ailées plongent vers vous. Vous vous êtes aventuré dans le territoire d'une tribu d'Hommes-oiseaux guerriers et vous devez payer cet affront de votre sang. Combattez les Hommes-oiseaux ensemble.

Premier HOMME-OISEAU

HABILETE: 7 ENDURANCE: 8

Second HOMME-OISEAU

HABILETE: 8 ENDURANCE: 7

Si vous brisez l'attaque de vos adversaires, vous vous remettez en route en pressant le pas, ne désirant pas rencontrer davantage de ces créatures. Rendez-vous au [166](#).

100

Pendant un instant, vous êtes assailli par un blizzard dément projetant des dards de glace, puis vous parvenez à pénétrer dans l'œil de la tempête. Au centre de la dépression furieuse, se trouve une créature composée entièrement de glace bleue et

blanche. Elle mesure une fois et demi la taille d'un homme, l'un de ses bras se termine par un poing de glace brute tandis que son autre main est un vortex d'échardes tranchantes. L'Elémentaire de Glace ouvre une gueule froide composée de crocs gelés et hurle dans votre direction d'une voix semblable aux mugissements du vent d'hiver. Vous dégainez Fléau du Dragon et vous vous préparez à combattre l'Elémentaire de Glace. Si vous portez un Talisman Soleil, rendez-vous au [43](#).

ELEMENTAIRE DE GLACE

HABILETE: 8

ENDURANCE: 9

(Si aujourd'hui est le Jour du Feu, réduisez l'HABILETE de l'Elémentaire de Glace de 1 point et son ENDURANCE de 2 points.) Si vous perdez un Assaut, tirez un dé et consultez la table ci-dessous pour connaître les conséquences. (Vous pouvez utiliser votre CHANCE pour réduire les dommages encaissés.)

Vous obtenez 1 ou 2: Souffle du Blizzard - la créature vous lance un cône de souffle gelé. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE

Vous obtenez de 3 à 5: Marteau de Glace - l'Elémentaire vous frappe de son poing droit gigantesque. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 6: Vortex d'Echardes - l'Elémentaire projette des échardes tranchantes de sa main gauche. Tirez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez.

Si vous parvenez à battre l'Elémentaire de Glace, rendez-vous au [62](#).



101

Vous frappez dans le cuir des immenses soufflets et bientôt de gros trous se forment dans leurs flancs. Les soufflets se ratatinent rapidement et sans l'air qu'ils produisaient, le ventilateur s'arrête. Vous venez de détruire la Turbine à Vent de Sturm. (Augmentez votre score de DEGATS de 1) Qu'allez-vous faire à présent ? Allez-vous ouvrir la porte à l'éclair (rendez-vous au [133](#)), ou retournez là d'où vous veniez (rendez-vous au [54](#)) ?

102

Vous arrachez les bandes de cuir entourant la statuette et vous criez: «Arkholith ! Défends-moi maintenant !»

La statuette se transforme immédiatement, sa taille augmente jusqu'à atteindre celle d'un géant formé d'énormes rochers. Avec un grondement semblable à celui de plaques tectoniques se percutant, l'Elémentaire de Terre emprisonne le Mage tourbillonnant dans ses bras monstrueux. Sturm hurle tandis que l'Elémentaire l'écrase, brisant les vents de sa forme éthérée.

Une explosion de lumière vive accompagnée d'un claquement de tonnerre secoue le pont du vaisseau. L'Elémentaire de Terre est balayé littéralement par la déflagration électrique. Des éclairs frappent des établis de machines, détruisant les Fulgurites qui s'y affairaient. Rendez-vous au [397](#).

103

Vous parvenez finalement à une autre intersection; un nouveau tunnel émerge sur votre droite. Le tunnel principal que vous suiviez se termine un peu plus loin au bord de la rivière de lave que

vous aviez franchit tout à l'heure. Désirez-vous suivre le nouveau passage sur la gauche (rendez-vous au [73](#)), ou préférez-vous poursuivre tout droit vers le flot de magma (rendez-vous au [141](#)) ?

104

Pris dans le maelstrom qui accompagne la destruction de l'Œil du Cyclone, vous chutez vers une mort certaine.

Puis vous entendez les battements de puissantes ailes lutter contre les vents furieux et quelques instants plus tard vous vous retrouvez sur le dos du Pégase ! Lâchant un hennissement de triomphe, le cheval volant vous emporte loin du vaisseau qui se désintègre et pique vers la terre. Ses sabots percutent le sol dans un panache de poussière. Vous descendez rapidement de son dos, heureux de retrouver la terre ferme sous vos pieds. Rendez-vous au [400](#).

105

Le wagon saute par dessus le trou, vous sentez un vent glacial vous fouetter le visage. Puis les nouveaux rails apparaissent mais vous savez déjà que vous ne les atteindrez pas, le chariot percute les poutres supportant le pont dément, puis vous chutez pendant plusieurs secondes jusqu'à ce que vous tombiez dans les eaux froides d'une rivière souterraine, avant d'avoir pu reprendre votre souffle vous êtes entraîné dans une cascade se jetant dans d'autres profondeurs sombres. Rendez-vous au [38](#).

106

Vous attrapez le monstre autour de sa taille et vous le poussez si fort que ses pieds en sont déracinés et il quitte le sol, vous avez réalisé un exploit phénoménal. (Vous regagnez 1 point de CHANCE.) Le Démon de Terre hurle d'agonie tandis que des parties de son corps s'assèchent subitement et se détachent. La créature perd 6 points d'ENDURANCE. Si vous l'avez vaincue, rendez-vous au [51](#). Sinon, retournez au [35](#) et terminez le combat.



107

Vous vous trouvez à la dernière étape de votre quête et vous n'avez aucun moyen d'atteindre la machine volante de Sturm (vous perdez 1 point de CHANCE.) Femphrey est en grand danger, vous sentez un puissant vent se former et vous apercevez des nuages noirs se masser dans le ciel qui s'assombrit brusquement. Soudain, perçant cette masse noire menaçante, le poisson de cuivre,

l'Œil du Cyclone, que vous aviez vu après la dévastation de Vastarin surgit près de vous !

Le vent devient de plus en plus fort et vous vous retrouvez propulsé vers la machine volante par une tornade. Le vortex de vent a emmené d'autres choses également, des poissons d'un lac proche, des branches d'arbres et même de gros cailloux ! Vous êtes au centre de cette furie et bombardé par les débris. Tirez un dé, ajoutez 2 au résultat et perdez autant de points d'ENDURANCE.

Le vent vous pousse toujours plus haut, bien au-dessus de la Machine Météo. L'engin est énorme, plus gros qu'une baleine. Ses immenses yeux parcourus d'arcs électriques sont des fenêtres d'observation, ses nageoires et sa queue font office de voiles et de gouvernail dans l'ouragan. Sur le flanc du puissant vaisseau, se trouve une écoutille circulaire. Le vent cesse soudain et la gravité reprend ses droits... rendez-vous au [14](#).

108

«D'autres sont venus me demander de l'aide en leur temps, portés ici par les vents du destin, mais peu se sont montrés dignes de la recevoir,» annonce le Gardien. «Sept souverains ont eu besoin de mon assistance, chaque souverain a envoyé sept **ages**, sept fois, chaque sage était accompagné de sept disciples. Dites moi, combien de personnes en tout ont eu besoin de mon aide ?»

Si vous connaissez la réponse, additionnez ensemble les chiffres qui composent la réponse et rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que le résultat que vous avez obtenu. Si le paragraphe ne commence pas par «Vous avez correctement répondu», ou si vous ne connaissez pas la réponse, allez-vous attaquer la personne en robes (rendez-vous au [90](#)) ou admettre gracieusement votre défaite (rendez-vous au [159](#)) ?

109

Vous grimpez toujours plus haut vers le sommet du volcan. Le terrain devient difficile tandis que vous gravissez des pentes de rochers noirs aux effluves volcaniques. Des jets de vapeurs soufrées sont propulsés depuis des trous dans le sol brûlant. Loin au dessus de vous, le cratère fumant du Mont Pyre crache une colonne de cendres haut dans le ciel.

Vous contournez un gros rocher monolithique et vous trouvez ce que vous cherchiez, une arche de pierre noire dans le flanc du volcan marquant l'entrée des Tunnels de Feu. Si vous voulez vaincre l'Élémentaire de Feu Supérieur de Sturm, vous trouverez le moyen de le faire dans cette montagne.

Derrière l'arche, un long tunnel s'enfonce dans le cœur du volcan, la forme du passage est étrange comme si un scarabée géant l'avait creusé avec ses mandibules. Les murs irradient une faible lueur chaude et, par endroit, des flammes s'échappent entre les rochers, illuminant le chemin. Le tunnel serpente dans la montagne et vous parvenez bientôt à une intersection en T. Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [169](#)) ou à droite (rendez-vous au [219](#)) ?

110

Vous ouvrez la porte et vous vous retrouvez dans une immense salle qui emplit toute la section arrière de l'Œil du Cyclone. Une gigantesque sphère de métal riveté occupe la moitié de la pièce, elle doit mesurer au moins quatre mètres de diamètre et à l'avant de celle-ci se trouve un petit hublot en verre. La sphère vibre continuellement comme si de fortes énergies étaient piégées à l'intérieur. De gros tuyaux et des câbles de cuir émergent de la sphère et occupent tout le sol de la salle puis s'enfoncent dans les murs par des trous creusés à cet effet. De la fumée et de la vapeur s'échappent par des trappes d'aération tout autour de la sphère, l'atmosphère humide résonne de la cacophonie de rouages métalliques et de violentes détonations provenant des entrailles de la sphère. Près de l'appareil se trouvent plusieurs créatures à l'aspect curieux. Elles sont petites, de la taille d'un Nain, et sont entièrement vêtues de combinaisons de cuir. Leur tête est recouverte d'un casque en cuivre sur lequel est fixé une paire de grosses lunettes où des étincelles dansent derrière les verres. Ce sont des Fulgurites, des Esprits Electriques liés à la volonté de Sturm. Si vous ne souhaitez pas faire face aux Fulgurites, vous pouvez fuir la pièce, vous refermez rapidement la porte derrière vous et tournez la poignée pour les emprisonner. (Si vous faites cela, rendez-vous au [126](#), mais souvenez-vous que vous ne pourrez plus retourner dans la Salle du Moteur par la suite.) Si vous ne souhaitez pas fuir, vous allez devoir affronter les serveurs de Sturm. Combattez-les deux à la fois.

Premier FULGURITE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 5
Deuxième FULGURITE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 4
Troisième FULGURITE	HABILETE: 5	ENDURANCE: 5
Quatrième FULGURITE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 5
Cinquième FULGURITE	HABILETE: 5	ENDURANCE: 4
Sixième FULGURITE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 5

Si vous parvenez à éliminer vos adversaires, rendez-vous au [97](#).

111

Vous voyagez en direction du sud pendant une journée, suivant la piste de destruction laissée par la tempête infernale. (Avancez au prochain jour de la semaine.) Au milieu de la seconde journée, vous apercevez les reflets du soleil sur l'eau. Traversant la plaine herbeuse, vous arrivez finalement à la Rivière Siltbed. Cette rivière marque la frontière entre le royaume de Femphrey et son voisin agité Lendleland. Le Lendleland a toujours été le rival de Femphrey, jalouxant ses plaines fertiles et la richesse accumulée grâce au Lac du Chaudron à l'est. La piste d'arbres déracinés trace une ligne désolée vers les collines lointaines au delà de la frontière. Vous allez devoir être prudent si vous souhaitez entrer au Lendleland. Désirez-vous poursuivre le chemin dévasté vers le sud (rendez-vous au [158](#)) ou préférez-vous faire demi-tour et vous diriger vers Chalannabrad et le Collège des Mages (rendez-vous au [127](#)) ?

112

Les flammes qui parcourent son corps deviennent ardentes à présent. Balthazar Sturm sous sa forme de Torche Humaine se jette sur vous, les mains en avant aux couleurs de braises brûlantes.

TORCHE HUMAINE

HABILETE: 10

ENDURANCE: 9

Si aujourd'hui est Jour du Feu, augmentez l'HABILETE et l'ENDURANCE de la Torche Humaine de 1 point. Si vous réduisez l'ENDURANCE de la Torche Humaine à 3 ou moins, rendez-vous au [267](#).

113

Vous hurlez le nom de «Vulcanus !» et une furieuse boule de flammes explose sur le pont du vaisseau. Le feu prend rapidement une forme humanoïde. La chaleur extrême délivrée par l'Elémentaire de Feu vous fait transpirer abondamment et vous devez vous protéger la tête à l'aide de votre bras afin que vos cheveux ne cuisent pas instantanément sous la lumière incandescente. Sous les assauts brûlants de l'Elémentaire, le corps liquide de Sturm se met à bouillir avant de disparaître. (Si vous possédez le mot code *Eimlacca*, rendez-vous au [397](#) immédiatement.)

Pendant un instant vous pensez que Vulcanus a vaincu Sturm une fois pour toute, mais votre soulagement est de courte durée lorsque un puissant vent balaye soudainement le pont. Vous reculez sous la force des bourrasques et l'Elémentaire est soufflé entièrement, disparaissant littéralement sous vos yeux.

Une face cruelle apparaît dans les tourbillons d'air devant vous, celle de Balthazar Sturm ! Mais qu'est-ce qui pourrait rivaliser avec la rage d'un ouragan, telles les montagnes résistant au vent éternel ?

Si vous possédez une Statuette d'Argile, changez le nom gravé sur celle-ci en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez tous les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [284](#).

114

L'Elémentaire disparaît en une explosion de flammes ardentes. Le magma commence immédiatement à bouillir puissamment, projetant d'immenses langues de roche en fusion. Vous êtes terrifié de voir le niveau de lave augmenter jusqu'à engloutir la moitié du promontoire rocheux. Vous devez fuir et vite ! Vous courez dans l'escalier que vous aviez emprunté tandis que les marches s'effondrent derrière vous dans le magma rageur.

Vous allez devoir tenir un compte exact du temps que vous mettrez pour sortir des tunnels de feu, créez un SCORE DE TEMPS qui débute à 0.

En haut des marches, vous sprintez le long du passage rocheux jusqu'à parvenir à une intersection. (Ajoutez 1 point à votre SCORE DE TEMPS). Allez-vous tourner à gauche (rendez-vous au [174](#)) ou poursuivrez-vous tout droit (rendez-vous au [144](#)) ?

115



Vous voyagez pendant 2 jours (avancez de deux jours dans la semaine), et vous vous retrouvez à traverser une forêt lorsque vous entendez un craquement sourd, le bruit de branches cassées, comme si quelque chose d'immense avançait dans votre direction. Avant que vous ne puissiez réagir, un Géant émerge des arbres devant vous. Il atteint la cime de la forêt par la taille et porte une vache sous un bras. Un tonneau de bière est accroché à sa ceinture et son autre main brandit un tronc d'arbre déraciné. Les vêtements du Géant sont constitués de peaux animales et d'autres matériaux, tels des toiles de tentes et d'ails de moulins, attachés ensemble. Une roue de chariot est passée dans une corde nouée autour de son cou, tel un talisman. Le Géant vous aperçoit et affiche une grimace horrible.

«Ki aites vou ?» grogne le Géant

Confiant, vous lui annoncez votre nom. «Je suis le Héros de Tannatown, exterminateur de la Sorcière Ecarlate, porteur Fléau du Dragon l'épée tueuse de Dragons.»

«Jeu vou konné !» lance le Géant. «Cé vou ki avéétu Chef Gog Magog !»

«C'est exact,» confirmez-vous prudemment.

«Alor je vou défi en komba avec moua, avek lé mains!» rigole le Géant.

Un match de lutte ? Avec un Géant ? Lorsque vous aviez tué le Chef Gog Magog, vous étiez aidé d'un puits aux pointes acérées et d'un canon caché Allez.-vous:

Attaquer le Géant avec qu'il ne le fasse lui-même
Accepter le défi du Géant ?
Décliner poliment le défi ?

Rendez-vous? au [176](#).
Rendez-vous au [210](#).
Rendez-vous au [194](#).

116

Vous nagez de toutes vos forces, combattant le courant suceur qui vous entraîne vers le fond de la «caverne». Vous parvenez à sortir de la gueule du monstre jute avant que celle-ci ne se referme

complètement. Vous l'avez échappée belle. Espérant que le léviathan n'a pas réalisé que sa proie s'est enfuie, vous nagez vers la sécurité relative du récif. Notez le mot code *Ertsnom* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [146](#).



117

Vous franchissez l'arche et empruntez l'escalier. Mais où souhaitez-vous aller ? Si vous désirez monter vers les hauteurs de la tour, rendez-vous au [220](#). Si vous préférez descendre dans les sous-sols, rendez-vous au [160](#).

118

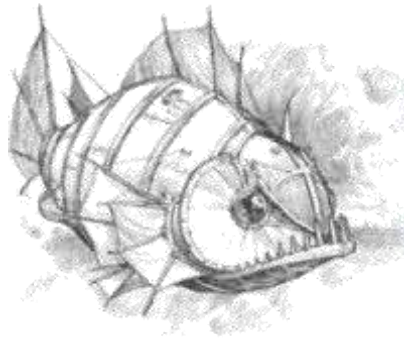
Dès l'instant où vous ramenez le levier en position avant, un grincement d'engrenages métalliques se fait entendre et le ventilateur géant se met à tourner en sens inverse. L'air est à présent aspiré, depuis l'entonnoir, dans la pièce. Les puissants vents qui ne tardent pas à se former, vous plaquent contre les murs. Des esprits capricieux ont également été aspirés dans la pièce depuis l'extérieur de la Machine Météo. Les créatures sont entourées d'éclairs crépitants et vous assaillent de rafales de vents violents. Vous allez devoir affronter ces Sylphes hurlantes toutes en même temps.

Première SYLPHE	HABILETE: 7	ENDURANCE: 4
Deuxième SYLPHE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 5
Troisième SYLPHE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 4

Si aujourd'hui est Jour du Vent ou Jour de la Tempête, augmentez l'HABILETE et l'ENDURANCE des Sylphes de 1. Si vous parvenez à vaincre ces esprits de l'air, allez-vous attaquer les soufflets du ventilateur (rendez-vous au [101](#)), ouvrir la porte à l'éclair (rendez-vous au [133](#)), ou retournez là d'où vous veniez (rendez-vous au [54](#)) ?

119

Vous continuez d'avancer dans le canyon venteux, les falaises commencent à se rapprocher à chacun de vos pas jusqu'à ce que vous empruntiez un étroit tunnel entre la roche. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [166](#); si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [136](#).



120

Vous lancez la bouteille électrique en direction de la créature monstrueuse, mais celle-ci la repousse d'un tentacule. La flasque va s'écraser sur un rocher couvert de corail et explose (rayez l'Étincelle de Vie de votre *Feuille d'Aventure*). Un éclair aveuglant vous force à plisser les yeux tandis que les éclairs emprisonnés rebondissent dans les fonds marins. Le monstre pousse un cri aigu et recule. Vous saisissez cette opportunité pour vous enfuir. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [222](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [282](#).

121

Il existe trois endroits, dans la ville, qui pourraient vous aider à résoudre votre problème de respiration aquatique: Allez-vous rendre visite:

A la Confrérie des Alchimistes ?

Rendez-vous au [151](#).

A la Guilde des Artisans ?

Rendez-vous au [181](#).

A l'Académie des Sorciers Navals ?

Rendez-vous au [21](#).

122

Le chariot percute l'embranchement et poursuit sa course sur deux roues, puis la route continue tout droit et le wagon retombe sur les rails, crachant une pluie d'étincelles. Vous agrippez fermement les bords du wagon, votre visage paralysé par une terrible grimace. Mais votre course n'est pas encore terminée, vous apercevez les rails plonger dans le vide devant-vous et le wagon accélère tandis qu'il emprunte une voie quasi verticale, plongeant dans les ténèbres à une vitesse terrifiante. Votre lanterne ballotée dans tous les sens ne vous révèle rien de ces abysses sombres. Soudain le wagon atteint le fond puis les rails remontent à nouveau et là, vous apercevez un trou dans ce réseau dément ! Une partie des rails est manquante, détruite par quelque séisme ou quelque chose de la sorte. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [84](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [105](#).

123

Vous portez la corne à vos lèvres et soufflez. Une note grave et puissante résonne à travers la plaine poussiéreuse, gagnant de l'intensité à chaque mètre qu'elle parcourt. L'onde sonore atteint la tempête et couvre le bruit du vent. Le visage formé de poussière grimace, comme s'il poussait

une terriblement hurlement, puis la tempête disparaît. Vous regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [223](#).

124

Brokk tape sur la coque de l'engin avec sa hache de bataille puis monte dans le cockpit. Vous le rejoignez à l'intérieur et il pousse un levier tout en appuyant sur quelques boutons sur un panneau de cuivre. Dans un rugissement infernal, le moteur de la Taupe revient à la vie. «Je le savais !» hurle Brokk avec un grand sourire. «Il reste encore un peu de jus dans les pierres lumineuses,» déclare le Nain. Il tire un autre levier, attrape les manettes de contrôle dans ses mains calleuses et appuie de son pied sur une petite planche de bois au sol de la cabine. «C'est parti !»

Puis la Taupe avance en grinçant tandis que Brokk l'a dirige vers une paroi rocheuse. La foreuse se met en marche et perce un tunnel dans la pierre. Vous assistez avec émerveillement à la progression de la machine à travers la terre, dans les profondeurs de la mine.

Finalement, la roche s'effondre devant l'engin et vous vous retrouvez dans une immense caverne naturelle enfouie profondément sous les montagnes. Le Nain stoppe la machine et éteint le moteur, puis vous sautez tous deux du cockpit. Notez le mot code *Enihcam* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [80](#).



125

Le tunnel suit une nouvelle pente descendante tout en tournant sur la droite. Les parois du passage émettent des pulsations orangées, puis soudain, une explosion de lumière vive accompagnée d'un rugissement féroce vous force à reculer de quelques pas. Tandis que vous retirez progressivement votre bras de vos yeux, vous notez deux silhouettes éthérées qui flottent au milieu du tunnel, devant vous. Elles ressemblent à des squelettes humains aux os noirs couverts de flammes. Hurlant, les Squelettes Ardents se jettent sur vous, leurs doigts crochus en avant prêts à lacérer votre chair. Vous devez les combattre en même temps.

Premier SQUELETTE ARDENT
Second SQUELETTE ARDENT

HABILETE: 7
HABILETE: 6

ENDURANCE: 6
ENDURANCE: 6

(Si aujourd'hui est Jour du Feu, augmentez l'ENDURANCE des Squelettes Ardents de 2 points.)

Si vous éliminez ces spectres infernaux, qui se trouvent être les fantômes d'autres aventuriers ayant péri dans les Tunnels de Feu, les flammes qui les entourent s'éteignent et leurs os noirs se changent en cendre. Après avoir repris votre souffle, vous pouvez poursuivre votre route. Rendez-vous au [103](#).

126

Vous vous trouvez sur le pont central du vaisseau. Deux portes en acier vous permettent d'explorer ce pont plus avant, et aucune des deux ne porte de marque distinctive. Allez-vous:

Ouvrir la porte de gauche (si vous ne l'avez pas encore fait) ? Rendez-vous au [110](#).

Ouvrir la porte de droite (si vous ne l'avez pas encore fait) ? Rendez-vous au [380](#).

Quitter ce pont et explorer un autre endroit ? Rendez-vous au [391](#).

127

Vous ne souhaitez pas être responsable d'un incident diplomatique entre les deux royaumes et vous décidez donc de faire demi-tour. Après une autre journée de voyage, vous repassez par le village de Vastarin et poursuivez vers le nord vers la capitale. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [286](#).

128

Vous entendez un puissant hennissement et levez la tête. Vous voyez le Pégase que vous aviez sauvé galoper dans le ciel vers vous, ses immenses ailes battant l'air. Le cheval volant a ressenti votre besoin d'aide et s'est porté à votre rencontre, prêt à payer la dette qu'il a envers vous.

Dès que les sabots du Pégase touchent le sol, vous empoignez sa crinière et grimpez sur son dos. L'animal hennit une nouvelle fois, se cabre puis s'élance dans le ciel avec de puissants battements d'ailes. Vous vous cramponnez à la crinière tandis que le cheval monte toujours plus haut, le vent fouette votre visage. Vous apercevez des nuages noirs se masser dans le ciel qui s'assombrit brusquement. Soudain, perçant cette masse noire menaçante, le poisson de cuivre, l'Œil du Cyclone, que vous aviez vu après la dévastation de Vastarin surgit près de vous ! L'engin est énorme, plus gros qu'une baleine. Ses immenses yeux parcourus d'arcs électriques sont des fenêtres d'observation, ses nageoires et sa queue font office de voiles et de gouvernail dans l'ouragan. Sur le flanc du puissant vaisseau, se trouve une écoutille circulaire.

Si vous possédez le mot code *Mortleam*, rendez-vous au [363](#). Sinon, mais qu'aujourd'hui est Jour de la Tempête, rendez-vous également au [363](#).

Si aucune de ces conditions ne sont valables, le Pégase se rapproche de l'écoutille en luttant contre les vents violents. Vous adressez une rapide prière aux dieux et vous sautez de son dos... Rendez-vous au [14](#).

129

Un cri distant retenti derrière-vous dans le ciel. Vous vous retournez et reconnaissez deux formes ailées fondre sur vous. Ce sont deux Aakors, semblables aux loups volants que vous aviez combattu dans les collines au sud-ouest lorsque vous vous approchiez de la tour de votre ennemi. Ils vous ont suivi et attendu le moment propice, où vos forces seraient amoindries par la fatigue, pour vous attaquer !

Premier AAKOR
Second AAKOR

HABILETE: 7
HABILETE: 6

ENDURANCE: 7
ENDURANCE: 7

Si vous remportez la bataille, rayez le mot code *Essach* de votre *Feuille d'Aventure* . Enfin libéré de vos poursuivants, poursuivrez-vous votre exploration du Canyon Hurlant par le chemin de gauche (rendez-vous au [99](#)) ou par celui de droite (rendez-vous au [58](#)) ?

130

Le vieil ingénieur s'empare des plans que vous lui tendez et les examine avec attention. «Ah oui», dit-il «ce sont les dernières mises à jour de la machine. C'est ça que nous avons construit !» annonce-t-il, pointant son doigt sur les schémas détaillés des plans. «Vous savez quoi», poursuit Inigo, le regard soudain illuminé, «avec ces plans, si vous arrivez à monter dans le vaisseau, vous pourriez causer beaucoup de dégâts.»

«Que voulez-vous dire ?» demandez-vous, intrigué.

«Hé bien, il y a le Moteur Élémentaire pour commencer, c'est lui qui fournit l'énergie de toute la machine, qui la garde dans les airs. Si vous pouviez l'endommager, l'Œil du Cyclone ne pourrait plus voler et s'écraserait au sol. Puis il y a le Verre Flamboyant et le Générateur d'Electricité. Si vous vous attaquez à l'un ou l'autre, vous causerez un terrible incendie !»

Retournez au [335](#) pour poser une autre question, ou, si vous en avez terminé, rendez-vous au [365](#).

131



Vous vous éveillez suite à un hurlement bestial à glacer le sang. L'orbe froid de la lune est haut dans le ciel, à moitié dissimulé par les branches des arbres proches. Puis, des silhouettes planent devant la lune, ce sont quatre loups ailés. La meute d'Aakors vous a retrouvé et cette fois a ramené des renforts. Grognant, la gueule ouverte, les animaux plongent vers vous, bataillant jusqu'à la mort cette fois-ci. Combattez les Aakors par deux.

Premier AAKOR

HABILETE: 7 ENDURANCE: 7

Deuxième AAKOR

HABILETE: 6 ENDURANCE: 7

Troisième AAKOR

HABILETE: 6 ENDURANCE: 6

Quatrième AAKOR

HABILETE: 7 ENDURANCE: 6

Si vous parvenez à éliminer tous vos adversaires, effacez le mot code *Essahc* de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [40](#).

132

Vous aviez raison, l'eau est belle et bien riche en minéraux qui exercent un effet revigorant sur votre corps fatigué. (Tirez un dé et regagnez autant de points d'ENDURANCE.) Puis, rendez-vous au [171](#).

133

Vous ouvrez la porte portant l'éclair et pénétrez dans une autre pièce contenant un étrange engin. Deux sphères de cuivre, accrochées à une colonne centrale, tournent sur elles même. Ce curieux montage est placé entre deux grosses plaques de métal d'où s'échappent des arcs électriques. L'énergie ainsi générée est ensuite canalisée dans des câbles qui alimentent une antenne métallique traversant la coque de la Machine Météovia un gros trou. La pièce entière est remplie d'étincelles dansantes et vos cheveux sont hérissés sur votre crâne. L'appareil produit clairement de l'électricité brute à grande échelle. Vous réfléchissez à un moyen de stopper cet engin lorsque vous apercevez un levier vertical qui peut être poussé à gauche ou à droite. Allez-vous:

Déplacer le levier vers la droite ? Rendez-vous au [154](#).

Déplacer le levier vers la gauche ? Rendez-vous au [170](#).

Quitter le Générateur d'Eclairs et retourner à l'escalier ? Rendez-vous au [54](#).

134

Vous saisissez la poignée et la tournez. Un puissant courant électrique vous foudroie immédiatement. La porte s'ouvre, mais vous avez été sévèrement brûlé, vos mains sont endolories et vos bras vous font souffrir comme si des dizaines d'aiguilles étaient plantées dans leurs muscles (vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE). Vous pénétrez prudemment dans la tour, les cheveux fumants et dressés sur la tête. Rendez-vous au [247](#).

135

Votre second coups atterrit exactement à l'endroit où fut donné le premier. Un craquement soudain, suivi par un sifflement aigu précède un torrent d'énergie élémentaire brute qui s'échappe par la fracture qui s'ouvre à présent dans la sphère. Une seconde plus tard, le Moteur explose. Des morceaux de métal brûlant volent dans la pièce et 'encastrant dans les murs, le sol et le plafond. Vous volez dans les airs et atterrissez lourdement contre la porte. Tirez un dé et ajoutez 2. Ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. (Si vous perdez 6 points ou plus, vous devez également perdre 1 point d'HABILETE.)

Si vous êtes toujours vivant, vous dégagez les débris métalliques de vos vêtements et vous vous relevez péniblement. Les Elémentaires ont eux aussi disparus. Vous quitter la pièce par ce qui reste de la porte. Augmentez le score de DEGATS de 3 et rendez-vous au [126](#).

136

Le premier signe de danger est une légère pluie de poussière et de petits cailloux suivie par un glissement de terrain. L'une des falaises s'effondre tandis que vous courez pour sauver votre vie. Mais certains rochers s'écrasent tout de même sur vous. Tirez un dé et ajoutez 1, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous êtes toujours vivant, vous sortez du nuage de poussière créé par la chute d'un pan de la falaise. Rendez-vous au [166](#).

137

La porte s'ouvre à la volée et deux curieuses créations émergent devant vous. Au premier regard elles semblent être des armures animées un peu semblables au Jaggernaut mais en beaucoup plus petit. Elles se déplacent sur des roues et possèdent un grand dôme en verre à la place de la tête. L'un de ces dômes est rempli d'eau agitée de remous, tandis que l'autre emprisonne un gaz tourbillonnant. Voici encore des exemples des mélanges opérés par Sturm entre la magie et la mécanique, des esprits Elémentaires liés à des engins afin de le servir. Ces deux automates ont été envoyés pour éteindre l'incendie que vous avez provoqué. Ils vous analysent comme un nouveau problème à traiter et se dirigent vers vous à vive allure en tendant de larges pinces tranchantes. Combattez-les en même temps.

HYDROTOMATE
PNEUMATOMATE

HABILETE: 7
HABILETE: 8

ENDURANCE: 7
ENDURANCE: 6

(Si aujourd'hui est Jour du Vent, augmentez l'HABILETE et l'ENDURANCE du Pneum atomate de 1 point, et si aujourd'hui est Jour de la Mer, augmentez l'HABILETE et l'ENDURANCE de l'Hydrotomate de 1 point.) Si vous détruisez les deux machines, les esprits Elémentaires piégés à l'intérieur sont bannis vers leurs Plans Elémentaires respectifs. Rendez-vous au [368](#).



138

Le chariot emprunte le virage, voyageant plus vite que vous ne le souhaiteriez, il termine bientôt sa course devant des ralentisseurs en métal, vous n'êtes pas mécontent d'être arrivé, rendez-vous au [310](#).

139

Vous tournez la lentille de 90 degrés et attendez de voir ce qu'il advient. En quelques secondes, la lentille a focalisé les rayons du soleil, pénétrant par le dôme de verre du toit de la pièce, en un faisceau de lumière concentrée inondant la salle. En quelques secondes, le sol de bois s'enflamme et deux petites créatures élémentaires émergent du feu devant vous. Si vous voulez sortir de la pièce, vous allez devoir lutter d'abord. Combattez les Esprit de Feu ensemble.

Premier ESPRIT DE FEU
Second ESPRIT DE FEU

HABILETE: 7
HABILETE: 7

ENDURANCE: 4
ENDURANCE: 4

(Si aujourd'hui est Jour du Feu, augmentez l'HABILETE et l'ENDURANCE des Esprits de 1 point.) Si vous remportez le combat, les Esprits de Feu sont forcés à retourner dans le Plan Elémentaire du Feu. (Augmentez votre score de DEGATS de 1 et notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez allumé un feu.) Vous ouvrez la porte et vous vous jetez dehors avant d'être dévoré par les flammes. Rendez-vous au [258](#).

140

«Je vais vous dire quel chemin nous allons prendre,» vous annonce Brokk, «c'est à droite, puis à droite à nouveau, ensuite il faut descendre dans le puits, on y trouvera la Taupe. Il s'agit d'une vieille machine qui servait à transporter les mineurs dans le réseau de tunnels, si on peut la remettre en marche, on ira plus vite. Ce serait la manière la plus rapide et la plus sûre de voyager dans la mine.» A présent retournez au [190](#) et choisissez votre route.

141

Vous vous tenez sur le bord brûlant de la rivière de lave. Vous notez d'immenses blocs de pierre autour de vous, ils formaient le pont que vous traversiez. La chaleur est telle que vos sourcils commencent à roussir ! Vous remarquez des rochers noirs émerger de la lave et former un genre de chemin à travers la rivière de magma bouillonnant. Sur l'autre bord, un nouveau tunnel s'enfonce dans les ténèbres. Si vous souhaitez prendre le risque de traverser la lave en sautant d'un rocher noir à l'autre, rendez-vous au [312](#). Sinon, vous allez devoir emprunter le passage qui s'ouvre dans la paroi rocheuse derrière vous et trouver un autre chemin dans le volcan (rendez-vous au [73](#)).

142

Le prochain jour de marche, (avancez au prochain jour de la semaine) vous apercevez une tour accrochée au sommet d'une petite colline, la structure est composée de métal et de pierre. La piste de dévastation laissée par la tempête mène tout droit à cette structure. Vous décidez de vous en approcher.

Au début de l'après-midi, vous avez atteint la base du promontoire rocheux sur lequel repose la curieuse tour, tel un doigt accusateur pointé vers le bleu du ciel. Vous apercevez trois manières différentes d'atteindre la structure. La première est une rivière au courant puissant qui descend depuis le promontoire par une succession de chutes d'eau et de rapides, avant de poursuivre son chemin en zigzagant à travers les collines. La deuxième est un chemin caillouteux serpentant le long de l'immense rocher, presque à la verticale en certains endroits. La troisième est une route plus longue, empruntant l'autre face de l'escarpement. Si vous vous remettez en chemin maintenant, vous devriez atteindre la tour avant le crépuscule, mais comment allez-vous vous y prendre ?

Si vous désirez suivre la rivière, rendez-vous au [182](#). Si vous préférez escalader le rocher par le petit chemin, rendez-vous au [35](#). Si enfin vous souhaitez emprunter la route plus longue mais moins éprouvante, rendez-vous au [322](#).



143

Vous avez quitté le Lac du Chaudron depuis deux jours et demi et traversé le royaume en direction de Chalannabrad. Vous pénétrez bientôt dans une petite forêt. (Avancez de deux jours dans la semaine.) Dieux merci, l'influence néfaste de Balthazar Sturm n'a pas atteint cette partie du Femphrey, mais cela ne signifie pas qu'il n'y aura pas d'autres dangers. Si vous possédez un

Croc-Dague, rendez-vous au [329](#). Sinon, Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 329; si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [216](#).

144

Vous arrivez au bord d'un autre lac de lave enjambé par un pont de pierre qui s'est effondré dans la roche en fusion. Vous ne pouvez pas passer par là ! Ajoutez 1 point à votre SCORE DE TEMPS et revenez en sprintant à l'intersection pour prendre l'autre passage. Rendez-vous au [174](#).



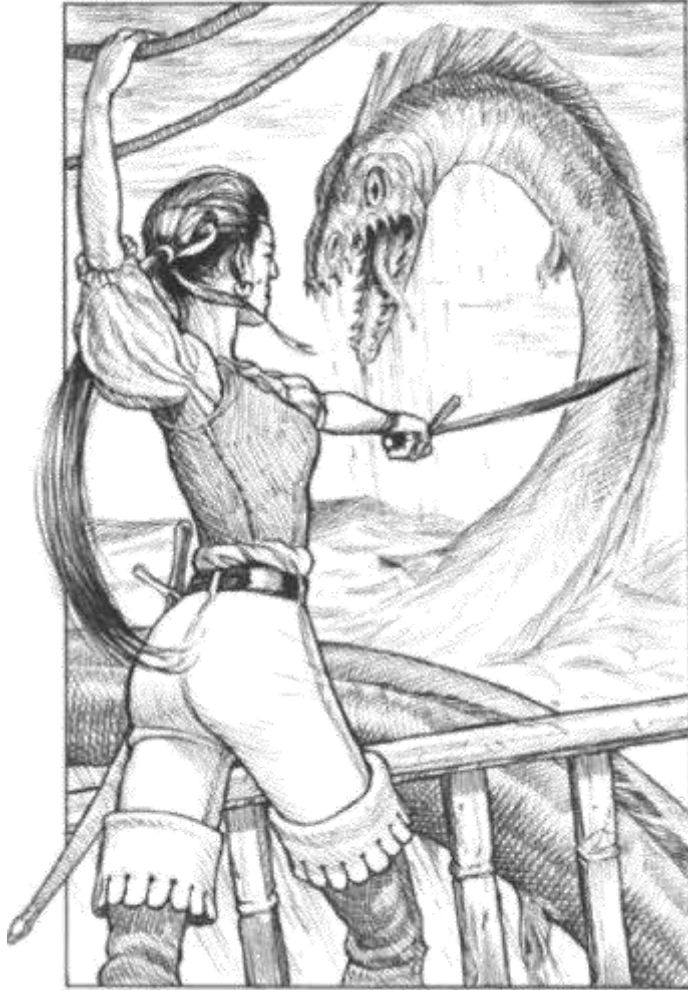
145

Soudain, une violente secousse vous fait perdre l'équilibre, de la poussière et des petits cailloux tombent, telle une douche, depuis le plafond. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [68](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [167](#).

146

La lumière environnante faiblit à mesure que vous descendez dans la faille jusqu'à ce que vous vous retrouviez dans une quasi obscurité. Il vous est difficile d'identifier quoi que ce soit à plus de quelques mètres. Vous avancez prudemment et vous approchez bientôt d'une silhouette sombre, la carcasse d'une gigantesque Baleine. La moitié du cadavre a été dévorée par la chose qui l'a tué ainsi que par les charognards marins. Des côtes blanches, de la taille d'une voute d'église, émergent de la chair en décomposition. Vous aviez entendu des légendes concernant ces monstres avaleurs de navires, dont les trésors reposeraient toujours dans leur estomac. Il est possible que quelques objets de valeurs se trouvent encore à l'intérieur du cadavre. Si vous voulez vous aventurer dans ce qui reste des entrailles de la Baleine Géante, rendez-vous au [31](#). Si vous préférez poursuivre votre quête du Temple Engloutide Hydana, rendez-vous au [179](#).

147



Un cri d'alarme provenant de la vigie vous fait courir vers le rebord du Tempête, accompagné par Katarina. «Là bas Capitaine ! lance le marin en haut du grand mat, désignant la mer de son doigt. «Un Serpent de Mer !» Vous remarquez de puissants remous dans les flots derrière le navire. Trois grandes têtes émergent de l'eau et s'élèvent dans les airs, supportées par de longs cous, à la peau de cuir, aussi épais que des troncs d'arbre. Les Serpents de Mer Géants ouvrent des gueules garnies de crocs prêtes à englober ceux qui se trouvent sur le pont du bateau. Vous dégainez rapidement Fléau du Dragon et vous chargez vers les Serpents de Mer avec le Capitaine Katarina qui brandit son cimeterre. Elle s'occupe de l'une de ces créatures, vous laissant les deux autres.

Premier SERPENT DE MER GEANT

HABILETE: 9 ENDURANCE: 10

Second SERPENT DE MER GEANT

HABILETE: 8 ENDURANCE: 9

Si Prospero Seacharmer est avec vous, vous ne devez combattre que le premier Serpent de Mer Géant, tandis que le mage s'occupe du second à l'aide de ses puissants sortilèges. Si vous remportez la victoire, les Serpent de Mer Géants coulent au fond de l'océan, laissant le Tempête libre de poursuivre à nouveau. Rendez-vous au [359](#).

148

Vous atteignez un endroit où plusieurs ravins convergent. Au loin, se dresse un immense rocher sculpté par l'érosion, tel une tour il se dresse vers le ciel, le sommet de cette structure rocheuse dépasse les limites du canyon de plusieurs mètres. Quelque chose vous dit que c'est là-bas que vous trouverez ce que vous êtes venu chercher. Deux gorges vous conduisent vers le sud à partir de là où vous êtes, mais aucune ne semble se diriger vers la tour. Si vous possédez le mot code *Essahc*, rendez-vous immédiatement au [129](#). Sinon, quel chemin allez-vous emprunter ? Celui de gauche (rendez-vous au [99](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [58](#)) ?

149

Vous entendez un cri au-dessus de vous, vous levez la tête et souriez en voyant la montgolfière de Corbo Rundum. «Je vous emmène !» crie l'homme depuis la nacelle, et un instant plus tard une corde tombe à côté de vous. «Désolé je n'ai pas le temps d'atterrir ! Attrapez la corde et crampez-vous !» Vous saisissez la corde tandis que Corbo vous lance, «Montez, vite !»

Le ballon s'élève rapidement dans le ciel vous emportant toujours plus haut au-dessus des champs, rivières et villages. La montgolfière est **emportée** par le vent au cœur du royaume.

Soudain, devant le ballon, vous apercevez des nuages noirs se masser dans le ciel qui s'assombrit brusquement. Soudain, perçant cette masse noire menaçante, le poisson de cuivre, l'Œil du Cyclone, que vous aviez vu après la dévastation de Vastarin surgit près de vous ! L'engin est énorme, plus gros qu'une baleine. Ses immenses yeux parcourus d'arcs électriques sont des fenêtres d'observation, ses nageoires et sa queue font office de voiles et de gouvernail dans l'ouragan. Sur le flanc du puissant vaisseau, se trouve une écoutille circulaire.

Si vous possédez le mot code *Mortsleam*, rendez-vous au [363](#). Sinon, mais qu'aujourd'hui est Jour de la Tempête, rendez-vous également au [363](#).

Si aucune de ces conditions ne sont valables, la montgolfière de Corbo se rapproche de l'écoutille en luttant contre les vents violents. Vous adressez une rapide prière aux dieux et vous vous laissez glisser le long de la corde... Rendez-vous au [14](#).

150

Vous ouvrez les vannes des conduits et l'eau du barrage redescend à un niveau normal en se jetant avec fracas dans la rivière. Vous avez libéré la pression et sauvé le village. Vous regagnez 2 points de CHANCE.

Giles et les autres villageois remercient chaleureusement votre intervention, ils insistent pour vous donner une récompense. Vous reprenez votre quête en ayant reçu 4 Repas, une Jarre de Cidre (lorsque vous la buvez, vous regagnez jusqu'à 3 points d'ENDURANCE et vous ajoutez 1 point à votre Force d'Attaque pour le prochain combat) et 10 Pièces d'Or.

Deux jours plus tard (avancez de deux jours dans la semaine), la pluie battante cesse et vous atteignez les Plaines Hurlantes. Rendez-vous au [83](#).

151

Après avoir quelque peu demandé votre chemin, vous vous retrouvez dans l'établissement de Mendeleev Quicksilver, la Confrérie des Alchimistes. Le scientifique a l'air à moitié fou, il porte une robe écorchée et arbore un sourire béat dès que vous franchissez l'entrée. Il dit avoir juste ce que vous cherchez, une Potion de Respiration Aquatique, mais il vous demandera en échange 7 Pièces d'Or. Si vous voulez, et que vous pouvez, payer ce prix, notez la Potion de Respiration Aquatique sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [252](#). Sinon, vous allez devoir rendre visite à la Guilde des Artisans (rendez-vous au [181](#)) ou à l'Académie des Sorciers Navals

(rendez-vous au [221](#)).

152

L'écho de vos pas résonne dans la galerie, l'acoustique de l'endroit amplifiant les vibrations. Avant que vous ne vous en rendiez compte, les stalactites entrent en résonnance sous les harmoniques des sons. Un craquement soudain vous décide à courir au triple galop à travers le passage, déterminé à atteindre l'autre extrémité plus le rapidement possible. Tirez un dé et ajoutez 1, ceci représente le nombre de stalactites qui se décrochent du plafond et tombent sur votre tête (vous perdez autant de points d'ENDURANCE). Si vous survivez, rendez-vous au [171](#).

153

Matteus effectue une série de gestes et marmonne des syllabes incompréhensibles, puis finalement lance son sort. Vous vous attendez à vous sentir différent ou à voir un signe que vos bottes ont été enchantées, mais rien. Toutefois, Matteus vous assure que le sortilège fonctionnera. «Pour activer l'enchantement, frappez simplement vos talons ensemble trois fois de suite,» explique le mage, «et vous découvrirez qu'un voyage nécessitant plusieurs jours ne vous prendra que quelques minutes.» Il vous sera expliqué dans el texte en temps voulu comment utiliser vos nouvelles Bottes de Sept Lieues, pour le moment notez les sur votre *Feuille d'Aventure* . Désirez-vous utiliser vos bottes tout de suite ? Si tel est le cas, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [193](#).

154

Vous poussez le levier vers la droite et il se bloque dans cette position, impossible de le bouger à nouveau. Les sphères de cuivres de la machine commencent à tourner plus vite et celle-ci se met à générer plus d'électricité statique, vous en ressentez des picotements dans vos doigts. Puis soudain, un puissant craquement se fait entendre, tel la foudre, et une boule d'énergie se forme dans la pièce, de grands arcs d'électricité dansent autour de celle-ci formant une couronne crépitante. Testant les pouvoirs de votre épée magique, l'Attracteur glisse vers vous, dans le but de drainer toute l'essence de votre arme. Vous devez combattre cette curieuse créature électrique.

ATTRACTEUR

HABILETE: 11

ENDURANCE: 6

Si vous combattez la boule électrique scintillante à l'aide de Fléau du Dragon et que vous remportez un Assaut, l'Attracteur et vous-même perdrez 2 points d'ENDURANCE suite aux contrecoups électriques ! Si vous possédez une autre arme pour affronter l'Attracteur (comme un Marteau de Guerre ou une Masse) vous ne subirez pas le contrecoup, mais vous devrez sacrifier un Assaut pour changer d'arme durant lequel l'Attracteur vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE.

Si vous remportez la bataille, l'Attracteur disparaît dans un violent flash. Incapable de faire quoi que ce soit d'autre pour endommager le Générateur Eclairs, vous n'avez d'autre choix que de quitter la pièce et de retourner à l'escalier. Rendez-vous au [54](#).

155

Un peu plus loin, le passage se termine en cul-de-sac. À l'intérieur d'une caverne spectaculaire remplie d'une myriade de cristaux géants projetant des couleurs translucides. Un cristal attire plus particulièrement votre attention, des flammes dansantes illuminent son cœur. Vous vous penchez pour l'examiner de plus près et vous notez que le feu intérieur est en forme de lettre I. (Si vous souhaitez emporter le Cristal de Feu notez le sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que la lettre qui lui est associée.) Vous revenez sur vos pas jusqu'à l'intersection et empruntez l'autre tunnel. Rendez-vous au [125](#).

156

Vous enjambez la carcasse de l'automate vaincu et vous agrippez la poignée de la porte derrière celui-ci. Si vous avez allumé un feu auparavant, augmentez le score de DEGATS de 2. Si le score de DEGATS est à présent de 12 ou plus, rendez-vous au [137](#); s'il est inférieur à 12, rendez-vous au [368](#).

157

Vous vous dirigez vers le nord-est pendant trois jours sous un ciel menaçant en permanence. (Avancez de trois jours dans la semaine.) Peu à peu, les champs verts font place à une terre boueuse qui devient bientôt le marais fétide qui borde les rives du lac Eerie et la ville qui tire son nom de l'endroit sinistre.

Cette ville est sous de menaçants nuages noirs, transformant la lumière du jour en celle d'un crépuscule sombre. Il plane une atmosphère d'anxiété entre les murs d'Eerie side comme si la pression de la future tempête affectait les habitants également. Arrivé à la place du marché, vous rencontrez un groupe de chasseurs. Vous vous approchez d'un homme au visage émacié retenant un chien-loup au bout d'une chaîne et vous lui demandez la raison de cet attroupement.

«Vous n'êtes pas au courant ? demande-t-il dans un murmure de conspirateur. «On raconte que le Dragon de Tempête s'est réveillé et se prépare à dévaster les alentours.»

Le Dragon de Tempête - vous avez entendu parler d'un tel monstre, la légende raconte que lorsque le Dragon de Tempête prend son envol, des orages apocalyptiques assaillent le pays, dévastant tout sur leur passage. Une telle créature peut-elle réellement exister ? Vous pensiez que le mauvais temps actuel était dû à la Machine Météo de Balthazar Sturm.

«Alors vous planifiez de retrouver son repaire et de stopper cette créature ?» dites-vous.

«C'est exact. Et mettre un terme à cet épouvantable temps,» dit le chasseur. «Seulement c'est chacun pour soi, le maire offre une récompense à celui qui ramène la preuve que le monstre est bel et bien mort. Vous semblez habile de votre épée, nous pourrions y aller ensemble ? On partagera la récompense, cinquante-cinquante. Qu'en pensez-vous ?»

Désirez-vous vous joindre au chasseur et traquer le Dragon de Tempête ? Si tel est le cas, rendez-

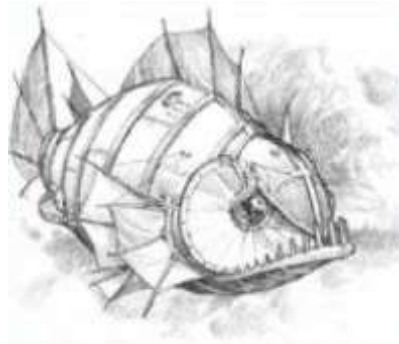
vous au [313](#). Sinon, vous ne voyez pas d'autre intérêt à rester à Eerie side, c'est un endroit gris et triste, vous vous remettez donc en route. Deux autres jours de marche vous amènent aux premières collines de la Chaîne de la Dent de Sorcière (avancez de deux jours dans la semaine). Rendez-vous au [250](#).

158

Vous traversez prudemment la Rivière Siltbed, ne désirant pas attirer l'attention des Lendlelanders. Plus loin, la piste laissée par la **tempête** s'écarte de la route principale et vous êtes soulagé de vous retrouver quelque peu à couvert dans les collines.

Vous franchissez une nouvelle colline et êtes soudainement surpris d'apercevoir des hommes en armes se masser dans le vallon en contrebas. Le Lendleland est réputé pour la qualité de ses chevaux mais beaucoup ont été réquisitionnés par des tribus de barbares, et vous contemplez un campement de ces cavaliers farouches en ce moment même. Mais pourquoi un tel rassemblement d'une armée de cavaliers si proche de la frontière? Cela a-t-il un lien avec la tempête qui a dévasté Vastarin ?

Désirez-vous infiltrer le camp barbare en vous cachant, afin de découvrir ce qui se trame (rendez-vous au [307](#)), ou préférez-vous poursuivre à travers les collines (rendez-vous au [175](#)) ?



159

Le Gardien lève un bras et le pointe vers vous. Un vortex d'air vous frappe, vous êtes soulevé du sol et emporté au travers de l'arche pour vous retrouver suspendu dans le vide. Le vortex vous fait descendre lentement jusqu'au sol sablonneux du canyon. Votre entrevue avec le mystérieux Gardien des Quatre Vents est terminée, vous vous remettez donc en route, revenant sur vos pas à travers le Canyon Hurlant puis vous quittez les Plaines Hurlantes. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [394](#).

160

L'escalier en spirale vous conduit toujours plus profondément dans les entrailles du rocher soutenant la tour. L'escalier n'est pas éclairé, mais tandis que vous descendez, la lumière mourante au-dessus de vous est bientôt remplacée par une faible lueur au bas des marches. Vous

arrivez devant une petite porte en fer possédant un gros cadenas. Il semble que le propriétaire de la tour ne veuille pas que ce qui se trouve dans la pièce au-delà ne sorte. Toutefois, vous remarquez une grande clé de fer suspendue à un crochet sur le mur à côté de la porte. Allez-vous:

Déverrouiller et ouvrir la porte ?

Rendez-vous au [335](#).

Ecouter à la porte avant de décider de l'ouvrir ?

Rendez-vous au [285](#).

Continuer de descendre l'escalier ?

Rendez-vous au [188](#).

161

Vous êtes traité comme un roi pour le reste de la journée. Des guérisseurs s'occupent de vos blessures, un alchimiste respecté vous offre des élixirs réparateurs, le forgeron local répare votre armure et cette nuit vous êtes l'invité d'honneur d'un grand banquet. Vous avez passé la nuit dans un lit confortable au sein de l'hôtel le plus luxueux de la ville et le lendemain matin vous vous remettez en route pour les Plaines Hurlantes. (Vos scores d'HABILETE et d'ENDURANCE retrouvent leur niveau de départ et vous regagnez 2points de CHANCE.) Trois jours de voyages sous le vent, la pluie et même la neige vous amènent aux désolations des Plaines Hurlantes. Avancez de trois jours dans la semaine et rendez-vous au [83](#).

162

Vous tournez la lentille de 90 degrés et attendez de voir ce qu'il advient. En quelques secondes, la lentille a focalisé les rayons du soleil, pénétrant par le dôme de verre du toit de la pièce, en un faisceau de lumière concentrée en un point sur le sol en dessous de la Machine Météo. Curieux de voir le résultat, vous empoignez le télescope et regardez dedans. Vous êtes horrifié de voir que le rayon du Verre Flamboyant a mis le feu au toit d'un moulin loin en dessous. (Vous perdez 1 point de CHANCE.) Qu'allez-vous faire à présent ?

Détruire la lentille ? Rendez-vous au [192](#).

Tourner la lentille afin que la face concave soit tournée vers l'intérieur du vaisseau ? Rendez-vous au [139](#).

Quitter la pièce Soleil avant de cause de plus graves dommages ? Rendez-vous au [258](#).



163

Vous êtes à mi-chemin dans ce pont du navire lorsque l'équipage squelettique s'anime. Vous avez fait irruption dans leur galion et en devez payer le prix, bientôt des mains osseuses agrippent vos vêtements.

EQUIPAGE SQUELETTIQUE
HABILETE: 6 ENDURANCE: 12

Combattez les marins squelettes comme s'ils étaient un seul et unique adversaire. Si vous parvenez à descendre l'ENDURANCE de l'équipage mort-vivant à 0, cela signifie que vous arrivez à vous dégager suffisamment pour quitter cet endroit maudit. Les squelettes ne tentent pas de vous suivre en dehors du navire et vous décidez de ne plus vous aventurer à l'intérieur. Vous vous dirigez vers la fissure, rendez-vous au [6](#).

164

Vous prenez de l'élan et vous vous précipitez sur la porte, votre épaule frappe lourdement les planches bardées de fer. Tirez trois dés. Si le total est

inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, la porte s'ouvre à la volée sous la force de votre charge (rendez-vous au [247](#)). Si le résultat est supérieur à votre score d'ENDURANCE, la porte résiste à votre assaut et vous vous fracturez l'épaule (vous perdez 1 point d'HABILETE et 2 points d'ENDURANCE). Vous n'avez d'autre choix que d'ouvrir la porte de manière conventionnelle (rendez-vous au [134](#)).

165

Vous trouvez une barge familiale, le propriétaire s'appelle Koll et voyage avec sa femme et son jeune fils vers l'est pour vendre leurs épices aux marchés de Bathorie. (Déduisez 6 Pièces d'or.) Voyager par bateau le long de la Rivière de Feu est très plaisant et vous y passez une journée entière. (Avancez au prochain jour de la semaine et regagnez 1 point d'ENDURANCE.)

Durant le trajet, Koll vous raconte qu'il a entendu à Shard Wharf quelqu'un lui dire que le sud-ouest du royaume est en proie à de terribles inondations en ce moment. Il vous parle également

du mythique Dragon de Tempête qui a à nouveau pris son envol après des siècles de sommeil, si l'on en croit les rumeurs.

Vous quittez finalement la petite famille et poursuivez votre route à pied sur les pentes du Mont Pyre. Rendez-vous au [109](#).



166

Vous émergez des ravins venteux du Canyon Hurlant au pied d'une grande tour de roche taillée par l'érosion. Elle se dresse haut dans le ciel, une véritable colonne de trous et de bosses aléatoires. Vous avez au fond de vous que l'aide que vous êtes venu quérir ici se trouve au sommet de cette tour. Si vous possédez une Corde et un Grappin ou une Potion de Lévitiation (et que vous désirez l'utiliser maintenant), rendez-vous au [256](#). Sinon, rendez-vous au [196](#).

167

Le séisme se poursuit et augmente en magnitude. Vous courez en avant et le sol s'ouvre derrière vous, laissant un trou béant dans lequel la moitié du plafond s'effondre. Un autre pan du plafond vous tombe sur la tête (vous perdez 3 points d'ENDURANCE). Vous vous dégagez avec peine des débris tandis que les secousses deviennent moins puissantes. Rendez-vous au [68](#).

168

«Zephyrus !» appelez-vous. «Zephyrus, j'ai besoin de toi !» Soudain le vent se lève, soufflant depuis l'ouest.

Portée par une puissante bourrasque, une silhouette éthérée, le torse semblable à celui d'un géant musclé et un vortex d'air à la place des jambes, s'approche de vous. En fait, cette entité est le vent !

«Vous avez appelé et je suis venu,» dit l'Elémentaire d'Air d'une voix portée par les bourrasques tourbillonnantes. «Commandez et j'obéirai !»

«Emporte-moi vers l'Œil du Cyclone !» ordonnez vous à Zephyrus, en criant pour vous faire entendre dans le brouhaha du vent. (Rayez le nom de Zephyrus de votre *Feuille d'Aventure*, vous ne pourrez plus faire appel à ses services.)

La manifestation Elémentaire du Vent d'Ouest vous **arrache** au sol pour vous transporter très haut dans le ciel. Les champs, villes et rivières défilent en dessous tandis que Zephyrus vous emporte toujours plus loin au dessus du royaume de Femphrey dévasté par le climat changeant.

Puis vous apercevez votre but ! Zephyrus vous transporte vers une masse imposante de nuages noirs. Le poisson de cuivre, l'Œil du Cyclone, que vous aviez vu après la dévastation de Vastarin surgit près de vous ! L'Elémentaire d'Air vous amène au-dessus de la Machine Météo. L'engin est énorme, plus gros qu'une baleine. Ses immenses yeux parcourus d'arcs électriques sont des fenêtres d'observation, ses nageoires et sa queue font office de voiles et de gouvernail dans l'ouragan. Sur le flanc du puissant vaisseau, se trouve une écoutille circulaire.

Si vous possédez le mot code *Mortsleam*, rendez-vous au [363](#). Sinon, mais qu'aujourd'hui est Jour de la Tempête, rendez-vous également au [363](#).

Si aucune de ces conditions ne sont valables, Zephyrus vous lâche au-dessus de l'écoutille. Rendez-vous au [14](#).

169

Le passage emprunte une pente ascendante en spirale jusqu'à ce qu'il émerge sous le cratère du volcan. De la fumée et des émanations acides s'élèvent de la lave en fusion que vous apercevez très loin en dessous de vous. Vos yeux souffrent sous ces assauts âcres et vous ne pouvez retenir les larmes plus longtemps. Le tunnel que vous suiviez continue au bord de la paroi jusqu'à ce que vous arriviez devant une sorte de nid composé de branches noires, dans un interstice entre deux rochers. Mais quel genre de créature ferait son nid dans le puits d'un volcan ?

Vous ne tardez pas à avoir la réponse, un cri aigu transperce la vapeur ambiante et lorsque vous levez les yeux, vous apercevez un monstre aux ailes de chauve-souris voler dans votre direction. La créature possède des traits humains déformés, ses bras sont remplacés par des ailes membraneuses, et ses jambes se terminent par d'horribles griffes. Hurlant de rage, la Boursouflure Ailée vous attaque.

BOURSOUFLURE AILEE

HABILETE: 6

ENDURANCE: 6

Pour la durée du combat, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point, à cause de la fumée et des vapeurs toxiques que crache le puits du volcan. Si vous éliminez la créature hargneuse, vous avez le choix entre grimper vers son nid pour le fouiller (rendez-vous au [199](#)) ou revenir sur vos pas et retourner à l'intersection pour emprunter l'autre tunnel (rendez-vous au [219](#)).

170

Vous poussez le levier vers la gauche et l'alimentation du conducteur électrique se coupe, mais les sphères continuent de tourner et l'électricité est toujours produite entre les plaques de métal.

De petits arcs électriques sautent depuis la colonne centrale, frappant au hasard les murs de la pièce. L'un de ceux-ci trouve votre épée et vous délivre un choc électrique (vous perdez 2 points d'ENDURANCE). Un autre éclair tombe sur un vieux morceau de tissu imbibé d'huile, lequel s'enflamme immédiatement. (Augmentez le score de DEGATS de 1 et notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez allumé un feu.) L'incendie se répand rapidement dans la pièce et vous sortez tout aussi vite pour retourner à l'escalier. Rendez-vous au [54](#).



171

Vous pénétrez finalement dans un nouveau tunnel qui finit par émerger dans une immense caverne, profondément enfouie sous les montagnes. Un pont de pierre naturel enjambe le centre de la grotte où le sol plonge dans un immense trou au fond duquel des stalagmites pointues se dressent tels des pieux acérés. Vous avancez sur le pont et, arrivé au milieu de votre traversée, vous percevez des cris aigus, puis deux Chauve-souris Géantes se détachent du plafond pour fondre sur vous.

Première CHAUVESOURIS GEANTE HABILITE: 5 ENDURANCE: 7
Seconde CHAUVESOURIS GEANTE HABILITE: 5 ENDURANCE: 6

Si vous perdez deux Assauts consécutifs, rendez-vous au [201](#). Vous pouvez choisir de fuir les Chauve-souris en courant sur le pont, mais vous devez perdre volontairement un Assaut pour cela. (Vous pouvez également boire une Potion de Lévitiation avant le début du combat, si vous le souhaitez, ce qui signifie que vous ignorez la règle des deux Assauts perdus consécutivement, mais alors vous ne pourrez pas vous enfuir.) Si vous quittez la caverne en vie, rendez-vous au [273](#).

172

Dès l'instant où vous avez positionné la dernière roulette sur le bon chiffre, le Jaggernaut se fige immédiatement. Des jets de vapeur émergent des jointures des membres d'acier et les mécaniques animés par les énergies magiques sont réduits au linceul. Vous avez déconnecté le Jaggernaut ! Regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [156](#).

173

Fléau du Dragon commence à luire de ses énergies ésotériques. En réponse, vous remarquez des bras se former dans la tempête. Des mains gigantesques composées de sable et de poussière

s'apprêtent à vous soulever de terre et vous projeter dans le vent. L'Elémentaire de Sable n'abandonnera pas la montgolfière sans combattre.

ELEMENTAIRE DE SABLE

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10

(Si aujourd'hui est Jour du Vent, augmentez l'HABILETE de l'Elémentaire de Sable de 1 point et son ENDURANCE de 2 points.) Pour chaque Assaut remporté par l'Elémentaire, tirez un dé et consultez la table ci-dessous pour connaître les effets de l'attaque. (Vous pouvez utiliser votre CHANCE pour réduire les dommages encaissés.)

Vous obtenez 1 ou 2: Charge de Sable - l'Elémentaire se jette contre vous, percutant et bombardant votre corps avec du sable abrasif. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez de 3 à 5: Poings de Fureur - l'Elémentaire vous frappe de ses poings sablonneux qui écorchent votre chair. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 6: Projection Aérienne - l'Elémentaire vous soulève à l'aide d'une puissante tornade puis vous laisse retomber lourdement au sol. Tirez un dé pour connaître le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez.

Si vous parvenez à battre l'Elémentaire de Sable, rendez-vous au [223](#).

174

Vous pénétrez dans un nuage de gaz sulfurique mais continuez à courir sans vous arrêter. Quelques instants plus tard, vous arrivez devant une autre intersection. (Ajoutez 1 point à votre SCORE DE TEMPS). Allez-vous prendre à gauche (rende z-vous au [204](#)) ou à droite (rendez-vous au [224](#)) ?

175

Vous vous sentez mal à l'aise de savoir qu'une armée barbare assemble ses forces dans le vallon. Vous êtes peut être un héros de renom, mais un aventurier seul contre une armée de cavaliers n'aurait pas la moindre chance - même pas vous !

Vous êtes tiré de vos pensées par le bruit de sabot des chevaux sur la piste caillouteuse devant vous et, l'instant d'après, vous apercevez deux cavaliers Lendlelanders galoper dans votre direction. Vous vous êtes accidentellement retrouvé dans la ronde d'une patrouille surveillant les arrières du camp. Allez-vous:

Tenter de vous cacher ? Rendez-vous au [235](#).

Vous préparer au combat ? Rendez-vous au [264](#).

Charger vers les cavaliers ? Rendez-vous au [205](#).

176

Avec un cri de bataille, vous chargez le Géant votre arme levée au-dessus de votre tête. Le monstre se prépare à recevoir votre attaque avec son immense tronc d'arbre.

GEANT

HABILETE: 9

ENDURANCE: 11

Pour chaque Assaut remporté par le Géant, tirez un dé et consultez la table ci-dessous.

Vous obtenez 1 ou 2, vous recevez un coup de tronc d'arbre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 3 ou 4, le Géant vous décoche un cou puissant. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 5, vous êtes renversé à terre. Vous perdez 2 point d'ENDURANCE et réduisez votre Force d'Attaque de 1 point pour le prochain Assaut, pendant que vous vous relevez.

Vous obtenez 6, le Géant vous envoie voler. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et réduisez votre Force d'Attaque de 1 point pour le prochain Assaut, pendant que vous tentez péniblement de retrouver vos esprits.

Si vous tuez le Géant, vous pouvez poursuivre votre quête. Vous voyagez deux jours de plus sans autre incident. Avancez de deux jours dans la semaine et rendez-vous au [250](#).

177

Vous prenez un peu de recul et vous vous lancez sur la porte, les planches de bois vermoulues ne résistent pas à votre assaut et la porte vole en éclats. Vous vous trouvez dans la salle du trésor du navire, des sacs bien remplis sont entassés parmi des coffres divers. Mais votre regard est attiré par un autre coffre en fer, beaucoup plus massif, couvert de rouille que vous ne parvenez pas à ouvrir. La seule façon de le déverrouiller est de glisser une Clé en Or dans sa serrure dorée. Si vous le faites, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de crans sur la clé. Sinon, vous n'avez d'autre choix que de quitter la salle du trésor (rendez-vous au [163](#)).

178

Vous suivez le chemin qui serpente dans la gorge sous le regard impitoyable de la Déesse du Soleil, la sueur dégouline sur votre visage. Votre attention est soudainement attirée par quelque chose de brillant sous la lumière du soleil. Vous placez votre main au-dessus des yeux afin de mieux voir et vous remarquez l'Homme-oiseau juste à temps. Le soleil se reflète sur la lame de la lance qu'il serre dans sa main griffue.

HOMME-OISEAU

HABILETE: 8

ENDURANCE: 8

Une fois l'Homme-oiseau vaincu, vous poursuivez votre exploration. Rendez-vous au [79](#).



179



Vous progressez dans les entrailles du récif et la lumière ambiante s'intensifie progressivement. Bientôt, l'océan apparaît à nouveau au-dessus de vous, et vous vous retrouvez au bord d'un nouveau précipice. Vous jetez un œil prudent vers le fond, le sol plonge dans des ténèbres abyssales et vous vous demandez ce qui peut bien se trouver dans de telles profondeurs. En regardant autour de vous, vous notez, sur votre gauche, une colonne effondrée près de rochers. Vous avez peut-être finalement atteint le Temple Englouti du Dieu des Mers.

Juste à ce moment, vous ressentez une vibration sous vos pieds ainsi que des remous dans l'eau tout autour de vous. Puis le monstre apparaît, s'élevant des profondeurs abyssales de l'océan, un démon cauchemardesque. Il s'agit d'un horrible croisement entre un crustacé titanesque et un poulpe géant ! Le monstre s'agrippe au rebord du

précipice à l'aide de ses tentacules gigantesques et avance vers vous deux grandes pinces tranchantes. Un œil gélatineux unique semble émerger de la masse de chair du monstre et vous dévisage avec avidité. Il ne fait aucun doute que cette créature a dans l'idée de vous dévorer, mais de quelle manière allez-vous vous défendre face à ce titan des mers ?

Si vous possédez l'Étincelle de Vie, et désirez l'utiliser, multipliez le nombre qui lui est associé par 20 et rendez-vous à ce paragraphe. Sinon, vous pouvez dégainer votre épée (rendez-vous au [242](#)) ou tenter de fuir (rendez-vous au [282](#)).

180

Vous ne comprenez rien au système de valves. Vous voulez aider Giles et les habitants de Tumbleweir, mais vous n'avez pas le moindre indice sur la façon de procéder ici. Vous pourriez rendre les choses pires.

Ce n'est que lorsque vous sortez de la pièce aux valves, que vous vous réalisez que les conséquences de votre échec pourraient se révéler catastrophiques. Le barrage émet de terribles grincements, l'eau déborde par dessus et tombe en **ascades** vers le village en contrebas. Le temps est compté pour les habitants de Tumbleweir, mais que pouvez-vous faire à présent ?

Si vous possédez le mot code *Naromroc*, rendez-vous immédiatement au [355](#). Sinon, rendez-vous au [372](#).



181

Vous êtes introduit dans la guilde et amené devant un homme portant de grosses lunettes sur le nez, vêtu d'un épais tablier de cuir et d'une impressionnante ceinture à laquelle pendent toutes sortes d'outils. Lorsque vous pénétrez dans son atelier, il est occupé à travailler sur une large sphère composée de cuivre, de verre et de bois, suffisamment grande pour accueillir quelqu'un. «C'est une diligence sous-marine» vous annonce-t-il, amusé de votre expression fascinée. «Permettez-moi de me présenter, je suis Brindle Deep, mais la plupart des gens m'appellent Briny. Je suis une sorte de spécialiste des submersibles et des choses sous-marines.» L'expression de Briny s'éclaire lorsque vous lui annoncez ce dont vous avez besoin. «Je peux vous aider» déclare-t-il fièrement. «Cela fait plusieurs semaines que je travaille sur mon Casque à Air, j'ai besoin que quelqu'un le teste pour moi.» Il vous tend une sorte de heaume en cuivre très lourd, possédant une vitre à l'avant, attachée à deux longs cylindres de cuivre. «Le Casque va sur votre tête et les cylindres dans votre dos. Ils sont remplis d'air et vous permettront de respirer sous l'eau. Comme il s'agit d'un prototype, je ne vous **emanderai** rien en échange. Essayez juste de me le ramener entier.» Si vous désirez accepter l'offre généreuse, mais risquée, de Briny, notez le Casque à Air sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [252](#). Si vous préférez ne pas prendre de risque avec les expériences d'un homme que vous ne connaissez pas, allez-vous rendre visite à la Confrérie des Alchimistes (rendez-vous au [151](#)), ou à l'Académie des Sorciers Navals (rendez-vous au [221](#)) ?

182

Vous escaladez des cailloux couverts de mousse pour suivre le chemin boueux qui se mêle à la puissante rivière. Vous progressez rapidement en direction de la tour serpentant dans les coudes du torrent qui se jette vers la plaine depuis le sommet de l'escarpement rocheux. Vous remarquez subitement que le chemin que vous suivez prend fin au pied d'un gros rocher. La seule façon de progresser davantage et de traverser le courant furieux. Vous posez prudemment vos pieds sur les pierres qui émergent de la rivière.

Vous êtes à mi-chemin de votre traversée lorsque les flots commencent à se faire plus agressifs et que des vagues surgies de nulle part s'écrasent sur les cailloux du lit de la rivière. Soudain, une vague plus grosse que les autres surgit devant vous, elle s'apprête à vous engloutir mais s'arrête subitement. Un visage indistinct se forme dans la vague et deux membres liquides surgissent sur les côtés, tentant rapidement de vous atteindre. Vous êtes attaqué par un Ondin - un esprit des eaux capricieux - qui a l'intention de vous assommer afin de vous entraîner au fond de l'eau.

ONDIN

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

(Si aujourd'hui est Jour de la Mer, augmentez l'HABILETE et l'ENDURANCE de l'Ondin de 1 point. Mais, s'il s'agit du Jour du Feu, réduisez lors a l'HABILETE et l'ENDURANCE du monstre de 1 point.) L'Ondin vous combat à l'aide de puissants jets d'eau, pour chaque Assaut remporté par la créature Élémentaire vous ne perdrez que 1 point d'ENDURANCE mais vous devrez également tirer un dé, si vous obtenez 6, rendez-vous immédiatement au [212](#). Si vous terrassez l'esprit des eaux, vous pouvez poursuivre votre route en direction de la tour (rendez-vous au [51](#)).

183

Un puissant coup déchire l'air tourmenté, des griffes aussi froides que la glace surgissent de la tempête de neige et vous lacèrent l'épaule. (Vous perdez 3 points d'ENDURANCE sauf si vous portez un Talisman Soleil, vous ne perdez alors que 2 points d'ENDURANCE.) Rendez-vous au [261](#).

184

Vous ouvrez la porte et pénétrez dans une cabine où sont stockées tout un tas de choses. Vous apercevez des étagères remplies de livres, une grande carte dépliée sur un bureau et même un lit quelque part, enfoui sous un monticule de dessins et diagrammes en tous genres qui tapissent tous les coins de la pièce. L'immense carte posée sur le bureau représente le royaume de Femphrey à côté de laquelle repose un journal à la couverture de cuir qui doit sans doute être le carnet de bord du vaisseau et, un peu plus loin, les plans roulés d'un étrange appareil. Une autre porte se trouve sur le mur opposé de la cabine. Allez-vous:

Examiner la carte ?

Lire le carnet de bord ?

Etudier les plans ?

Ouvrir l'autre porte ?

Retourner à l'escalier ?

Rendez-vous au [198](#).

Rendez-vous au [215](#).

Rendez-vous au [229](#).

Rendez-vous au [259](#).

Rendez-vous au [54](#).

185

Vous pénétrez dans le tunnel se trouvant sur l'autre bord de la rivière de lave. Vous poursuivez votre route en faisant des tours et des détours jusqu'à parvenir à une nouvelle intersection. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [155](#)) ou à droite (rendez-vous au [125](#)) ?

186

Vous arrachez les planches et poursuivez au-delà, le long du tunnel principal. Votre lanterne renvoie des ombres dansantes sur les parois rocheuses et à plusieurs reprises vous sursautez, pensant voir des fantômes de ténèbres. Un lourd craquement accompagne le sol qui se dérobe sous vos pieds, vous faites un bond en arrière, à temps pour voir un nuage vert de spores émerger du trou. Un peu plus loin dans le tunnel d'autres énormes boules accrochées aux parois crachent des nuées de spores dans l'air. Voilà la raison de la fermeture du passage, cet endroit est envahi de fungus ! Vous commencez à tousser tandis que votre corps réagit aux toxines des spores. (Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE, vous êtes désorienté.) Vous revenez sur vos pas, inspirant des bouffées d'air pur entre deux convulsions respiratoires. Vous empruntez l'autre tunnel, rendez-vous au [310](#).

187

Affaibli, le corps liquide de Sturm s'évapore et disparaît. Etes-vous parvenu à le vaincre enfin ? (Si vous possédez le mot code *Eimlacca*, rendez-vous au [397](#) immédiatement.)

Votre soulagement n'est que de courte durée lorsqu'un puissant vent balaye soudainement le pont. Vous reculez sous la force des bourrasques et une face cruelle apparaît dans les tourbillons d'air devant vous, celle de Balthazar Sturm ! Mais qu'est-ce qui pourrait rivaliser avec la rage d'un ouragan, telles les montagnes résistant au vent éternel ?

Si vous possédez une Statuette d'Argile, changez le nom gravé sur celle-ci en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez tous les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [284](#).

188

La lumière s'intensifie à mesure que vous descendez les marches et finalement, vous parvenez en bas de l'escalier. Un puissant vent fouette votre visage, vous vous trouvez au bord d'une plateforme de pierre qui surplombe un précipice en bas duquel s'étendent la vallée et la rivière. Vous avez traversé tout le promontoire rocheux ! Vous regardez rapidement autour de vous. Contre le mur, dans votre dos, sont accrochés plusieurs sacs à dos et vous remarquez également une lourde chaîne, accrochée à la plateforme par un gros anneau de fer, qui pend dans le vide et dont vous ne voyez pas l'autre extrémité. Allez-vous:

Vous intéressez aux sacs à dos ? Rendez-vous au [202](#).
Tirer la chaîne ? Rendez-vous au [255](#).

Retourner vers la porte de fer cadenassée ? Rendez-vous au [285](#).

Grimper dans les étages supérieurs de la tour (si vous ne l'avez pas encore fait) ? Rendez-vous au [220](#).

Quitter la tour ? Rendez-vous au [398](#).

189

Vous arrivez finalement en vue du Lac du Chaudron aussi connu sous le nom de Lac de Cristal à cause de son eau saturée en minéraux charriée depuis le volcan du Mont Pyre par la Rivière de Feu. Il vous faut presque toute la journée pour faire le tour du lac et à la tombée du jour, vous apercevez les lumières de Shard Wharf.

Ce relais de commerce s'est construit à l'endroit où la Rivière de Feu se jette dans le Lac du Chaudron. Le Mont Pyre se trouve dans les montagnes de Mauristasie, au cœur du Vieux Monde, il vous faudra voyager encore quelques jours vers l'est pour l'atteindre. Quelques bateaux naviguent sur la rivière chaude, véhiculant des denrées entre le Femphrey et les principautés de Mauristasie. Le passage sur la rivière vous coûtera 6 Pièces d'Or. Si vous souhaitez acheter votre passage sur l'un des bateaux, ce qui accélérera votre voyage (et si vous pouvez le payer), rendez-vous au [165](#). Sinon, vous allez devoir poursuivre à pied sur un terrain caillouteux bordant la rivière (rendez-vous au [232](#)).



190*

«Mine des Profondeurs Insondables» est ce qui se trouve inscrit sur l'écriteau de bois qui est accroché au-dessus de l'entrée bouchée, taillée à la base de la montagne. Lorsque les Nains ont quitté ce lieu, ils y ont laissé tout leur matériel sur place, des machines à levier, des chariots de mine et les rails qu'ils empruntent sont abandonnés à la rouille. Vous approchez des planches qui masquent la bouche de la mine et vous en retirez suffisamment pour pouvoir passer. Allumant votre lanterne, vous vous engagez dans les ténèbres.

Des gouttes d'eau tombent à intervalles réguliers, depuis le plafond du tunnel, dans des flaques d'eau croupie qui se sont formées entre les rails. Le plafond n'est pas très haut et vous devez avancer courbé, l'endroit étant adapté à la morphologie Naine. Un peu plus loin, vous arrivez à une intersection où vous découvrez que vous pourrez à nouveau vous tenir debout. Les rails

s'enfoncent dans le sombre tunnel de gauche, le passage de droite quant à lui semble avoir été creusé uniquement pour le passage des mineurs.

Désirez-vous suivre le passage de droite (rendez-vous au [5](#)) ou préférez-vous suivre les rails dans le tunnel de gauche (rendez-vous au [290](#)) ?

191

Vous vous préparez à affronter la Bête de Magma quand un de ses congénère se dresse à son tour hors de la lave. Commencez par combattre la première Bête de Magma. Après trois Assauts, la seconde Bête de Magma se joindra au combat.

Première BÊTE DE MAGMA

HABILETE: 8

ENDURANCE: 7

Seconde BÊTE DE MAGMA

HABILETE: 7

ENDURANCE: 8

(Si aujourd'hui est Jour du Feu, augmentez l'ENDURANCE des monstres de 2 points.) Si vous perdez quatre Assauts de suite, les Bêtes de Magma vous poussent de votre rocher et vous plongez dans la lave, vous ne pouvez pas survivre à un tel traitement, vous êtes entièrement incinéré et votre aventure est terminée ! Si vous parvenez à vaincre les deux Bêtes, sans chuter de votre rocher, rendez-vous au [251](#).

192

Seuls une Masse ou un Marteau de Guerre viendront à bout de la lentille. Si vous ne possédez ni l'un ni l'autre, retournez au [213](#) et faites un autre choix. Si vous possédez l'un ou l'autre, vous abattez la lourde tête de l'arme sur la lentille qui se brise sous l'impact, envoyant des éclats tranchants voler à travers la pièce. Tirez un dé, divisez le résultat par deux (en arrondissant au supérieur) et perdez autant de point d'ENDURANCE. Si vous survivez, augmentez le score de DEGATS de 1, puis rendez-vous au [258](#).

193

«Il est temps de vous mettre en route,» vous informe Matteus Charmweaver. «Je vais demander au Conseil de faire son possible afin de réduire l'impact des attaques météorologiques de Sturm, mais cela ne suffira pas à le stopper lui et son vaisseau - ceci sera votre travail ! Que les Dieux vous bénissent.»

Vous quittez le Collège des Mages, mais par où allez-vous commencer vos recherches sur les moyens de vaincre les Élémentaires de Sturm ?

La Mer des Anguilles ?

Rendez-vous au [64](#).

La Chaîne de la Dent de Sorcière ?

Rendez-vous au [157](#).

Le Mont Pyre ?

Rendez-vous au [22](#).

Les Plaines Hurlantes ?

Rendez-vous au [4](#).

194

«Je pansé ke vou zétié un éro !» se moque le Géant, «mé vou néte rien kin kouar !» Puis, il brandit son tronc d'arbre et vous décoche un violent coup. Vous êtes projeté à travers les arbres pour atterrir lourdement plusieurs mètres au-delà (vous perdez 4 points d'ENDURANCE.) Le Géant s'approche de vous et se penche afin de voir si vous êtes encore vivant. «Mint'nan vou zallé vous batre avek moua, avek lé mains ?» Allez-vous accepter le défi de cette brute (rendez-vous au [210](#)), ou tirer votre épée et l'attaquer (rendez-vous au [176](#)) ?

195



Vos errements vous amènent sur les rives du lac Eerie. Un grognement sourd est le seul bruit qui rompt le silence pesant de l'endroit, puis quelque chose remue dans l'eau à quelques mètres du bord. Le chien-loup du chasseur aboie furieusement, tirant sur sa chaîne. Soudain, une créature noire et monstrueuse surgit du lac dans une gerbe d'eau boueuse qui vous éclabousse. Sylas et son chien reculent d'un pas. «Par tous les Dieux !» est tout ce que Sylas parvient à articuler avant qu'une énorme tête de reptile juchée sur un long cou grotesque le percute et le renverse. Le chasseur est blessé. Vous dégainez votre arme, réalisant que vous faites face à une autre créature de légende - La Bête d'Eerie side. Elle pousse un croassement lugubre et vous attaque.

BETE D'EERIESIDE

HABILETE: 9 ENDURANCE: 12

Si vous tuez le monstre, son corps sans vie retombe dans l'eau froide du lac (il sera le repas d'une quelconque autre créature sans doute). Rendez-vous au [386](#).

196

Vous commencez à grimper aux seules forces de vos mains et de vos pieds. Testez votre Habilité puis Tentez votre Chance. Si vous échouez au test d'Habilité ou que vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [226](#). Si vous réussissez le test d'Habilité et que vous êtes Chanceux, rendez-vous au [256](#).

197

Les derniers morceaux de métal s'agglutinent tandis que vous courez en direction des escaliers. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous parvenez à atteindre l'arche (rendez-vous au [117](#)). Si vous êtes Malchanceux, un bras de tuyaux rouillés s'abat sur vous, vous envoyant voler en arrière. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et rendez-vous au [67](#).

198

La carte est couverte de flèches et d'annotations diverses. Au sud-est de Femphrey, il est écrit «Verre Flamboyant réussi», au nord-est «Moteur Cryoutilisé ici». Au sud-ouest il est inscrit «Observation d'inondations dues aux fortes précipitations». Au sud, à la frontière avec le Lendleland, se trouve l'image d'une tour, et au-dessus, du côté du Femphrey, il a été noté à côté du village de Vastarin «Premier essai». Aussi intéressant que cela puisse paraître, ces annotations ne vous seront d'aucune utilité pour arrêter les actions de Sturm. Désirez-vous à présent:

Regarder autre chose sur le bureau ?

Rendez-vous au [243](#).

Ouvrir l'autre porte ?

Rendez-vous au [259](#).

Retourner près de l'escalier ?

Rendez-vous au [54](#).

199

Vous escaladez les rochers, risquant votre vie à chaque prise, jusqu'au nid de la Boursoufflure Ailée. Vous découvrez sa progéniture à l'intérieur, ces petits monstres vous mordent les mains et les bras. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Vous ne trouvez rien de valeur entre les branches du nid. Vous redescendez donc prudemment et retournez sur vos pas pour emprunter l'autre tunnel de l'intersection. Rendez-vous au [219](#).

200

Tandis que la créature se rapproche de vous, un autre prédateur des océans fait son apparition, le monstre qui vous avait presque avalé ! Ayant manqué son repas, il vous prend de suite en chasse. Mais l'Horreur Abyssale est sur sa route et il juge que cette dernière pourrait faire un meilleur dîner ! Le Léviathan fonce vers l'Horreur, sa mâchoire aux dents mortelles grande ouverte, l'Horreur tente de se défendre du mieux qu'elle le peut avec ses tentacules et ses pinces. Les deux monstres engagent une lutte titanesque, vous en profitez pour vous éclipser et vous diriger vers le Temple Englouti. Vous regagnez 1 point de CHANCE et rayez le mot code *Ertsnom* de votre *Feuille d'Aventure*. Rendez-vous au [222](#).

201

Les chauves-souris parviennent, en coordonnant leurs attaques, à vous fouetter le visage de leurs ailes. Testez votre *Habilité*. Si c'est un succès, vous parvenez à conserver votre équilibre juste à temps (retournez au [171](#) et poursuivez le combat contre les chauves-souris). Si c'est un échec, vous perdez l'équilibre et tombez à la renverse vers une mort certaine. Vous vous empalez sur les stalagmites au fond du fossé. Votre aventure est terminée.

202

Vous décrochez l'un des sacs à dos de son support mural et découvrez qu'il est composé de deux compartiments distincts. Le plus grand est vide et peut être utilisé comme un sac à dos normal, quand à l'autre, il ressemble à une grosse poche sur le dessus fermée par une cordelette qui lui permet d'être ouvert très rapidement, ce compartiment contient un gros morceau de toile plié soigneusement à l'intérieur. Si vous désirez échanger votre sac à dos contre celui-là, vous transvasez votre équipement et abandonnez votre ancien sac (notez le Sac à Dos Spécial sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que le fait qu'il possède deux compartiments). A présent Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [233](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [255](#).

203

Vous vous couchez au sol, tentant de vous faire le plus petit possible. Quelques instants plus tard, la tempête de sable vous atteint. Des débris abrasifs et du sable chaud lacèrent votre chair. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si aujourd'hui est Jour du Feu, vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire, mais si vous avez un Tatouage de Dragon vous pouvez réduire ce total de 1 point.

Vous entendez un terriblement hurlement tandis que la montgolfière est avalée par la tempête. Une fois la furie passée, vous scrutez le ciel mais il n'y a plus aucun signe du ballon ni de son occupant. Vous perdez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [263](#).

204

Le chemin vous amène au bord de la rivière de lave que vous aviez franchie plus tôt. Ce ne peut être le bon passage pour sortir du Mont Pyre. Sans hésiter, vous tournez les talons et sprintez à nouveau vers l'intersection et empruntez l'autre tunnel. Ajoutez 1 point à votre SCORE DE TEMPS et rendez-vous au [224](#).

205

Quelle chance pensez-vous avoir contre des guerriers entraînés à dos de cheval ? Les Lendlelanders vous chargent à leur tour et l'un d'entre eux vous envoie voler d'un simple coup de botte. (Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE.) Les cavaliers vous attrapent et vous traînent vers le camp des barbares. Vous êtes leur prisonnier. Rendez-vous au [19](#).

206

Une fois de plus, vous devez combattre pour défendre votre peau tandis que le Déluge tente de vous noyer.

DELUGE

HABILETE: 11

ENDURANCE: 11

Si aujourd'hui est Jour de la Mer, augmentez l'HABILETE du Déluge de 1 et son ENDURANCE de 2. Vous avez été renversé par le Déluge auparavant, vous devez donc réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour le premier Assaut tandis que vous vous remettez sur vos pieds. Si vous réduisez l'ENDURANCE du Déluge à 3 ou moins, rendez-vous au [187](#).

207

Vous avalez la potion et ses effets se font immédiatement sentir. Toutefois, la Potion de Lévitacion ne vous permet que de vous élever dans les airs, pas de voler et la Machine de Sturm n'est pas même en vue. Mais soudain, tandis que vous vous élevez au-dessus du sol, vous êtes fouetté par un vent puissant.

Vous levez la tête et apercevez des nuages noirs se masser dans le ciel qui s'assombrit brusquement. Soudain, perçant cette masse noire menaçante, le poisson de cuivre, l'Œil du Cyclone, que vous aviez vu après la dévastation de Vastarin surgit près de vous !

Le vent devient de plus en plus fort et vous vous retrouvez propulsé vers la machine volante par une tornade. Le vortex de vent a emmené d'autres choses également, des poissons d'un lac proche, des branches d'arbres et même de gros cailloux ! Vous êtes au centre de cette furie et bombardé par les débris. Tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE.

Le vent vous pousse toujours plus haut, bien au-dessus de la Machine Météo. L'engin est énorme, plus gros qu'une baleine. Ses immenses yeux parcourus d'arcs électriques sont des fenêtres d'observation, ses nageoires et sa queue font office de voiles et de gouvernail dans l'ouragan. Sur le flanc du puissant vaisseau, se trouve une écoutille circulaire. Le vent cesse soudain et vous vous rendez alors compte que les effets de la potion se sont dissipés... rendez-vous au [14](#).

208

Vous parvenez bientôt à une nouvelle intersection. Depuis la route de gauche, vous parvient un gémissement perturbant. Au loin, dans le chemin de droite vous pensez apercevoir quelques volatiles dans les effluves thermiques du soleil assassin qui émanent des parois des ravins brûlants. Si vous souhaitez prendre à gauche, rendez-vous au [79](#). Si vous préférez prendre à droite, rendez-vous au [148](#).

209

Vous ouvrez la porte de la tourelle et pénétrez dans les quartiers privés du propriétaire de toute la tour elle-même, l'endroit est désert. La petite pièce est encombrée de fournitures, d'un lit et d'un large bureau. Immédiatement, deux choses attirent votre attention. La première est que chaque

parcelle de mur, de bureau et de lit est couverte de parchemins sur lesquels sont dessinés les plans de ce qui semble être une incroyable machine. La seconde est un grand télescope pointé au travers d'une fenêtre ouverte. Désirez-vous vous intéresser aux plans (rendez-vous au [289](#)), ou regarder à travers le télescope (rendez-vous au [239](#)) ?

210

Vous vous débarrassez de votre arme et de votre armure, puis vous faites face au Géant, prêt pour la lutte. Si vous possédez une Potion de Force de Géant et que vous désirez la boire avant le début de l'affrontement, rendez-vous au [291](#). Sinon tirez quatre dés. Si le total obtenu est inférieur à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [291](#); s'il est supérieur, rendez-vous au [305](#).

211

«Faites demi-tour, étranger. Faites demi-tour !» dit l'homme au manteau noir quand il vous aperçoit. Il jette sa capuche en arrière et vous voyez un homme au crâne tonsuré, ses yeux sont grands ouverts de terreur. «Seule la damnation vous attends sur ce chemin. Faites demi-tour j'ai dit !»



Vous dites à l'homme que vous êtes déterminé à poursuivre et lorsqu'il vous en demande la raison, vous lui dévoilez votre quête et qui vous êtes.

«Le Héros de Tannatown ?» dit-il lorsque vous avez terminé. «Vous étiez chanceux avec ce Basilic, n'est ce pas ?» Vous n'aviez jamais pensé que la chance avait quelque chose à voir dans cet affrontement passé ! «Hé bien, je suppose que vous avez ce que vous faites, mais si je puis me permettre, vous êtes damné.»

Vous demandez le nom de ce prêtre pessimiste.

«Muldwych,» répond-il, «mais les gens me surnomment le Moine Fou.» Vous comprenez aisément pourquoi.

Vous remarquez soudain du mouvement dans les flaques de boue infecte de part et d'autre du chemin. Vous avez presque la

main sur votre arme quand deux créatures hideuses se dressent depuis la fange en gémissant de manière horrible. Leur corps humanoïdes ne sont composés que de boue et de matière gluante en décomposition ! Vous reconnaissez immédiatement ces monstres, il s'agit de Spectres des Marais, des créatures élémentaires et primaires engendrées par les marécages. Les Spectres des Marais n'aiment pas qu'on envahisse leur territoire et c'est ce que vous avez fait, vous et le Moine Fou. Muldwyh tente vainement de se défendre à l'aide de son bâton et vous vous retrouvez à combattre les deux créatures par vous même.

Premier SPECTRE DES MARAIS
Second SPECTRE DES MARAIS

HABILETE: 7
HABILETE: 7

ENDURANCE: 5
ENDURANCE: 5

A cause de la nature insubstantielle des corps gluants de ces Spectres, chacun de vos coups ne leur feront perdre que 1 point d'ENDURANCE (au lieu des 2 points habituels.) Si vous parvenez à vaincre les deux monstres du marécage, ils s'effondrent dans leurs mares. Rendez-vous au [369](#).

212

La force de l'attaque de l'Ondin vous déséquilibre Saisissant. cette opportunité, l'Elémentaire se jette sur vous, tel une grosse vague puissante. Vous tombez à la renverse dans la rivière. Incapable de lutter face à la furie du courant, vous êtes entraîné vers les chutes d'eau et les rapides. Vous avez du mal à garder votre tête horsde l'eau et votre corps rebondit sur les cailloux et les racines qui tapissent le fond de la rivière. Vous parvenez finalement à saisir l'une des racines et vous rampez hors de l'eau furieuse. (Tirez un dé et ajoutez 1, vous perdez autant de points d'ENDURANCE.) Votre chute dans la rivière a également gâté quelques unes de vos Provisions (vous perdez la moitié de vos Repas, arrondi à l'inférieur.) Si vous êtes toujours vivant, vous trouvez finalement la force de vous relever et vous reprenez votre ascension. Mais comment allez-vous vous y prendre ?

Si vous désirez escalader le rocher par le petit chemin, rendez-vous au [35](#). Si vous souhaitez emprunter la route plus longue mais moins éprouvante, rendez-vous au [322](#).

213

La première chose que vous notez lorsque vous pénétrez dans la pièce au soleil est la chaleur. Le plafond est presque entièrement composé de verre et au fond de la salle se trouve une énorme loupe de trois mètres de diamètre enserrée dans un cadre circulaire. A côté se trouve un télescope posé sur un trépied pointant à l'extérieur, devant le vaisseau. Vous remarquez qu'une des faces de la loupe géante est concave et l'autre convexe. En ce moment, la lentille est à 90 degrés par rapport à son cadre, la face concave placée vers le haut. Désirez-vous:

Détruire la lentille ? Rendez-vous au [192](#).

Tourner la lentille afin que la face concave soit tournée vers l'extérieur du vaisseau ? Rendez-vous au [162](#).

Tourner la lentille afin que la face concave soit tournée vers l'intérieur du vaisseau ? Rendez-vous au [139](#).

Quitter la pièce Soleil ? Rendez-vous au [258](#).

214

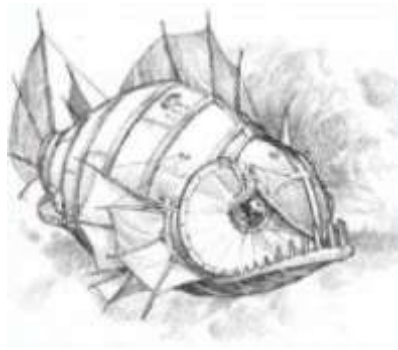
L'Elémentaire de Feu se jette sur vous, son corps est une boule de feu incandescente. Vous dégainez rapidement votre épée.

ELEMENTAIRE DE FEU

HABILETE: 12

ENDURANCE: 16

Si vous parvenez à défaire la puissance de l'Elémentaire du Mont Pyre, rendez-vous au [114](#).



215

Le carnet s'ouvre sur une page sur laquelle est dessinée la silhouette d'un homme artificiel construit en fer. Dans une colonne, à côté du schéma, est inscrit:

Activation: **270** / Désactivation: 072

Comme vous le suspectiez, le reste du carnet contient les enregistrements écrits des différents endroits que l'Œil du Cyclone a visités lors des saccages de Sturm. A présent, allez-vous:

Regarder autre chose sur le bureau ?

Rendez-vous au [243](#).

Ouvrir l'autre porte ?

Rendez-vous au [259](#).

Retourner près de l'escalier ?

Rendez-vous au [54](#).

216

Le sifflement des flèches parcourant l'air vous avertit de l'embuscade qui se referme sur vous. Tirez un dé et ajoutez 1, ceci représente le nombre de flèches qui vous touchent. (Vous pouvez réduire ce nombre de 1 si vous possédez un Bouclier Dragon, une Armure de Plates, une Cotte de Mailles ou une Cape en Peau de Dragon. Tous ces objets sont cumulatifs, ainsi si vous portez une Cape en Peau de Dragon et un bouclier, vous réduisez le nombre de flèches de 2.) Chaque flèche qui vous touche vous fait perdre 2 points d'ENDURANCE. Si vous survivez à cette pluie meurtrière, vous entendez le bruit des arcs qui se tendent à nouveau. Rendez-vous au [329](#).

217

Dans les ponts inférieurs, le bateau ressemble à une immense tombe. Tout autour de vous se trouvent les squelettes de l'équipage décimé, figés dans les positions de leur mort lorsque le galion a coulé. Certains reposent sous les restes rouillés de canons renversés, d'autres sont allongés dans des coins sombres affichant un rictus moqueur sur leur crâne dépourvu de chair. Vous avancez à travers ce cimetière et arrivez devant une lourde porte. Vous tentez de l'ouvrir mais elle est solidement fermée, vous vous mettez en quête de la clé autour de vous, mais sans succès. Allez-vous essayer d'enfoncer la porte (rendez-vous au [177](#)) ou préférez-vous poursuivre votre exploration ailleurs (rendez-vous au [163](#)) ?

218

Le sol s'effondre sous vos pieds. Vous tombez dans la fissure en vous écorchant les bras et les jambes le long de ses parois. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et pour les deux premiers Assauts du combat qui va suivre, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point tandis que vous tentez de sortir du trou. Rendez-vous au [346](#).

219

Le tunnel descend dans les profondeurs de la montagne, tournant toujours sur la gauche. Vous atteignez bientôt une nouvelle intersection où un passage émerge sur votre droite. Si vous désirez suivre ce nouveau tunnel, rendez-vous au [319](#). Si vous préférez poursuivre toujours dans la même voie, rendez-vous au [249](#).

220

Vous montez l'escalier de pierre pour arriver au premier étage. Vous débouchez dans une nouvelle pièce circulaire, plus petite que celle du rez-de-chaussée, possédant de larges fenêtres voutées ouvertes sur l'extérieur. Au milieu de la salle sur une estrade de marbre, se trouve un objet stupéfiant. Il s'agit d'une grande cloche de verre dans laquelle sont piégés des papillons aux reflets bleus et argents. Pour quelle raison y ont-ils été enfermés ? Si vous souhaitez pénétrer dans la pièce et libérer les insectes, rendez-vous au [253](#). Sinon, vous poursuivez votre ascension de la tour (rendez-vous au [281](#)).

221

Beaucoup de Sorciers de l'Académie, une association affiliée au Collège des Mages, seraient heureux de trouver une solution à votre problème - malheureusement pas gratuitement ! Vous parvenez à convaincre un mage du nom de Prospero Se acharmer de vous aider contre 10 Pièces d'Or. Pour ce prix, il voyagera avec vous sur la Mer des Anguilles et vous lancera le sortilège approprié lorsque vous serez prêt à plonger sous les flots. Les tarifs des Sorciers Navals sont exorbitants ! Si vous pouvez vous permettre ce prix et que vous souhaitez le payer, déduisez 10 Pièces d'Or et notez Prospero Seacharmer sur votre *Feuille d'Aventure*, puis rendez-vous au [252](#). Sinon, vous allez devoir rendre visite à la Confrérie des Alchimistes (rendez-vous au [151](#)) ou à la Guilde des Artisans (rendez-vous au [181](#)).

222

Le Temple Englouti est un bâtiment grandiose qui a parfaitement sa place parmi les temples sacrés qui donnent sur la plus belle avenue de Chalannabrad. Il possède une grande entrée bordée de piliers et de statues d'hommes-poissons chevauchant des hippocampes, engagés dans d'épiques batailles contre des légions d'horreurs tentaculaires. Un immense dôme doré se dresse au-dessus du plafond de la structure centrale. Vous vous engagez en nageant dans le Grand Temple de Hydana, Dieu des Mers.

Au cœur de l'endroit sacré, sous la coupole d'or, se tient une imposante statue du Dieu des Mers en personne. Elle semble avoir été taillée dans le jade et représente Hydana comme un homme-poisson de quatre mètres de haut. La représentation possède une queue écaillée de poisson, un torse et des bras humains, mais la tête est un croisement des deux. La statue tient également un trident en or. Sur un socle, au pied de la statue, se trouve un gros coquillage. Quelque chose vous dit que l'un de ces trésors est l'artefact dont vous aurez besoin pour affronter l'Elémentaire d'Eau de Sturm, mais lequel ? Allez-vous prendre le trident en or (rendez-vous au [301](#)) ou le coquillage (rendez-vous au [321](#)) ?

223

La poussière et le sable se dissipent au vent jusqu'à ce qu'il n'en reste plus rien. Quelques instants plus tard, la montgolfière atterrit non loin de vous. Vous courez en direction de la nacelle afin de vous assurer que le pilote n'ait rien. L'homme lève une paire de grosses lunettes et secoue le sable de ses robes volumineuses.

«Merci infiniment !» lance t-il. «J'avais vraiment de gros soucis, vous venez de sauver la vie de Corbo Rundum ! Comment puis-je solder ma dette ?»

Vous dites à Corbo Rundum qu'il ne vous doit rien, sauver la vie des gens est un travail quotidien pour un héros tel que vous ! Vous lui demandez toutefois comment il a pu se retrouver la proie d'un Elémentaire de Sable.

«Je suis un inventeur venant de Quartz, un village situé à l'est d'ici. Une terrible sécheresse nous prive de récoltes et s'il ne pleut pas bientôt, les gens vont commencer à mourir. Des fermiers m'ont rapporté avoir vu un curieux poisson de cuivre dans le ciel, drainant les nuages de pluie derrière lui. Les rumeurs disent que cet étrange vaisseau volant est venu depuis le sud, j'ai donc décidé de prendre ma montgolfière afin de voir ce que je pourrais découvrir. J'étais à mi-chemin au-dessus des Plaines Hurlantes quand cette tempête de sable infernale est apparue et a commencé à me pourchasser jusqu'ici.

Vous demandez à Corbo ce qu'il compte faire à présent.

«Je vais retourner à Quartz je pense, ou peut-être à Chalannabrad pour quérir l'aide du Collège des Mages. Il est certain que la sécheresse ou la **tempête** de sable ne sont pas naturelles. Et où allez-vous ?

Vous lui dites que vous allez poursuivre vers le sud à travers les Plaines Hurlantes.

«Hé bien, si je peux vous mettre en garde, faites attention aux Hommes-oiseaux. J'en ai vu quelques uns plus loin au sud, vers le Canyon Hurlant.»

Vous remerciez Corbo pour cette information, vous le laissez réparer son ballon et vous vous remettez en route vers le sud. Notez le mot code *Nollab* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [263](#).

224

Les murs du tunnel tremblent et s'effondrent autour de vous, vous pouvez sentir la température monter. Vous courez sur une pente ascendante, essoufflé et en sueur, vous imaginez déjà les flammes de la lave lécher vos bottes. Puis vous parvenez à une autre intersection. (Ajoutez 1 point à votre SCORE DE TEMPS.) Cette fois tournerez-vous à gauche (rendez-vous au [254](#)) ou poursuivrez-vous tout droit (rendez-vous au [304](#)) ?

225

Vous ne parvenez pas à atteindre l'autre bord du pont et vous tombez dans le précipice bouillonnant. Vous écorchez profondément vos bras et entaillez votre dos lorsque vous atterrissez sur des rochers tranchants en bordure de la rivière de lave. Tirez un dé et ajoutez 2, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Vous perdez également 1 point d'HABILETE et 1 point de CHANCE. Si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [141](#).

226

Vous êtes à mi-chemin de votre ascension lorsque votre prise dans la roche cède sous votre poids et vous dégringolez jusqu'en bas en rebondissant sur les rochers. Vous atterrissez en poussant un cri de douleur. Tirez un dé et consultez la table ci-dessous pour connaître votre état.

Vous obtenez 1: Vous vous êtes foulé la cheville et contusionné les hanches. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETE.

Vous obtenez 2: Vous vous êtes écorché les genoux **blesé** le dos. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez 3 ou 4: Tirez un dé et ajoutez 2, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez.

Vous obtenez 5: Vous vous êtes déboité l'épaule cogné et la tête. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE.

Vous obtenez 6: Tirez deux fois de plus sur cette table. Si vous obtenez 6 à nouveau, ignorez ce texte et relancez simplement le dé.

Si vous êtes toujours vivant, et que vous désirez **escalader** à nouveau, retournez au [196](#) et refaites

les deux tests. Si vous décidez que c'est trop risqué et que vous souhaitez abandonner le moyen de battre l'Elémentaire d'Air Supérieur de Sturm, vous vous remettez en route, revenant sur vos pas à travers le Canyon Hurlant puis vous quittez les Plaines Hurlantes. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [394](#).



227



Le passage débouche sur une grande pièce carrée sans autre issue. Le sol est couvert de reste d'équipements de mine, des pioches, des chariots, des pelles... Au centre de ce foutoir, se trouve une créature ressemblant vaguement à un gros crapaud dont la peau a la teinte de la rouille. La chose mâche des morceaux de métal entre ses grandes mâchoires, le son de cette mastication résonne sur les murs de cette pièce volumineuse. Vous apercevant, le monstre cesse de manger et se dresse sur ses pattes pour vous faire face. Il marque une pause, humant l'air, puis il ouvre sa gueule et pousse un croassement enroué, révélant plusieurs rangées de dents pointues. Vous portez du fer sur vous et le Ferrovore arrive à le sentir. Le monstre rouille se déplace de plus en plus vite dans votre direction, déterminé à festoyer de votre métal.

FERROVORE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 9

Si vous terrassez le Ferrovore, vous ne trouvez rien de valeur dans la pièce, la créature a déjà presque tout mangé, vous

faites ainsi demi-tour et revenez à l'intersection (en choisissant une voie que vous n'avez pas

encore empruntée) et vous tournez à droite, dans un tunnel visqueux (rendez-vous au [327](#)), ou prenez tout droit, vers un passage humide (rendez-vous au [399](#)).

228

Vous étant occupé des vautours, vous ramassez le sac à dos de l'aventurier mort et regardez à l'intérieur. Vous découvrez quelques provisions moisies, un peu de Pièces d'Or (tirez un dé et ajoutez 2 pour savoir combien vous en trouvez) et une Corde accrochée à un Grappin. Prenez ce que vous voulez et couvrez le corps du pauvre homme du mieux que vous pouvez avec des rochers afin de le protéger des charognards. Rendez-vous au [148](#).

229

Les plans concernent des mécanismes subsidiaires opérant sur l'Œil du Cyclone. Vous en trouvez un nommé «Générateur d'Eclairs» qui porte la mention «Ne pas positionner le levier sur la gauche». Un autre, portant le dessin d'une loupe géante porte l'annotation «La lentille concave doit faire face à l'extérieur pour effectuer des opérations sans risque». Ces informations pourraient se révéler utiles pour désactiver la Machine Météo, vous rangez donc les plans dans votre sac à dos. A présent, allez-vous:

Regarder autre chose sur le bureau ?

Ouvrir l'autre porte ?

Retourner près de l'escalier ?

Rendez-vous au [243](#).

Rendez-vous au [259](#).

Rendez-vous au [54](#).



230

«Zephyrus !» criez-vous. «Zephyrus, entend mon appel !»

Le pont est soudainement envahi par un puissant vent rageur, les serviteurs de Sturm sont emportés dans les airs. Puis les bourrasques se mettent à tourbillonner de plus en plus proches les unes des autres, entre vous et la Torche Humaine, pour bientôt former l'Elémentaire d'Air. Il est composé d'une tornade dévastatrice surmontée du buste d'un géant gazeux.

«Vous avez appelé et je suis venu !» déclare l'Elémentaire du Vent de l'Ouest. Il se tourne vers le Mage et dit: «et maintenant laissez-moi souffler ce feu !»

Zephyrus tourne de plus en plus vite autour du Sturm flamboyant, emprisonnant la Torche Humaine dans un cyclone de plus en plus puissant. A travers la tornade rageuse vous voyez les flammes sur le corps de Sturm s'éteindre les unes après les autres, laissant le mage d'une couleur aussi noir que de la cendre.

Puis il se transforme à nouveau. Son corps grandit, sa peau se durcit, il finit par devenir un immense béhémoth de 3 mètres constitué de pierre et de terre. Zephyrus ne peut plus rien faire contre ce géant de pierre et disparaît dans un dernier rugissement d'ouragan.

Avec un rugissement semblable au craquement d'un glissement de terrain, le Colosse avance vers vous. Mais comment pouvez-vous combattre quelque chose constitué de terre solide ? Si seulement vous pouvez le ramollir, comme la mer dévorant la plage...

Si vous possédez le Coquillage des Mers et connaissez le nom de l'Elémentaire d'Eau qui pourrait vous aider, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26.

Additionnez tous les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [8](#).

231

Vous sautez sur le prochain rocher tandis que la Bête de Magma tente de vous attraper. Le monstre rate son coup de quelques centimètres à peine, mais c'est à ce moment qu'une autre Bête de Magma se dresse depuis la lave entre vous et le prochain rocher. Les deux monstres s'approchent de vous et vous êtes forcé de vous battre.

Première BÊTE DE MAGMA

HABILETE: 8

ENDURANCE: 9

Seconde BÊTE DE MAGMA

HABILETE: 7

ENDURANCE: 8

(Si aujourd'hui est Jour du Feu, augmentez l'ENDURANCE des monstres de 2 points.) Si vous parvenez à vaincre les deux Bêtes, sans chuter de votre rocher, rendez-vous au [251](#).

232

Vous avez voyagé un jour durant dans les étendues désolées du Pays Gobelin, lorsque vous tombez sur une bande de Hobgobelins. Vous les aviez remarqué il y a déjà quelques centaines de mètres, alors qu'ils tentaient de vous tendre une embuscade. Vous les prenez par surprise depuis leur flanc. Vous allez pouvoir combattre les deux premiers Assauts contre leur chef avant que le reste de sa bande ne réagisse.

CHEF HOBGOBELIN

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

Premier HOBGOBELIN:

HABILETE: 6

ENDURANCE: 6

Deuxième HOBGOBELIN:

HABILETE: 6

ENDURANCE: 6

Troisième HOBGOBELIN:

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Si vous les tuez tous, vous fouillez leurs cadavres et découvrez la raison de leur embuscade envers vous, ils ne possèdent absolument rien. Vous décidez donc de poursuivre votre route dans

ce paysage désolé, au pied du volcan. Après deux jours de plus, vous débutez votre escalade sur les rochers accrochés aux flancs du Mont Pyre. Avancez de deux jours dans la semaine et rendez-vous au [109](#).



233

Que souhaitez-vous faire à présent ? Allez-vous tirer la chaine (rendez-vous au [255](#)), retournez vers la porte de fer cadénassée (rendez-vous au [285](#)), grimper dans les étages supérieurs, si vous n'y êtes pas encore allé (rendez-vous au [220](#)), ou quitter la tour (rendez-vous au [398](#)) ?

234

Vous levez le coquillage au dessus de votre tête et vous criez, «Oceanus, aide moi maintenant, appelle l'eau du ciel !»

Votre regard est rivé sur le bleu du ciel, puis cela commence. Au début ce ne sont que de petits cotons blancs, mais bientôt ils fusionnent les uns avec les autres et deviennent de gros nuages virant au gris, puis au noir. Un vent puissant se lève sur Quartz accompagné par des roulements de tonnerre, tels les grondements de Sukh en personne, le Dieu des Tempêtes.

Dans un craquement sourd, les nuages se déchirent et la pluie se met à tomber, tel un déluge torrentiel. Les villageois hurlent de joie et se mettent à danser, le charlatan quant à lui pleure de chagrin. Les gens sautent dans les grandes flaques de boue qui ne tardent pas à se former un peu partout. Le faiseur de pluie est chassé de Quartz et les villageois vous récompensent en vous offrant 8 Pièces d'Or et 3 Repas (Vous regagnez 1 point de CHANCE.)

Avant de quitter le village, vous remarquez que le charlatan a oublié, dans sa fuite, un gros Engrenage. Si vous souhaitez le prendre notez-le sur votre Feuille d' Aventure. Vous devez également rayer le Coquillage des Mers, vous ne pourrez plus jamais faire appel à l'Elémentaire d'Eau.

Vous poursuivez votre route vers le sud-ouest pendant 2 jours (Avancez de deux jours dans la semaine), puis vous atteignez finalement les désolations des Plaines Hurlantes. Rendez-vous au [83](#).

235

Vous vous précipitez au sol derrière un buisson en espérant que les barbares ne vous remarqueront pas. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, la patrouille passe au trot sans que les Lendlelanders ne s'aperçoivent de quoi que ce soit (rendez-vous au [142](#)). Si vous êtes Malchanceux, vous n'échappez pas à la vue perçante des cavaliers qui se préparent à vous charger; vous n'avez d'autre que de tirer votre épée et vous défendre (rendez-vous au [264](#)).

236

Vous pénétrez dans une grande pièce qui occupe toute la partie arrière du pont supérieur. La première chose que vous notez en entrant est l'atmosphère froide et la glace ! Tout est couvert de glace ici et des stalactites gelées pendent au plafond. Quelle peut bien être la cause de ce froid ?

Au centre de la pièce se trouve une immense sphère de verre montée dans un carquois de cuivre, contenant ce qui semble être un blizzard tourbillonnant. La tempête de neige est évacuée de la sphère par un tuyau connecté au plafond du vaisseau. Deux automates en forme de gorilles gardent cet endroit. Vous savez instinctivement ce que vous devez faire pour endommager ce mécanisme magique, mais il fait si froid ici... Vous ne pouvez vous retenir de greloter tandis que les deux gardiens s'animent et se dirigent vers vous.

Premier SINGE DE CUIVRE
Second SINGE DE CUIVRE

HABILETE: 7
HABILETE: 7

ENDURANCE: 8
ENDURANCE: 8

Vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée du combat car le sol gelé est terriblement glissant. A moins que vous ne portiez un Talisman Soleil, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point encore à cause de la température négative qui règne dans la pièce.

Si vous éliminez les Singes de Cuivre, vous ramassez l'un des membres métalliques cassés et le jetez sur le globe qui explose à l'impact. La force rugissante du blizzard emplit toute la pièce et vous vous dépêchez de quitter l'endroit en claquant rapidement la porte derrière vous. Augmentez le score de DEGATS de 1 et rendez-vous au [258](#).



237

Vous êtes parfaitement préparé pour votre confrontation finale avec le mégalomane Balthazar Sturm, mais le temps que vous avez passé à rechercher ce dont vous aviez besoin a également été bénéfique pour votre ennemi. (Vous gagnez 1 point de CHANCE, même si cela augmente votre score de CHANCE au-delà de son niveau de départ et notez le mot code *Mortsleam* sur votre *Feuille d'Aventure* .) Toutefois, si vous voulez stopper Sturm, vous allez devoir trouver un moyen de monter à bord de sa Machine Météo. Comment allez-vous vous y prendre ?

Si vous utilisez une Potion de Lévitacion, rendez-vous au [207](#). Si vous connaissez le nom d'un Elémentaire d'Air et souhaitez faire appel à son aide maintenant, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez ces nombres ensemble puis ajoutez 30 au résultat, rendez-vous ensuite au paragraphe portant ce numéro. Si vous possédez le mot code *Esagep*, rendez-vous au [128](#). Sinon, mais que vous possédez le mot code *Nollab*, rendez-vous au [149](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [107](#).

238

«Zephyrus !» appelez-vous. «Zephyrus, j'ai besoin de toi !» Soudain le vent se lève, soufflant depuis l'ouest et des vagues au sommet d'écume se forment autour du navire.

Portée par une puissante bourrasque, une silhouette éthérée au torse semblable à celui d'un géant musclé et un vortex d'air à la place des jambes, s'approche de vous ; cette entité est le vent !

Le navire Tempête est soudainement arraché aux eaux et soulevé dans le ciel, transporté par l'Elémentaire d'Air, le Capitaine Katarina, son équipage et vous même avec. Le Tempête navigue dans les cieux vers des sombres nuages menaçants.

«Vous avez appelé et je suis venu,» dit l'Elémentaire d'Air d'une voix portée par les bourrasques tourbillonnantes. «Commandez et j'obéirai !»

«Emporte-moi vers l'Œil du Cyclone !» ordonnez vous à Zephyrus, en criant pour vous faire entendre dans le brouhaha du vent. (Rayez le nom de Zephyrus de votre *Feuille d'Aventure* , vous ne pourrez plus faire appel à ses services.)

Les champs, villes et rivières défilent en dessous tandis que Zephyrus vous emporte toujours plus loin au dessus du royaume de Femphrey dévasté par le climat changeant. Katarina se cramponne aux cordages de son navire, cheveux au vent.

Puis vous apercevez votre but ! Zephyrus vous transporte vers une masse imposante de nuages noirs. Le poisson de cuivre, l'Œil du Cyclone, que vous aviez vu après la dévastation de Vastarin surgit près de vous ! L'Elémentaire d'Air vous amène au-dessus de la Machine Météo. L'engin est énorme, plus gros qu'une baleine. Ses immenses yeux parcourus d'arcs électriques sont des fenêtres d'observation, ses nageoires et sa queue font office de voiles et de gouvernail dans l'ouragan. Sur le flanc du puissant vaisseau, se trouve une écoute circulaire. Rendez-vous au [363](#).

239

Vous mettez votre œil contre la lentille du télescope et vous hoquetez de surprise en voyant les objets lointains qui seraient invisibles à l'œil nu vous apparaître clairement dans la lunette. Vous réalisez que le télescope est pointé au delà de la frontière du Lendleland, vers le royaume de Femphrey. Procédant à quelques réglages, vous observez maintenant le village dévasté de Vastarin, ses habitants travaillant dur pour réparer les dégâts occasionnés par la tempête. Puis vous remarquez autre chose, à plusieurs lieues au nord de Vastarin, quelque chose qui brille tel de l'or parmi les nuages noirs menaçants. Vous tournez précautionneusement un anneau de cuivre et le télescope fait le point sur l'objet... vous croyez difficilement ce que vous révèle vos yeux.

Dans l'œil du cyclone, se trouve un poisson géant composé de bois, de cuivre et de tissus à voiles. Sa queue géante fait office de gouvernail, ses yeux de cristal sont d'immenses hublots. Vous ne vous étiez pas trompé après votre combat contre l'Elémentaire de Glace à Vastarin, il y avait vraiment une gigantesque machine volante en forme de poisson ! (Vous regagnez 1 point de CHANCE.) Mais comment une construction de bois et de métal peut voler de la sorte ? Il est certain que de la sorcellerie est à l'œuvre ici. L'étrange vaisseau disparaît soudainement, avalé par la tempête furieuse. Maintenant, allez-vous :

Vous intéressez aux plans ? Rendez-vous au [289](#).

Redescendre l'escalier en direction des sous-sols (si vous n'y êtes pas encore allé) ? Rendez-vous au [160](#).

Quitter la tour ? Rendez-vous au [398](#).



240

«Si vous voulez voyager dans ce chariot de mine c'est que vous êtes plus téméraire que je ne le croyais, mais je ne montrai pas avec vous !» grogne Brokk. Retournez au [290](#) et faites votre choix, mais si vous choisissez de monter dans le wagon, vous devrez rayer Brokk définitivement de votre *Feuille d'Aventure* et vous n'aurez plus accès à tous les avantages qu'il vous procure.

241

Vous plongez sous la garde du goliath et vous appuyez sur la plaque de métal au niveau de sa poitrine. Celle-ci s'ouvre et révèle trois roulettes portant chacune les chiffres de 0 à 9. Vous n'avez qu'une seule chance de positionner les chiffres pour former le nombre correct. Si vous

connaissez un tel code, ajoutez 100 au nombre et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous ne connaissez pas le code, le Jaggernaut vous cogne lourdement et vous éloigne de son corps. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et retournez au [262](#) pour terminer le combat contre ce géant d'acier.

242

Le léviathan hideux se lance à l'attaque, dardant ses tentacules et ses pinces coupantes vers vous. Vous pensez à présent savoir de quel genre de créature il s'agit, ces monstres sont si rares qu'ils ont presque acquis un statut mythique. Ils sont terrifiants et intelligents, on ne peut les trouver nulle part ailleurs sur Titan. Certains les appellent les Decapus (suite aux dix pattes qu'ils possèdent), d'autres les Grands Anciens, mais pour ceux qui ont eu la malchance de les rencontrer, les surnommer horreurs des abysses est largement suffisant !

Une fois de plus, vous devez défendre votre peau. Si vous survivez à cette rencontre, cette bataille titanique sera gravée à jamais dans votre mémoire.

HORREUR ABYSSALE

HABILETE: 10

ENDURANCE: 12

Pour chaque Assaut remporté par la créature, tirez un dé et consultez la table ci-dessous afin de connaître les effets de son attaque (Vous pouvez utiliser votre CHANCE pour réduire les dommages encaissés.)

Vous obtenez 1 ou 2: Pinces Tranchantes - la créature vous emprisonne dans l'une de ses pinces et vous taillade la chair. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE.

Vous obtenez de 3 à 5: Tentacule - le monstre vous saisit dans l'un de ses tentacules. Vous ne perdez que 1 point d'ENDURANCE, mais votre Force d'Attaque sera réduite de 1 point lors du prochain Assaut, tandis que vous tentez de vous libérer.

Vous obtenez 6: Morsure - Si l'horreur vous a attrapé dans un tentacule lors de l'Assaut précédent, elle vous entraîne vers sa gueule et vous arrache de lambeaux de chair, tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE. Toutefois, si le monstre ne vous avait pas attrapé dans un tentacule lors de l'Assaut précédent, tirez un dé et consultez la table pour connaître les dégâts que vous subissez, si vous obtenez un 6 à nouveau, le monstre parvient à vous mordre et vous souffrez les dégâts de la Morsure décrit ici.

Si vous réussissez à battre ce monstre cauchemardesque, vous pouvez enfin vous diriger vers le Temple Englouti. Rendez-vous au [222](#).

243

Vous fouillez dans les livres et les papiers éparpillés sur le bureau quand soudain, vous entendez un étrange cliquètement d'engrenages ainsi que des sifflements de pistons. Une créature hideuse émerge de l'arrière d'une étagère supportant des dizaines de livres. Le monstre est un amalgame grossier de métal et de chair. Il s'agit d'un minuscule démon cornu et ailé, la moitié de sa tête est métallique, l'une de ses ailes est entièrement mécanique, composée de cuir et de cuivre. Le



monstre possède un bras et une jambe artificielle également. Votre présence dans la cabine de Balthazar Sturm a attiré l'attention de l'une de ses curieuses créations technomantiques. Vous allez de voir affronter le Techno-Homoncule.

TECHNO-HOMONCULE

HABILETE: 9 ENDURANCE: 6

Si vous parvenez à détruire la créature mi-mécanique, mi-magique; celle-ci se désintègre dans une explosion d'étincelles qui retombent sur les innombrables papiers de la cabine, allumant un incendie dans la pièce. Vous ne pouvez plus atteindre l'autre porte en face de vous, un mur de flammes vous en interdit à présent l'accès. (Augmentez le score de DEGATS de 1 et notez sur votre *Feuille d'Aventure* que vous avez allumé un feu.) Vous sortez précipitamment de la cabine privée de Sturm et décidez de ce que vous allez faire à présent. Rendez-vous au [54](#).

244

Vous entendez soudainement le rugissement d'un moteur, vous vous retournez et apercevez la Taupe qui se dirige vers l'Elémentaire de Terre, Brokk le Nain aux manettes. Il affiche une terrible grimace et se concentre tandis qu'il lance la machine vers votre adversaire. La foreuse avant de la Taupe se met à tourner de plus en plus vite. Puis il percute l'Elémentaire, un choc de titans entre la pierre et le cuivre.

La foreuse pénètre profondément dans le corps de l'Elémentaire de Terre. Ce dernier, hurlant de rage, attrape la machine d'une main et la jette contre la paroi de la caverne. L'engin explose dans un nuage d'éclats de bois et de morceaux métalliques. Brokk le Nain tombe inconscient au sol, sa noble et téméraire action vous a peut-être sauvé la vie. Si vous deviez combattre l'Elémentaire de Terre dans les instants qui viennent, vous réduirez son HABILETE de 3 points et son ENDURANCE de 8. Vous regagnez 1 point de CHANCE et retournez au [316](#) afin de décider de votre prochaine action.

245

Le tunnel que vous suivez vous amène à une volée de marches qui descendent au cœur du volcan, dans une vaste caverne dont le sol est une immense étendue de magma. La chaleur est

insupportable en cet endroit. L'escalier de pierre vous conduit à un promontoire rocheux noir qui émerge de la lave, un autre escalier identique mène à un autre passage un peu plus loin. Un autel en pierre noire est planté sur ce morceau de roche dans lequel ont été taillés six trous sur sa face supérieure.

Soudain, le magma explose violemment et une colonne de flammes s'élève à une vingtaine de mètres de hauteur. Vous reculez instinctivement, levant un bras pour vous protéger des flammes incandescentes. La colonne ardente s'élargit et prend bientôt une forme humanoïde, tel un génie du feu. Une voix, tel un roulement de tonnerre, résonne sur les parois de la caverne brûlante. «Qui ose profaner ce sanctuaire du Dieu du Feu ?» gronde l'Elémentaire de Feu, son souffle chaud vous cuit le visage.

Vous vous présentez à l'Elémentaire de Feu en criant afin de vous faire entendre dans le vacarme généré par son apparition. Vous lui expliquez la raison pour laquelle vous avez bravé les périls du Mont Pyre pour atteindre le sanctuaire sacré du Dieu du Feu.

«Vous avez l'audace de demander l'assistance d'un puissant serviteur du Grand Incinérateur ?» hurle l'Elémentaire de Feu. «Alors vous allez devoir payer de votre vie cette audace !»

Vous devez réagir rapidement si vous ne voulez pas être brûlé vif par la fureur de l'Elémentaire. Si vous possédez six Cristaux de Feu, changez les lettres qui leurs sont associées en nombres en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez ces nombres ensemble et rendez-vous au paragraphe portant le même numéro que cette somme. Si le paragraphe ne commence pas par «Invoquant la puissance du Dieu du Feu,» ou si vous ne possédez pas six Cristaux de Feu, rendez-vous au [214](#).

246

Le tunnel vous mène à une petite grotte, ce que vous y apercevez vous glace le sang. Un nid géant y a été confectionné avec les os d'animaux d'humains et morts, il est aussi grand qu'une carriole et contient quatre créatures reptiliennes. Leurs corps écailleux sont noirs et elles avancent sur de pattes griffues. Des embryons d'ailes poussent sur leurs épaules tandis que leur tête saurienne est déjà garnie de dents tranchantes comme des rasoirs. Les rejetons poussent de petits cris lorsqu'ils vous voient, pensant certainement qu'un nouveau repas vient de leur être servi. Les jeunes Dragons se déplacent déjà avec une rapidité surprenante et vous attaquent. Sylas et son chien s'occupent de deux d'entre eux, vous laissant avec les deux autres.

Premier REJETON
Second REJETON

HABILETE: 7
HABILETE: 6

ENDURANCE: 7
ENDURANCE: 7

Si vous éliminez les jeunes Dragons, rendez-vous au [32](#).



247

Vous traversez un large couloir de pierre avant d'émerger dans une salle circulaire qui englobe toute la base de la tour. L'endroit est dépourvu de toute décoration et le sol est jonché de débris, des morceaux de métal et des restes de ce qui semble être les engrenages d'une quelconque machine à vapeur Naine. De l'autre côté de la salle, une arche mène à un escalier de pierre en spirale. Si la tour doit vous apporter des réponses sur les origines de la mystérieuse et dévastatrice tempête ainsi que sur l'étrange machine volante, vous ne les trouverez certainement pas ici. Déterminé à explorer un autre étage, vous traversez la salle en marchant entre les débris.

Soudain, avec un bruit cacophonique de raclements et de torsions, la pile de déchets commence à fusionner pour assembler, sous vos yeux, une terrible machine. Crachant de la vapeur, et agitant des membres accompagnés de sifflements de pistons, une chose monstrueuse s'élève devant vous, achevant sa construction en drainant les derniers débris métalliques. Souhaitez-vous attendre et faire face à la machine qui est sur le point de prendre forme (rendez-vous au [67](#)), ou préférez-vous tenter d'atteindre l'arche et l'escalier en spirale avant la fin de la fusion totale de la machine (rendez-vous au [197](#)) ?

248

Les oiseaux stupides pensent que vous voulez voler leur nourriture et se préparent à vous repousser. Ils secouent furieusement leurs ailes et ouvrent leur bec de façon menaçante. Les charognards tentent de vous mordre ou de vous écorcher de leurs griffes. Vous devez combattre les oiseaux deux à la fois.

Premier VAUTOUR

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Deuxième VAUTOUR

HABILETE: 6

ENDURANCE: 6

Troisième VAUTOUR

HABILETE: 6

ENDURANCE: 5

Dès que vous aurez tué deux oiseaux, le dernier s'enfuit en s'envolant, préférant la survie au repas. Rendez-vous au [228](#).

249

Le tunnel suit une courbe vers la gauche sur une pente descendante vers le cœur du volcan. Vous parvenez bientôt dans une petite caverne qui se termine en cul-de-sac et dont les parois émettent une lumière rouge. Un squelette reptilien géant aux os noirs est étendu à l'opposé de l'entrée de cette grotte. Cela pourrait être celui d'un Basilic, d'une Salamandre ou quelque chose d'autre, vous n'arrivez pas à la savoir. Dans la cage thoracique de la créature morte se trouve un cristal en forme de prisme qui luit de la même couleur que celle des parois. Si vous désirez pénétrer dans la caverne et prendre le cristal, rendez-vous au [269](#). Si vous préférez revenir sur vos pas jusqu'à la dernière intersection, rendez-vous au [319](#).

250

Les premières collines de la Chaîne de la Dent de Sorcière s'élèvent progressivement devant vous. Cette barrière infranchissable de montagnes noires sépare Femphrey du royaume de Gallantaria. De lourds nuages de pluie se massent autour des pics lointains, dont certains sont couverts de neiges éternelles. Vous entrepérez une forme sombre planer dans les airs un peu plus loin et vous réalisez que ces terres sauvages sont dangereuses, il faudra être prudent. Vous arrivez au village de Clast en milieu d'après-midi.

Vous aviez entendu des rumeurs à propos de cet endroit, lors de vos nombreux voyages par le passé. Des commérages qui parlaient de terribles séismes ayant ravagé la région, ces secousses seraient causées par un Élémentaire de Terre au tempérament colérique, piégé sous les montagnes. Mais que ce soit vrai ou non, il est évident que des événements tragiques ont ravagé Clast.

Partout où se porte votre regard, vous êtes témoin de dégâts aux structures des bâtiments: des toits effondrés, des murs lézardés et des poutres brisées. Beaucoup de maisons se sont écroulées et d'autres sont sur le point de le faire. Les villageois tentent de réparer les dommages du mieux qu'ils le peuvent.

Tandis que vous avancez dans Clast, vous notez qu'un petit attroupement s'est formé derrière vous et vous suit de loin. Peut-être est-ce votre magnifique épée qui les a attirés, mais il n'est pas impossible que quelques uns vous aient reconnu. Après tout, le Héros de Tannatown est célèbre dans tout le royaume de Femphrey et au-delà.

Il ne faut pas longtemps avant que le maire du village s'intéresse également à vous. C'est un individu gras au ventre tel un baril de bière, il porte une barbe rousse et ses bras sont très musclés. Son tablier de cuir et ses lourdes bottes vous révèlent qu'il est également le forgeron local.

«Hé bien, hé bien. Nous sommes honorés,» dit-il, vous dévisageant de ses yeux perçants. «Le Héros de Tannatown en personne chez nous ! Je suis Arturo Ironsmith et vous vous trouvez au village de Clast. Que puis-je faire pour vous ?» demande-t-il, suspicieux.

Vous ne voyez aucune raison de dissimuler quoi que ce soit à cet homme, il pourrait vous apporter d'importants renseignements, vous lui dites donc tout.

«Il semblerait que la solution à votre problème pourrait également sauver Clast,» finit-il par dire. «Un peu plus loin, dans les collines, se trouve l'entrée d'une mine Naine. Il est dit que les Nains ont trouvé quelque chose enfoui sous les montagnes. dans les profondes ténèbres de la terre. Certaines personnes prétendent qu'il s'agit d'un Elémentaire de Terre, d'autres un Dragon ou un portail menant au domaine des Démons. Quoi qu'il en soit, la mine a été rapidement condamnée, et ils sont partis tout aussi vite. Aucun des villageois de Clast n'a osé pénétrer dans la mine pour y découvrir ce qui se passe. Les séismes sont devenus plus puissants ces dernières semaines, il est évident que quelqu'un doit aller voir ce qui se trame dans les entrailles de cette mine.»

«Mais si vous planifiez une expédition dans ces sombres tunnels, je vous encourage à prendre un guide. Un des Nains qui travaillait dans cette mine vit toujours dans les environs. Il s'appelle Brokk et il passe ses journées à brasser de la bière à présent. Vous pourriez le persuader de vous emmener dans la mine contre paiement.»

Vous remerciez Arturo de son aide. Allez-vous partir pour la mine directement (rendez-vous au [190](#)), ou préférez-vous rechercher Brokk le brasseur (rendez-vous au [57](#)) ?

251

Les restes des monstres se décomposent rapidement pour retourner à leur état liquide dans la lave. Vous sautez sur les derniers rochers et vous vous retrouvez sur l'autre berge de cette rivière infernale. Parmi une pile de cailloux, vous repérez un cristal qui luit d'un feu intérieur. Vous vous penchez pour l'inspecter et vous notez la lettre L formée de flammes en son cœur. (Si vous souhaitez emporter le Cristal de Feu notez-le sur votre Feuille d' Aventure ainsi que la lettre qui lui est associée.) Vous décidez de ne pas vous attarder davantage au cas où d'autres Bêtes de Magma émergent de la rivière. Vous pénétrez dans le nouveau tunnel sombre. Vous n'êtes pas allé bien loin avant de tomber sur une intersection. Un passage étroit émerge de la paroi rocheuse sur votre droite. Si vous désirez suivre ce nouveau tunnel, rendez-vous au [344](#). Si vous préférez continuer le long du passage plus large, rendez-vous au [274](#).

252

Vous longez les impressionnants docks de Chalannabrad, quelque chose ne va pas, le port est rempli de navires accostés aux quais, les uns à côtés des autres, des galères marchandes jusqu'aux galions prestigieux. Il y a d'habitude un flux constant de vaisseaux qui mettent les voiles vers les continents éloignés d'Allansie et de Khul, et d'autres qui reviennent de tous les points du globe, mais pas aujourd'hui. Tous les navires sont à quai et ne semblent pas décidés à prendre la mer.

Vous découvrez bientôt la raison de cet étrange stationnement au port, vous rencontrez un vieux marin ivre qui boitille sur une jambe de bois: « c'est les tempêtes, vous voyez, il y en a de plus en plus et elles sont de plus en plus fortes, on peut plus naviguer. Et il y a aussi les attaques de Serpents de Mer Géants. Si vous voulez naviguer aujourd'hui, oubliez tout de suite !»

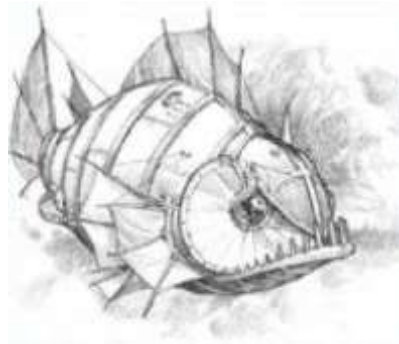
La journée passe, vous suppliez les différents capitaines de vous embarquer en vain. Vous commencez à désespérer lorsque vous croisez les pas du redoutable Capitaine Katarina, sa réputation est presque aussi grande que la vôtre. Elle ressemble en tout point à une femme pirate,

vêtue d'un pantalon de cuir et d'une jaquette à jabot. Un cimeterre pend à sa ceinture, ses longs cheveux noirs sont attachés en queue de cheval à l'aide d'un ruban de soie Khulienne. Un bandeau couvre l'orbite de son œil gauche, perdu face à un Crabe Géant.

Vous n'avez rien à perdre à lui demander de l'aide, dans l'espoir que là aussi vous trouverez de la bonne volonté. «Je connais l'endroit que vous recherchez et je vous y conduirai,» dit-elle. «Tout ce que je demande en échange est la moitié de ce que vous trouverez dans les profondeurs de la mer.» Il semble que ce soit la meilleure offre que vous puissiez avoir, alors vous lui faites savoir que vous êtes d'accord et vous embarquez sur le bateau du Capitaine Katarina, le Tempête.

Cela fait moins d'une journée que vous êtes en mer lorsqu'il un brouillard épais, venu de nulle part, se lève subitement. Il avance vers le navire de manière sinistre jusqu'à ce que ces volutes couleur bile engloutissent le Tempête.

Katarina semble consternée. «Je n'ai jamais rien vu de tel auparavant,» dit-elle. «Ce n'est pas une brume naturelle. Il y a de la sorcellerie là-dessous, j'en mettrai ma main à couper.» Vous savez qu'elle dit vrai, vous sentez Fléau du Dragon vibrer dans son fourreau. Qu'allez-vous faire à présent ? Si Prospero Seacharmer est avec vous, rendez-vous au [272](#). Si vous possédez une Corne de Chasse, et désirez souffler dedans, rendez-vous au [292](#). Sinon, vous devez faire face à la brume surnaturelle votre épée à la main (rendez-vous au [332](#)).



253

Vous soulevez la cloche de verre et vous remarquez trop tard les motifs ornant les ailes des papillons. Les insectes innocents battent des ailes et un vent puissant s'engouffre dans la salle par les fenêtres. En quelques secondes, ce sont des bourrasques hurlantes qui assaillent l'endroit, soulevant la cloche, l'estrade et même vous. C'est bientôt une tornade folle qui rugit dans la salle aspirant tout autour d'elle, vous êtes impuissant face à la force des éléments et vous vous retrouvez propulsé sur les murs, le sol et le plafond. Tirez un dé et ajoutez 1, le résultat représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. (Si aujourd'hui est le Jour du Vent ou le Jour de la Tempête, vous perdez 1 point d'ENDURANCE supplémentaire.) Les papillons finissent par s'enfuir de la tour par les fenêtres voutées, puis le vent se calme. Vous vous relevez péniblement et vous vous dirigez à nouveau vers l'escalier. Rendez-vous au [281](#).



254

Ce nouveau passage est sinueux et vous zigzaguez en courant jusqu'à ce que vous arriviez au bord d'un terrible précipice. Le dernier des ponts de pierre s'effondre devant vous dans les profondeurs du volcan, plongeant dans la rivière de lave plus bas dont le niveau a rapidement monté. Vos espoirs de fuite par ce chemin se sont envolés. Vous devez retourner à l'intersection et prendre l'autre tunnel, en priant les dieux qu'une autre route de sortie s'offre à vous. Ajoutez 1 point à votre SCORE DE TEMPS et rendez-vous au [304](#).

255

Accompagnée d'un terrible cri, une monstrueuse forme ailée s'élève du gouffre situé sous la plateforme. Elle mesure bien dix mètres de long, possède deux pattes aux griffes acérées et une énorme paire d'ailes semblables à celles des dragons. Son corps est couvert d'écailles noires qui scintillent sous le soleil. Vous savez à présent que l'autre bout de la chaîne est composé d'un collier de métal enroulé autour d'une des pattes de la créature. La Vouivre n'est pas satisfaite de vous voir sur la plateforme à la place de son maître. Hurlant à nouveau, elle s'élanche vers vous.

VOUIVRE NOIRE

HABILETE: 9

ENDURANCE: 10

Les mouvements de la Vouivre sont entravés par la chaîne et, après avoir livré trois Assauts, vous pouvez vous enfuir par l'escalier. Rendez-vous au [285](#).

256

Vous arrivez au sommet de la colonne sans encombre. Mais vous remarquez que vous ne vous trouvez pas en haut, vous êtes devant une arche naturelle dans la paroi de la tour. Vous la franchissez prudemment et pénétrez dans une pièce au plafond en dôme, à l'intérieur de la roche. Le vent souffle, dans cette salle, par des petits interstices dans la pierre et une volée de marches taillées dans la roche mène à une estrade en sable rouge. Sur cette estrade, se trouve une silhouette vêtue de robes, la tête est cachée par un **capuchon** dont le tissu s'agite sous le vent.

Une voix féminine, portée par le vent, semblable à un murmure s'adresse à vous. «Que désirez-vous du Gardien des Quatre Vents ?» demande la voix. Allez-vous répondre que vous cherchez de l'aide (rendez-vous au [108](#)), ou allez-vous tirer votre épée et courir vers la personne en robes (rendez-vous au [90](#)) ?

257

Vous approchez prudemment du squelette du capitaine, aussi défiant dans la mort qu'il l'a pu être vivant. Votre cœur bat la chamade dans votre poitrine tandis que vous soulevez lentement la clé et la retirez du cou osseux. Le squelette ne bouge pas, il n'y a rien à craindre. (Notez la Clé en Or sur votre *Feuille d'Aventure* avec le fait qu'elle possède 17 crans). Vous pouvez à présent quitter la cabine et poursuivre vos recherches par la coque éventrée (rendez-vous au [217](#)), ou bien quitter l'épave et vous diriger vers la fissure (rendez-vous au [6](#)).

258

Deux portes sont encastrées dans les murs du petit pont supérieur du vaisseau. Celle de gauche porte l'image d'un flocon de neige, tandis que celle de droite affiche le symbole d'un soleil. Choisissez un endroit où vous n'êtes pas encore allé. Allez-vous:

Ouvrir la porte au flocon de neige ? Rendez-vous au [236](#).

Ouvrir la porte au soleil ? Rendez-vous au [213](#).

Quitter le pont supérieur et explorer un autre endroit ? Rendez-vous au [391](#).

259

Vous pénétrez dans une pièce venteuse à l'arrière de la Machine Météo. Un réseau de poutrelle emplit toute la pièce auxquelles des poulies sont reliées à une grande roue dentée. Tout cet ensemble est connecté par un réseau complexe de cordes. Toute la pièce résonne des grincements du bois accompagné des craquements des cordes. Il semblerait que cet endroit soit le mécanisme directionnel de l'Œil du Cyclone. Mais comment causer le maximum de dommages ici ? Allez-vous chercher un moyen de coincer la roue dentée (rendez-vous au [275](#)), ou allez-vous couper les cordes connectant tout le mécanisme à l'aide de votre épée (rendez-vous au [288](#)) ?

260

«Je me souviens de cet endroit,» dit Brokk. «Nous avons rencontré une infestation de Mange Fer ici, quelque chose de terrible. Je suggère que nous ne nous attardions pas ici,» dit-il, en pointant le tunnel de gauche. A présent retournez au [310](#) et choisissez quel chemin vous souhaitez emprunter.





261

En un rien de temps, Fléau du Dragon est dans votre main. Avec un hurlement bestial, le Yéti s'avance vers votre position en écrasant la neige sous ses pas lourds. Il se rapproche de vous et de la Chasseresse, puis il se dresse sur ses pattes arrière pour atteindre une hauteur de quatre mètres tout en tambourinant sur sa poitrine, à la manière d'un gorille, dans le but de vous impressionner.

Grognant, Fang se jette sur la bête et, devant vos yeux, le Yéti saisit le tigre en plein vol pour le jeter par dessus son épaule. Larni tombe de la selle en criant, et tous deux s'écrasent dans la neige, le sang coule d'une profonde blessure dans le flanc du tigre. Le Yéti tourne alors son attention sur vous !

YETI

HABILETE: 10 ENDURANCE: 12

Si vous ne portez pas de Talisman Soleil, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée

du combat. Pour chaque Assaut remporté par le Yéti, tirez un dé. Si vous ne portez pas de Talisman Soleil, sur un résultat de 4 à 6 ses griffes gelées vous feront perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire (en plus des 2 points habituels), et sur un résultat de 6 le monstre vous drainera aussi 1 point d'HABILETE. Si vous éliminez cette bête sauvage, rendez-vous au [374](#).

262

Les yeux du monstre irradient une chaleur blanche et la machine titanesque fonce sur vous tel un engin de siège. Vous devez une fois de plus défendre chèrement votre peau ! Avant le début du combat, modifiez les statistiques de l'automate si nécessaire.

JUGGERNAUT

HABILETE: 11

ENDURANCE: 16

Si vous pensez connaître un moyen de désactiver le Jaggernaut et que vous remportez deux Assauts consécutifs, rendez-vous au [241](#). Sinon, ou que vous ne gagnez pas deux Assaut de suite, mais que vous parvenez tout de même à vaincre votre adversaire, rendez-vous au [156](#).



263

Vous voyagez vers le sud pendant toute une journée (avancez au prochain jour de la semaine) sans rencontrer aucun signe de vie à part des oiseaux charognards décrivant des cercles dans le ciel. Vous avez passé une nuit à la belle étoile et, à l'aube, vous vous remettez en route. Vous arrivez finalement à une fissure massive dans le sol qui balafre toute la plaine, un précipice profond de plusieurs dizaines de mètres: le Canyon Hurlant. Son nom lui vient des vents qui courent sur les Plaines Hurlantes et qui s'engouffrent dans la faille, provoquant des gémissements et des hurlements comme si des démons furieux étaient emprisonnés au fond. Quelque chose vous dit que l'aide que vous recherchez se trouve dans ces entrailles, parmi le réseau de ravins qui serpente dans les profondeurs. La route se sépare à l'entrée du Canyon Hurlant, entre les hautes falaises vous distinguez deux chemins. Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [303](#)) ou à droite (rendez-vous au [283](#)) ?

264

Les chevaux sont lancés au galop, les deux cavaliers s'apprêtent à rencontrer votre lame, leur sabre à la main. Vous devez les combattre en même temps.

Premier CAVALIER

HABILETE: 8

ENDURANCE: 7

Second CAVALIER

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

Si vous êtes victorieux et que le combat a duré 12 Assauts ou moins, rendez-vous au [277](#). S'il dure plus de 12 Assauts, une autre patrouille arrive. Rendez-vous au [205](#).

265

Vous avancez un pied après l'autre sur le pont de pierre étroit. Après quelques mètres, vous entendez la roche craquer et le pont commencer à vaciller. Sans perdre une seconde vous vous mettez à courir, ne quittant pas l'autre côté du précipice des yeux. Le pont s'effondre alors que vous n'êtes qu'à quelques mètres du bord, dans un fort herculéen vous vous lancez dans les airs, un gigantesque saut en avant. Tirez trois dés. Si le total obtenu est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, vous réussissez votre saut et atterrissez de l'autre côté du ravin (rendez-vous au [185](#)). Si le total est supérieur à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [225](#).

266

Vous retrouvez Inigo Crank à l'extérieur de la tour, le vieil homme vous attendait. Son sac à dos est bourré de plans, de parchemins et quelques unes de ses maquettes.

«Il n'y a pas une minute à perdre, Sturm possède plusieurs jours d'avance sur vous,» vous dit l'ingénieur. «Il a emprisonné quatre puissants Elémentaires dans le Moteur Elémentaire de sa machine volante afin qu'ils lui apportent toute l'énergie dont il a besoin pour garder le vaisseau dans les airs. Si vous voulez avoir une chance de stopper Sturm et sa Machine du Temps, vous devrez trouver comment vaincre ces Elémentaires. Cherchez dans les endroits où les quatre éléments de la Terre, de l'Air, du Feu et de l'Eau se trouvent en grande quantité.»

«Et où est-ce ?» demandez-vous.

«Enfoui profondément sous les montagnes de la Chaîne de la Dent de Sorcière, sur les Plaines Hurlantes battues par le vent, au cœur du Mont Pyre , le volcan qui crache sa colère à la frontière montagneuse de la Mauristasia, et enfin dans les abysses de la Mer des Anguilles. A présent hâtez-vous ! Le royaume de Femphrey est en danger. Je serais bien venu avec vous, malheureusement j'ai peur de vous retarder, je n'ai plus la fougue de la jeunesse.»

Vous êtes d'accord avec le vieil homme, il n'y a pas de temps à perdre. Par où allez-vous commencer vos recherches sur les moyens de vaincre les Elémentaires de Sturm ?

Au nord, dans les montagnes de la Chaîne de la Dent de Sorcière ? Rendez-vous au [115](#).

Au Mont Pyre, à l'est du royaume ? Rendez-vous au [309](#).

Au sud du Femphrey, sur les Plaines Hurlantes assaillies par le vent ? Rendez-vous au [83](#). Sous les flots de la Mer des Anguilles, au-delà de la côte ouest du Femphrey ? Rendez-vous au [13](#).

267

Sturm recule, son corps est pareil à de la cendre noire à présent. Puis il se transforme à nouveau. Son corps grandit, sa peau se durcit, il finit par devenir un immense béhémoth de 3 mètres constitué de pierre et de terre. Avec un rugissement semblable au craquement d'un glissement de terrain, le Colosse avance vers vous. Mais comment pouvez-vous combattre quelque chose constitué de terre solide ? Si seulement vous pouvez le ramollir, comme la mer dévorant la plage...

Si vous possédez le Coquillage des Mers et connaissez le nom de l'Elémentaire d'Eau qui pourrait vous aider, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26.

Additionnez tous les nombres entre eux et rendez-vous au paragraphe correspondant. Sinon, rendez-vous au [8](#).

268

Vous vous êtes bien préparé pour affronter l'Elémentaliste et vous avez de grandes chances de réussir. (Vous gagnez 1 point de CHANCE, même si cela augmente votre score de CHANCE au-

De là de son niveau de départ.) Toutefois, si vous voulez stopper Sturm, vous allez devoir trouver un moyen de monter à bord de sa Machine Météo. Comment allez-vous vous y prendre ?

Si vous utilisez une Potion de Lévitacion, rendez-vous au [207](#). Si vous connaissez le nom d'un Elémentaire d'Air et souhaitez faire appel à son aide maintenant, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez ces nombres ensemble puis ajoutez 30 au résultat, rendez-vous ensuite au paragraphe portant ce numéro. Si vous possédez le mot code *Esagep*, rendez-vous au [128](#). Sinon, mais que vous possédez le mot code *Nollab*, rendez-vous au [149](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [107](#).

269

Vous avancez prudemment dans la caverne, les cailloux craquant sous chacun de vos pas. Vous passez lentement le bras entre les côtes du squelette et prenez le cristal. Vous sursautez lorsque subitement le squelette s'effondre devant vous, les os claquant avec bruit sur les pierres. Vous vous immobilisez afin de savoir si quelque chose ou quelqu'un vous a entendu. Lorsqu'au bout de quelques minutes vous ne percevez rien, vous poussez un soupir de soulagement et examinez attentivement le cristal. En son sein, des flammes dansent et forment la lettre F. (Si vous souhaitez emporter le Cristal de Feu notez le sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que la lettre qui lui est associée.) Vous quittez ensuite la caverne et revenez à l'intersection. Rendez-vous au [319](#).

270

Vous positionnez les nombres sur les roulettes, refermez la poitrine de l'homme de fer et reculez d'un pas. Le bourdonnement sourd provenant du golem s'intensifie puis, dans un bruit d'engrenages métalliques et de sifflements de pistons, l'automate se dresse sur ses pieds. Il est plus grand que vous, sa tête racle le plafond de la cale; mais il ne bouge pas bien que l'activité électrique dans ses yeux cristallins vous révèle qu'il est toujours en activité. Quoi que vous fassiez, donner des ordres, agiter vos mains devant son visage ou le frapper à la poitrine, le golem ne bouge pas d'un poil comme s'il attendait quelque chose en particulier. (Notez le mot code *Etamotua* sur votre *Feuille d'Aventure* .) Conscient que vous ne trouverez pas ici le moyen de forcer le golem à bouger, vous remontez vers le pont inférieur, acceptant le fait que vous allez devoir attendre de trouver quelque chose pour cela. Rendez-vous au [54](#).



271

Muldwych le Moine Fou regarde dans la paume de vos mains, dans vos yeux et même sur votre langue, pour finalement dire «Ahhhh !»

«Hé bien, ça n'est pas très encourageant,» dit-il finalement dans un soupir de déception. «Je ne vois que la damnation dans votre quête. Rien d'autre que la damnation. Damnation, damnation, damnation !»

Les mots du moine de malheur vous glacent l'âme et vous commencez à douter de pouvoir un jour achever votre mission. Vous perdez 1 point de CHANCE. Muldwych n'a rien de plus à vous offrir et vous quittez le moine pour poursuivre votre route.

Vous parvenez finalement à sortir du marécage. La terre devient à nouveau solide, et vous vous retrouvez sur une route sale bordée de pommiers qui vous conduit vers Chalannabrad. Trois jours plus tard, les bâtiments blancs de la cité sont en vue. Avancez de trois jours dans la semaine et rendez-vous au [50](#).

272

Debout à la proue du navire, le sorcier lève ses mains vers le brouillard et commence à incanter son sort. Des volutes se mettent à tourbillonner dans la brume, le visage de Prospero grimace de douleur tandis qu'il lutte contre la magie contrôlant cet Elémentaire de Brume. Finalement, le mage remporte la lutte et le brouillard disparaît, permettant au Tempête de poursuivre son voyage sur les flots. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [359](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [147](#).

273

Un nouveau tunnel en pente descendante vous emmène à une ultime grotte circulaire. Elle est encombrée de rochers massifs, comme s'ils avaient été déposés par les séismes sans fin qui martyrisent la région. Des cristaux phosphorescents émergent des parois de la caverne, baignant l'endroit d'une lueur blanchâtre. Votre regard est également attiré par une petite figurine en argile reposant sur un socle rocheux au milieu de la grotte. Vous vous approchez pour examiner l'objet. La figurine mesure une trentaine de centimètres et semble emprisonnée dans des bandes de cuir vert portant l'inscription suivante: «Brisez mes liens et libérez moi». Quelque chose vous dit que vous avez trouvé ce que vous étiez venu chercher, mais qu'allez-vous faire avec cette statuette ? Si vous souhaitez retirer les bandes de cuir, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez prendre la statuette en conservant ses liens, rendez-vous au [293](#).

274

Le passage s'élargit progressivement jusqu'à vous amener à une vaste caverne. Loin au-dessus de votre tête, le plafond rocheux est envahi de fumée épaisse. Vous apercevez également un immense reptile aux écailles rouges allongé sur une plaque de basalte. Vous dégainez rapidement votre arme. Le monstre se dresse et pousse un terrible grognement. Sa tête cornue gigantesque est celle d'un puissant Dragon. La créature s'approche de vous, les narines exhalant des flammes et

de la fumée. Ce reptile mesure au moins quinze mètres de long. Des ailes noires et membraneuses se déplient depuis ses flancs. Si vous désirez tenter de fuir le Dragon de Feu, rendez-vous au [294](#); sinon vous n'avez d'autre choix que de combattre.

DRAGON DE FEU

HABILETE: 9

ENDURANCE: 11

Pour chaque Assaut remporté par le Dragon de Feu, tirez un dé; si vous obtenez 5 ou 6, il crache un cône de flammes qui vous fait perdre 4 points d'ENDURANCE. Si vous parvenez à éradiquer ce monstre, rendez-vous au [314](#).



275

Vous cassez un gros morceau de bois de la coque interne du vaisseau et vous coincez cette planche entre les dents de la roue. Le mécanisme proteste, tentant de tourner par la force, puis abandonne. Vous avez verrouillé l'œil du Cyclone dans sa direction actuelle. (Augmentez le score de DEGATS de 1). Vous retournez à présent vers l'escalier. Rendez-vous au [54](#).

276

«Zephyrus !» hurlez-vous tandis que vous chutez à travers les nuages de tempête entourant la Machine Météo condamnée. Vous entendez un rugissement d'ouragan dans le vent, puis votre corps atterrit sur un coussin d'air. Vous êtes transportés dans les bras puissants d'un Elémentaire d'Air.

«Vous avez appelés et je suis venu,» dit la manifestation du Vent de l'Ouest. «Commandez et j'obéirai !»

«Amène-moi au sol !» criez-vous, tentant de vous faire entendre par dessus la force des vents. Puis vous atterrissez finalement. Rendez-vous au [400](#).

277

Leurs maîtres morts, les montures prennent la fuite, probablement vers le camp. Une rapide inspection des corps des barbares vous révèle 2 Repas, 5 Pièces d'Or et une grande Croc-Dague de prédateur, attachée à une corde de cuir; un charme de chasse. (Si vous désirez emporter la Croc-Dague, notez-là sur votre *Feuille d'Aventure* .) Vous ne souhaitez pas vous attarder trop longtemps ici, au cas où d'autres patrouilles se mettent à la recherche de celle-ci. Vous faites de

vous mieux pour dissimuler les corps des cavaliers derrière d'épais buissons et vous vous remettez rapidement en route. Rendez-vous au [142](#).

278



Une journée après avoir quitté le Mont Pyre, la température de l'air chute considérablement et plus vous voyagez vers le nord-ouest, plus le paysage semble sous l'emprise de l'hiver. Des blizzards, conjurés sans aucun doute par la Machine Météo de Balthazar Sturm, ont recouvert les collines, les vallées et les forêts d'une couche de neige de plusieurs mètres d'épaisseur. Vous passez par des villages étouffés de glace, des rivières figées et des lacs gelés. Si vous ne possédez pas de Talisman Soleil, vous perdez 2 points d'ENDURANCE sous les morsures du froid.

Le vent se lève emportant des paquets de neige qui s'écrasent sur votre visage. Vous entendez subitement un hennissement effrayé, vous levez la tête et apercevez dans le blizzard, vous apercevez un superbe cheval blanc ailé. L'animal est attaqué par deux créatures à moitié oiseaux, à moitié reptiles. Leurs ailes à plumes et leur corps écailleux sont couverts de gel. Les monstres tentent de refermer leur

mâchoire sur le Pégase et de lacérer son corps à l'aide de leurs griffes. Les flancs blancs du Pégase sont couverts de sang rouge, là où les oiseaux-reptiles l'ont déjà blessé. Si vous désirez aider le Pégase, rendez-vous au [340](#). Sinon, vous luttez contre le blizzard, abandonnant la pauvre créature à son destin. Vous perdez 1 point de CHANCE, avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [250](#).

279

Vous accrochez le grappin sur un rocher et vous laissez tomber la corde par dessus le rebord du précipice avant d'entamer votre descente. Plus vous vous approchez du fond, plus il fait chaud, la sueur coule de chaque centimètre de votre peau. Mais ceci est le dernier de vos problèmes. Vous sentez soudainement la corde se faiblir et lorsque vous levez la tête, vous remarquez que cette dernière a pris feu. Vous tentez de remonter le plus vite possible, mais c'est déjà trop tard. La

corde, dévorée par les flammes, se rompt subitement. Vous chutez dans le lac de lave. En quelques secondes, il ne reste plus rien de vous, même pas votre squelette. Le Mont Pyre vous a consumé. Votre aventure est terminée !

280

Vous entendez des pas lourds et métalliques derrière vous, vous vous retournez et apercevez l'automate-golem que vous aviez laissé dans la cale. Il se force un passage dans la pièce. Le géant de métal passe devant vous et dans un grondement d'engrenages, se jette sur le Jaggernaut.

Conduisez la bataille entre le Cuirassé et le Jaggernaut, comme s'il s'agissait de tout autre affrontement. Avant le début du combat, modifiez les statistiques du Jaggernaut si nécessaire.

JUGGERNAUT
CUIRASSE

HABILETE: 11
HABILETE: 10

ENDURANCE: 16
ENDURANCE: 12

Si le Cuirassé parvient à vaincre le Jaggernaut, la lumière électrique de ses yeux s'éteint, le colosse a épuisé toutes ses réserves dans la lutte et il ne viendra plus vous aider à l'avenir (regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [156](#)). Si le Jaggernaut parvient à vaincre le Cuirassé, rendez-vous au [262](#).

281

L'escalier vous mène à une nouvelle salle circulaire encore plus petite que les précédentes. Cette pièce ne possède aucune fenêtre mais des éclairs emprisonnés dans une flasque de verre et de cuivre, posée sur un plan de travail, produisent un éclairage bleuté suffisant pour que vous puissiez y voir. Un réseau de câbles est connecté à la flasque depuis un interrupteur dans le mur, tourné en position allumé. La pièce est emplie du bruit craquant de l'électricité et l'air saturé d'odeurs d'ozone et de brûlé. Il semblerait que quelqu'un ait réussi à capturer la foudre dans une bouteille.

Vous apercevez une arche dans le mur opposé qui mène à un autre escalier de pierre en spirale. Soudain, plusieurs petites formes sombres émergent des ombres de l'arrière du plan de travail, elles avancent dans la lumière électrique et vous constatez qu'elles ne sont pas plus grandes que des Nains et semblent totalement enveloppées de cuir avec des casques en cuivre sur la tête desquels émergent des sortes de lunettes aux verres tels des loupes, reflétant également quelques décharges électriques.

Il semble évident que si vous désirez pénétrer dans la pièce pour vous approcher de la flasque ou atteindre l'autre escalier, vous allez devoir affronter ces curieuses créatures. Si vous êtes prête à l faire, rendez-vous au [311](#). Si vous pensez en avoir vu suffisamment, vous pouvez quitter la tour (rendez-vous au [398](#)) ou descendre vers les niveaux inférieurs, dans les profondeurs des sous-sols, si vous n'y étiez pas encore allé (rendez-vous au [160](#)).

282

Vous nagez avec force et vous vous dirigez vers le temple. Si vous possédez le mot code

Ertsnom, rendez-vous au [200](#). Sinon, l'horreur titanesque propulse un tentacule et vous attrape la cheville et vous attire violemment vers sa gueule béante. Rendez-vous au [242](#) et réduisez votre Force d'Attaque de 1 point pour le premier Assaut, tandis que la bête entrave vos mouvements dans son tentacule.

283

Le vent mugit tandis qu'il s'engouffre dans le canyon et il souffle de plus en plus fort. Soudain, devant vous se forme un tourbillon concentré de poussière et de sable, aussi grand que vous. Sans crier gare, le Diable de Poussière dansant approche de vous et vous vous retrouvez vite à combattre cet esprit de l'air.

DIABLE DE POUSSIÈRE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

Si aujourd'hui est Jour du Vent, augmentez l'HABILETE du Diable de Poussière de 1 point et son ENDURANCE de 2 points. A cause de sa forme mouvante et non solide, il est très difficile de toucher cette créature aérienne. Ainsi, chaque Assaut que vous remporterez ne lui fera perdre que 1 point d'ENDURANCE. Si vous éliminez le Diable de Poussière, vous poursuivez votre route et bientôt vous atteignez une nouvelle intersection. Allez-vous prendre à gauche (rendez-vous au [208](#)) ou à droite (rendez-vous au [333](#)) ?

284

«Meurs à présent !» hurle Sturm, sa voix telle les mugissements du vent. Vous devez combattre le furieux Mælstrom.

MÆLSTROM

HABILETE: 12

ENDURANCE: 10

Si vous réduisez l'ENDURANCE du Mælstrom à 3 ou moins, une explosion de lumière vive accompagnée d'un claquement de tonnerre secoue le pont du vaisseau. Vous tombez à la renverse sous la puissance de la déflagration et heurtez un établi de machine. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE et, si vous êtes toujours vivant, rendez-vous au [397](#).

285

Vous approchez votre oreille de la porte, des bruits de mouvements et de grognements furieux vous parviennent à travers le fer, il semblerait que quelqu'un soit emprisonné ici. Allez-vous:

Prendre la clé suspendue au crochet sur le mur ? Rendez-vous au [335](#).

Poursuivre votre descente dans les escaliers (si vous ne l'avez pas encore fait) ? Rendez-vous au [188](#).

Grimper dans les étages supérieurs de la tour (si vous ne l'avez pas encore fait) ? Rendez-vous au [220](#).

Quitter la tour ? Rendez-vous au [398](#).

286

Deux jours de marche forcée vous amènent en vue des murs de la capitale du Femphrey - Chalannabrad ! (Avancez de deux jours dans la semaine.) Ce n'est pas votre première visite dans cette ville, et voir ces larges avenues, ces magnifiques bâtiments et ces parcs enchanteurs ne cessera jamais de vous émouvoir. Mais vous n'êtes pas là pour visiter cette fois-ci, vous ne perdez pas de temps et vous vous dirigez rapidement vers le Collège des Mages. Il s'agit d'un bâtiment aux dômes de cristal et aux tours défiant les cieux, abritant une myriade de couloirs labyrinthiques cachant des merveilles que l'œil profane ne verra jamais. Vous êtes connu des Mages, ayant effectué plusieurs missions en leur nom par le passé, et on vous accorde rapidement une audience avec le Haut Conseil des Sorciers, Mages et Sages...

Moins d'une demi-heure plus tard, vous quittez la Chambre du Conseil, furieux et frustré.

C'est comme si le conseil ne voulait rien savoir de la menace potentielle qui pèse sur Femphrey, tout le monde a cru que vous exagériez vos propos. Mais pourquoi étaient-ils si opposés au fait que quelqu'un puisse manipuler le temps afin d'assouvir ses plans démoniaques ? Laissons les croire ce qu'ils veulent, cela ne vous empêchera pas de poursuivre cette menace qui pèse sur le royaume.

Tandis que vous vous éloignez de la Chambre du Conseil, la porte de celui-ci s'ouvre et un mage d'un jeune âge à la barbe taillée, vêtu d'amples robes rouges aux comètes dansantes vous rejoint dans le couloir. Vous le reconnaissez, il s'agit de Matteus Charmweaver, un mage avec qui vous avez travaillé par le passé, en abattant l'Ogre Shaman du sud du Lendleland.

«Je suis vraiment confus, mon ami,» déclare-t-il. «Je n'arrive pas à croire que le Conseil puisse vous traiter de la sorte, après tout ce que vous avez fait pour le Collège par le passé. Mais ils sont embarrassés. Ils savent qui est derrière l'attaque de Vastarin, mais ils ignorent quoi faire pour stopper cet individu.»

«Qui est-ce alors ?» demandez-vous.

«Son nom est Balthazar Sturm, il fut autrefois membre du Collège des Mages,» explique Matteus. «Il a suivi la voie de la magie Élémentaire, se concentrant particulièrement sur les sortilèges météorologiques, mais il a été renvoyé pour pratiques dangereuses et irresponsables de la sorcellerie. Il tentait de combiner, au travers d'expériences hasardeuses, la magie et les machines. On peut dire qu'il est parti en jurant de prendre sa revanche, non seulement sur le Collège mais également sur Chalannabrad et sur tout le royaume. Le Conseil suspecte Sturm d'être à l'origine de la dévastation de Sturm et que sa vengeance a débuté.»

«De quelle manière peut-il être stoppé ?» pressez-vous.

«Venez avec moi,» dit Matteus.

Le mage vous conduit à ses quartiers privés dans la partie du Collège où se tient un bassin de pierre. La surface, telle un miroir, est lisse et réfléchit parfaitement la lumière. Matteus entame une incantation et observe l'eau du bassin. Vous voyez vous-même des images tourner et

changer, sans pouvoir définir clairement ce qu'elles représentent. Finalement, elles disparaissent et Matteus se tourne vers vous.

«Il n'y a pas de temps à perdre,» déclare-t-il avec froid. «Sturm a créé une machine volante capable d'altérer la météo, il possède plusieurs jours d'avance sur vous,» vous dit le mage. «Il a emprisonné quatre puissants Elémentaires dans le Moteur Élémentaire de sa machine volante afin qu'ils lui apportent toute l'énergie dont il a besoin pour garder le vaisseau dans les airs. Si vous voulez avoir une chance de stopper Sturm et sa Machine du Temps, vous devrez trouver comment vaincre ces Elémentaires. Cherchez dans les endroits où les quatre éléments de la Terre, de l'Air, du Feu et de l'Eau se trouvent en grande quantité.»

«Et où est-ce ?» demandez-vous.

«Enfoui profondément sous les montagnes de la Chaîne de la Dent de Sorcière, sur les Plaines Hurlantes battues par le vent, au cœur du Mont Pyre , le volcan qui crache sa colère à la frontière montagneuse de la Mauristasia, et enfin dans les abysses de la Mer des Anguilles. A présent hâtez-vous ! Le royaume de Femphrey est en danger. Je serais bien venu avec vous, malheureusement j'ai peur de vous retarder, je n'ai plus la fougue de la jeunesse.»

Vous pouvez demander à Matteus de vous aider dans l'un des quatre éléments. Mais lequel ? Allez-vous choisir :

La Terre ?	Rendez-vous au 306 .
L'Air ?	Rendez-vous au 326 .
Le Feu ?	Rendez-vous au 356 .
L'Eau ?	Rendez-vous au 376 .

Vous pouvez également dire à Matteus que vous n'avez pas une minute à perdre et que vous désirez partir immédiatement (rendez-vous au [395](#)) ?

287

Vous ouvrez la porte et nagez dans ce qui fut la cabine du capitaine, le squelette de cet homme est toujours là, portant une jaquette de gentilhomme rouge et dorée, ainsi qu'un chapeau bicorne. Il est assis derrière un lourd bureau en chêne, un coutelas à la main. Une grande clé dorée est attachée à une chaînette rouillée qui pend au cou du squelette. Tout ce qui a pu avoir de la valeur ici a été depuis longtemps emporté par la mer. Allez-vous approcher du capitaine mort et lui subtiliser la clé qui pend à son cou (rendez-vous au [257](#)), ou préférez-vous quitter la cabine et poursuivre vos recherches par la coque éventrée (rendez-vous au [217](#)), ou bien quitter l'épave et vous diriger vers la fissure (rendez-vous au [6](#)) ?

288

Le tranchant de votre lame vient rapidement à bout des cordes. Les poulies s'écrasent au sol et la roue dentée tourne dans le vide à présent. Le vaisseau tangue soudainement de gauche à droite, vous envoyant voler à travers la pièce. Vous avez cassé le mécanisme directionnel, laissant la Machine Météo dériver sur les puissants vents. (Augmentez le score de DEGATS de 2 et

regagnez 1 point de CHANCE.) Vous retournez à présent vers l'escalier. Rendez-vous au [54](#).

289

Ces plans représentent la plus incroyable des machines, son apparence extérieure est celle d'un poisson géant, mais ses entrailles sont un mélange de machines et de magie. Vous remarquez des annotations telles que: Générateur d'Electricité, Verre Flamboyant et Moteur Elémentaire. De ce que vous pouvez en déduire, sur le bureau reposent ce qui semble être les plans définitifs de l'impressionnante machine. (Si vous souhaitez prendre les Plans, notez-les sur votre Feuille d'Aventure en précisant qu'il s'agit de la version 13 de ce prototype fascinant.) A présent, allez-vous:

Redescendre l'escalier en direction des sous-sols (si vous n'y êtes pas encore allé) ? Rendez-vous au [160](#).

Quitter la tour ? Rendez-vous au [398](#).

290*

Le tunnel s'achève bientôt au rebord d'un précipice donnant sur une vaste caverne naturelle. Les rails continuent toutefois droit devant, supportés par un réseau de poutres formant un haut pont de bois au-dessus du vide. Un vieux chariot est encore en place sur les rails, ses roues légèrement rouillées.

Vous ne voulez pas traverser en équilibre sur le pont, chaque pas menaçant de vous faire glisser. Mais si vous prenez place dans le petit wagon, vous pourriez poursuivre le long des rails de manière plus sûre et plus rapide. Si vous souhaitez faire cela, rendez-vous au [308](#). Sinon, vous allez devoir retourner à l'intersection et prendre le tunnel de droite en vous rendant au [5](#).

291

Vous affrontez le Géant, chaque muscle de votre corps bandé sous l'effort. Puis vous trouvez la faille dans sa défense, enroulant vos bras autour de l'une des jambes gigantesques. Vous effectuez une pirouette tout en conservant votre prise et le Géant, déséquilibré, s'écrase au sol lourdement, l'écho de sa chute résonnant à travers la forêt. Vous reculez, incertain de la réaction du Géant suite à sa défaite. Il se rassoit lentement, une horrible grimace déformant son visage.

«Mint'nan je sé koman vouz avé fé avec le vieuh GogMagog,» grogne le Géant. «Vou zét vréman un éro !» Un large sourire laisse apparaître ses dents gâtées. «Si Cormoran doua manké à kelqu'in, je seré contant ke cé toua !» Le Géant vous serre la main et vous reprenez chacun votre route. (Notez le mot code *Naromroc* sur votre *Feuille d'Aventure* et regagnez 1 point de CHANCE.)

Vous voyagez deux jours de plus (Avancez de deux jours dans la semaine), marchant toujours en direction de la barrière grise de la Chaîne de la Dent de Sorcière. Rendez-vous au [250](#).

292

Vous vous rendez à la proue du navire, portez la corne à vos lèvres et soufflez dedans. Un bruit sourd résonne sur les vagues et, lorsqu'il atteint le brouillard, se transforme en une puissante onde sonore qui déchire les liens magiques qui formaient cet Élémentaire de Brume. Vous retirez la corne de vos lèvres et le bruit cesse. Le brouillard n'est plus, permettant au Tempête de poursuivre son voyage sur les flots. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [359](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [147](#).

293

Vous ramassez la statuette et vous notez, en la retournant, qu'un mot est gravé dans l'argile à sa base: Arkholith. Soudain, vous ressentez une secousse, vous vous détournez du socle de pierre et courez vers la sortie. Mais avant d'avoir pu atteindre le tunnel, les énormes rochers parsemant le sol de la caverne roulent les uns vers les autres devant vous, accompagnés de craquements sourds, et fusionnent en deux choses monstrueuses aux corps vaguement humanoïde. Des fissures apparaissent dans certains rochers et s'écartent, formant des bouches béantes dans lesquelles vous distinguez des dents minérales, tandis que des quartzs deviennent des yeux scintillants. Si vous voulez sortir de cet endroit sacré, siège du puissant pouvoir de la terre, vous allez devoir vous débarrasser les Bêtes Rochers ensemble.

Première BÊTE ROCHER
Seconde BÊTE ROCHER

HABILETE: 8
HABILETE: 8

ENDURANCE: 11
ENDURANCE: 10

(Si aujourd'hui est Jour de la Terre, augmentez l'ENDURANCE des deux Bêtes de 1.) Grâce à Fléau du Dragon, vous êtes capable d'entailler ces monstres, une épée non magique n'aurait rien fait. Toutefois, si vous possédez une arme contondante, telle une Masse ou un Marteau de Guerre, chaque coup que vous porterez leur feront perdre 3 points d'ENDURANCE. Pour échanger Fléau du Dragon contre une arme contondante, si vous en avez une, vous devez volontairement perdre un Assaut où vos deux adversaires vous blesseront chacun.

Si vous détruisez ces monstres élémentaires, les prit ses qui habitaient les rochers sont renvoyés vers le Plan Élémentaire de la Terre et ceux-ci explosent en une myriade d'échardes. (Notez la Statuette d'Argile sur votre *Feuille d'Aventure* et regagnez 1 point de CHANCE.) Vous revenez prudemment vers l'entrée de la mine, mais avant que vous ne puissiez sortir, le séisme revient, toujours plus fort ! Rendez-vous au [10](#).

294

Au moment où vous vous détournez du Dragon, celui-ci crache un cône de flammes. Vous perdez 6 points d'ENDURANCE. (Si vous possédez un Tatouage de Dragon, un Bouclier Dragon, une Cape en Peau de Dragon ou aviez bu une Potion de Protection contre le Feu avant de pénétrer dans les Tunnels de Feu, vous pouvez réduire ces dégâts de 2 points.) Si vous survivez à ce brasier, vous courez à nouveau dans le passage. Rendez-vous au [344](#).



295

Le passage que vous suivez tourne sur la droite et suit une pente ascendante. Vous arrivez bientôt à un cul-de-sac dans une caverne haute de plafond. Les pierres de cette grotte sont noires, comme carbonisées et des émanations de soufre s'élèvent de bassins boueux. Vous n'êtes pas seul non plus, sifflant de rage suite à votre intrusion dans leur territoire, des lézards géants couleur soufre sortent de leurs bains de boue, déterminé à vous chasser de cet endroit. Ces créatures sont des Salamandres, de gros lézards carnivores raffolant de viande bien cuite. Ils cuisent eux même leurs proies grâce à leur souffle enflammé ! Vous devez combattre les Salamandres deux à la fois.

Première SALAMANDRE

HABILETE: 6 ENDURANCE: 6

Deuxième SALAMANDRE

HABILETE: 6 ENDURANCE: 5

Troisième SALAMANDRE

HABILETE: 5 ENDURANCE: 6

Quatrième SALAMANDRE

HABILETE: 6 ENDURANCE: 7

Pour chaque Assaut remporté par une Salamandre, tirez un dé. Si vous obtenez 6, la créature crache un jet de feu sur vous (vous perdez 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels.) Si aujourd'hui est Jour du Feu, la Salamandre crachera ses flammes si vous obtenez 5 ou 6 sur le dé. Si vous parvenez à vaincre les Salamandres, vous fuyez cette caverne rapidement avant que d'autres de ces créatures ne fassent leur apparition. Rendez-vous au [339](#).

296

Vous avez trouvé plusieurs indices intrigants dans votre exploration de la Tour Electrique, mais vous n'avez toujours aucune idée de l'identité de la personne qui est responsable de l'attaque de Vastarin. Vous n'avez d'autre choix que de vous rendre à Chalannabrad afin d'y quérir des réponses. Le voyage de retour vers la frontière puis dans les terres du Femphrey se déroule sans incident, mais se révèle chronophage. Avancez de deux jours dans la semaine et rendez-vous au [286](#).

297

Une sorte de sixième sens vous avertit d'un danger imminent. Instinctivement, vous vous baissez et une patte griffue, surgie de la tempête de neige, passe au-dessus de votre tête. Les Chasseurs sont devenus les proies. Rendez-vous au [261](#).

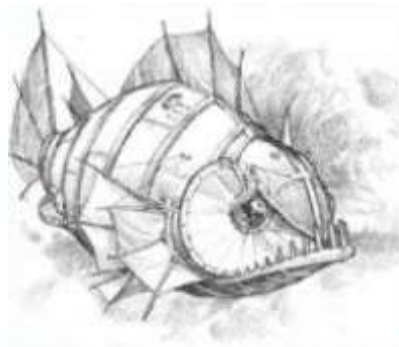
298

Vous êtes allé vite en besogne dans votre quête pour défaire l'Elémentaliste fou, mais vous pouvez toujours le vaincre. Toutefois, si vous voulez stopper Sturm, vous allez devoir trouver un moyen de monter à bord de sa Machine Météo. Comment allez-vous vous y prendre ?

Si vous utilisez une Potion de Lévitacion, rendez-vous au [207](#). Si vous connaissez le nom d'un Elémentaire d'Air et souhaitez faire appel à son aide maintenant, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez ces nombres ensemble puis ajoutez 30 au résultat, rendez-vous ensuite au paragraphe portant ce numéro. Si vous possédez le mot code *Esagep*, rendez-vous au [128](#). Sinon, mais que vous possédez le mot code *Nollab*, rendez-vous au [149](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [107](#).

299

Vous faites tourner votre grappin et le lancez de l'autre côté du ravin. Les griffes de fer raclent le sol avant de s'agripper à un rocher. Vous testez la solidité de la prise en tirant deux fois sur la corde, puis vous traversez le précipice et vous vous retrouvez de l'autre côté. Vous récupérez votre grappin et le rangez dans votre sac à dos, avec votre corde. Vous pouvez poursuivre votre exploration dans le nouveau tunnel devant vous, rendez-vous au [185](#).



300

Vous approchez de la mâchoire depuis l'autre côté et vous remarquez ce que vous ne pouviez voir avant. L'une des dents de pierre est composée de cristal. Intrigué, vous tentez de dégager le cristal du rocher. En y regardant de plus près vous constatez que des flammes dansent à l'intérieur, tout en formant la lettre H. (Si vous désirez prendre le Cristal de Feu, notez le sur votre *Feuille d'Aventure* ainsi que la lettre qui lui est associée). C'est à cet instant, que vous réalisez que les jets de flammes ont disparu. Vous en profitez pour courir rejoindre l'autre tunnel. Rendez-vous au [245](#).

301

Vous nagez jusqu'à la main de la statue et vous saisissez le trident mais ce dernier est solidement attaché dans le poing de Hydana. Vous tirez plus fort, poussant de vos jambes contre le torse de la statue. Soudain, le dieu de pierre se brise au niveau des pieds et tombe sur vous, vous parvenez juste à temps à nager plus loin afin d'éviter l'écrasement. La statue tombe sur le sol du temple et se brise en plusieurs morceaux. Un grondement sourd commence à résonner sur les murs de l'édifice sacré et des pans entiers de la structure s'effondrent autour de vous. Vous avez profané le temple du Dieu des Mers et vous encourez à présent sa colère. (Vous perdez 2 points de CHANCE !) Vous n'avez d'autre choix que de tenter de fuir avant de vous retrouver enseveli sous les décombres de l'édifice. Tandis que vous vous efforcez de quitter la structure vacillante, vous êtes percuté par de lourds morceaux de maçonnerie Tirez. un dé et ajoutez 2, ceci représente le nombre de points d'ENDURANCE que vous perdez. Si vous êtes toujours vivant et si vous possédez le mot code *Ertsnom*, rendez-vous au [358](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

302

Vous descendez l'escalier de métal pour pénétrer dans la cale. Vous vous retrouvez rapidement dans de l'eau puante et d'une teinte rouille jusqu'aux genoux. Les eaux usées du vaisseau qui sont collectées ici libèrent une odeur putride véritablement immonde. Si aujourd'hui est Jour de la Tempête, rendez-vous au [320](#). Sinon, rendez-vous au [336](#).



303

Vous poursuivez votre exploration de la gorge sous un soleil toujours aussi brûlant. Vous n'êtes pas allé bien loin avant d'atteindre une nouvelle **ntersection**. Cette fois irez-vous à droite (rendez-vous au [208](#)) ou à gauche (rendez-vous au [178](#)) ?

304

Le tunnel continue de monter jusqu'à ce que vous pénétriez dans une caverne spectaculaire remplie d'immenses cristaux, brillant de couleurs arc-en-ciel. La grotte toute entière est secouée tandis que le volcan entre en éruption, des structures cristallines de la taille de menhirs chutent depuis le plafond et tout autour de vous. Cela va être difficile de passer sous cette pluie mortelle. Soudain, votre cœur s'emballa, vous n'apercevez aucune autre issue ! (Ajoutez 1 point à votre SCORE DE TEMPS.)

Au moment où vous pensiez être fait, un morceau géant de cristal s'effondre sur une paroi de la caverne et éventre cette dernière. La lumière du jour pénètre dans la grotte par le nouveau trou dans le flanc du volcan. Sans perdre un instant, vous sprintez en direction de l'ouverture.

Combien de temps avez-vous mis pour arriver jusque là ? Si votre SCORE DE TEMPS est de 4, vous regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [388](#). Si votre SCORE DE TEMPS est de 5, rendez-vous au [323](#). Si votre SCORE DE TEMPS est de 6, rendez-vous au [353](#), et si votre SCORE DE TEMPS est de 7, rendez-vous au [373](#).

305

Affronter le Géant sans arme était une décision téméraire et risquée. A peine la lutte commencé, vous vous retrouvez soulevé dans les airs et projeté à travers les arbres pour atterrir lourdement plusieurs mètres au-delà. Tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE, mais pas moins que 2 points, et perdez également 1 point de CHANCE. Le Géant, ayant prouvé sa supériorité, retourne à ses affaires vous laissant étalé au sol, le corps meurtri. Tandis qu'il s'éloigne, vous l'entendez marmonner quelque chose à propos de défi envers leur nouveau chef. Vous ramassez votre équipement et vous vous remettez en route de votre côté.

Vous voyagez deux jours de plus (Avancez de deux jours dans la semaine), marchant toujours en direction de la barrière grise de la Chaîne de la Dent de Sorcière. Rendez-vous au [250](#).

306

Matteus attrape un pot en terre scellé, depuis une étagère. Il vous la tend en vous disant: «voici une Potion de Force de Géant. Les Elémentaires de Terre sont les plus batailleurs et les plus puissants de tous. S'il vous arrive d'en rencontrer un, vous serez heureux d'avoir ceci en votre possession, mais ne l'utilisez que dans les circonstances les plus extrêmes.»

Si vous le souhaitez, vous pourrez boire la Potion de Force de Géant avant un combat. Elle augmentera votre Habilité de 2 points pour tout le combat et les dommages que vous causerez de 1 point, mais il n'y a qu'une seule dose. Notez la Potion de Force de Géant sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [193](#).

307

Vous vous faufilez prudemment, passant de buisson en rocher afin de dissimuler votre présence aux regards des barbares. Vous avez failli, à une ou deux reprises, croiser les rondes de patrouilles montées, et vous avez même du rebrousse chemin sur quelques mètres afin de chercher un moyen plus sûr de passer. Mais toute cette prudence s'avère finalement payante et vous vous retrouvez bientôt au niveau des tentes en peaux d'animaux.

Vous progressez vers le centre du camp, passant devant des enclos de chevaux, des forgerons martelant de nouvelles armes et des armuriers confectionnant les équipements des maraudeurs. Vous contournez une tente et vous vous arrêtez net, vingt mètres devant vous se trouve une autre tente beaucoup plus grande et luxueuse. L'entrée est surveillée par deux gardes, postés devant un

homme assis sur un trône de bois noir, ce dernier est vêtu d'une armure laquée de couleur rouge et porte un casque en forme de dragon. Il s'agit du Khan, chef de cette horde barbare. Un sabre effilé repose entre ses genoux et il scrute avec attention les préparatifs de guerre du camp.

Vous en savez quelque peu à propos des tribus de maraudeurs des plaines du Lendleland, leurs Khans sont des hommes fiers dont les vies sont dictées par des codes guerriers stricts. Si vous pouviez défier cette personne en combat singulier et l'humilier, par une défaite, vous pourriez stopper les projets d'invasion avant qu'ils ne soient arrivés à terme. Il serait très osé de choisir cette option, mais il est évident que les frontières du Femphrey risquent d'être bientôt harcelées par ces barbares.

Si vous désirez révéler votre position et défier Khan, le rendez-vous au [348](#). Si vous préférez plutôt vous éclipser discrètement et poursuivre votre route, rendez-vous au [328](#).



308

Vous attachez votre lanterne devant le chariot puis vous montez à l'intérieur et, grâce à votre épée, vous le mettez en mouvement. Aussitôt que les rails dépassent le bord du précipice, elle poursuit vers le bas et le wagon commence à prendre de la vitesse. Soudain, une jonction apparaît devant vous, les rails se divisent et partent à gauche et à droite, la seule façon de choisir une route est de se pencher du côté désiré dans le chariot.

Choisissez quel chemin doit emprunter le wagon, gauche ou droite, puis tirez trois dés. Si le total est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, vous avez réussi à diriger le chariot vers la route que vous aviez choisie. S'il est supérieur, tirez un dé à nouveau, si le résultat est impair, vous allez à gauche, s'il est pair, vous allez à droite. En définitif, où allez-vous ?

Gauche ? Rendez-vous au [122](#).

Droite ? Rendez-vous au [138](#).



309

Une journée après avoir quitté la frontière sud du Femphrey (avancez au prochain jour de la semaine), l'air devient chaud. Le soleil brûle la terre depuis un ciel sans nuage, vous passez devant des champs qui devraient être fertiles mais qui ne sont rien de plus que de la terre aride à présent. Le sol est dur et craquelé, les rivières ont asséchées et le vent soulève des vagues de poussière.

Derrière cet écran poussiéreux, arrivant en sens contraire, vous distinguez une file de charrettes et autres carrioles tirées par des chevaux et des bœufs. Une bande de pauvres hères vêtue de guenilles à l'aspect repoussant se traîne derrière la caravane. Tout le monde quitte cette contrée ravagée, vous êtes le seul voyageur qui entreprend d'y pénétrer !

Vous interpellez un fermier et lui demandez les raisons de ce départ massif. «Vous ne voyez pas ?» répond-il. «C'est la sécheresse, toutes nos récoltes sont perdues, nous n'avons plus rien à manger. Nous n'avons aucune raison de rester dans le coin, notre seul espoir est de trouver un meilleur endr...»

L'homme s'interrompt lorsque le sol se met soudainement à trembler. «C'était quoi ?» demande-t-il, vous lançant un regard anxieux. Une autre secousse soulève le sol sec et la route se lézarde puis la terre s'ouvre. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [346](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [218](#).

310*

Vous arrivez à une nouvelle intersection. Vous pouvez aller à gauche, le long d'un tunnel humide (rendez-vous au [399](#)); à droite dans un passage poussiéreux (rendez-vous au [227](#)), ou tout droit dans un couloir aux pierres visqueuses (rendez-vous au [327](#)).

311

Aussitôt que vous avancez dans la pièce, les petites créatures approchent afin de vous barrer la route. Vous dégainez Fléau du Dragon et constatez que chacun de ces êtres étranges porte le nom «FULGURITE» sur leur combinaison de cuir, suivi d'un numéro. Vous êtes attaqué par les Fulgurites Sept, Neuf et Dix. Vous avancez suffisamment d'espace dans ce laboratoire pour affronter les créatures une à la fois.

Premier FULGURITE
Deuxième FULGURITE
Troisième FULGURITE

HABILETE: 6
HABILETE: 5
HABILETE: 6

ENDURANCE: 4
ENDURANCE: 5
ENDURANCE: 5

Si vous éliminez vos trois adversaires, notez les numéros des Fulgurites que vous avez combattus et rendez-vous au [351](#).

312



Sans hésiter, vous sautez sur le premier rocher. Vous atteignez le deuxième sans plus de problèmes. Vous vous sentez confiant, car vous atterrissez sur le troisième aussi facilement. Mais, au moment où vous vous préparez à franchir le quatrième rocher, vous remarquez des remous dans la lave, et quelque chose de monstrueux émerge de la rivière de feu. Vous dégainez Fléau du Dragon instinctivement, tandis que la créature continue de se dresser devant vous. Elle mesure trois mètres de haut, de la tête aux cuisses, ses genoux étant plongés dans la lave. La créature semble être formée de roche en fusion et commence à refroidir maintenant qu'elle est exposée à l'air, une peau rugueuse et noire se forme autour du monstre. Désirez-vous combattre la Bête de Magma (rendez-vous au [191](#)), ou préférez-vous tenter de fuir en sautant sur les derniers rochers au milieu de la lave (rendez-vous au [231](#)) ?

313

Le chasseur se présente sous le nom de Syllas et vous dit qu'il serait mieux de se mettre en route sans perdre de temps, le premier à

revenir remporte la récompense après tout. Ce genre de créature est réputé pour faire sa tanière dans les pics au nord d'Eerie side, les marais à l'est et même dans le lac Eerie. Mais où trouverez-vous le repaire du Dragon de Tempête, s'il existe élémentaire ?

Une fois que vous êtes à l'extérieur de la ville, vous commencez à traquer la moindre piste de la bête. Testez votre Habileté en soustrayant 2 du jet de dés si vous possédez un Croc-Dague. Si c'est un succès, rendez-vous au [357](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [195](#).

314

Vous avez remporté une brillante victoire. Vous regagnez 1 point de CHANCE. Dans l'ancre du Dragon de Feu vous découvrez les restes de ses précédentes victimes, les squelettes de chèvres, de Salamandres et même d'humains, qu'il a du chasser sur les pentes du volcan. Parmi ce charnier, vous trouvez une pleine poignée de Pièces d'Or (tirez deux dés et ajoutez 6 afin de connaître précisément leur nombre), un Marteau de Guerre toujours dans la poigne carbonisée d'un Nain mort et deux cristaux étranges. Chacun émet une faible lueur et sont chauds au toucher. Vous les ramassez et constatez que des flammes dansantes en leur sein tracent une lettre de feu, il s'agit d'un A et d'un S. Ramassez tout ce que vous souhaitez parmi tout ce que vous avez trouvé et notez les objets sur votre *Feuille d'Aventure*. La caverne est un cul-de-sac, vous retournez donc à la dernière intersection pour emprunter le tunnel plus étroit, vers les entrailles du volcan. Rendez-vous au [344](#).

315

Vous passez par dessus bord et plongez dans la mer. Vous chutez telle une pierre au fond de l'océan, le poids de votre armure et de votre épée vous entraîne vers le récif submergé. Vos poumons commencent à vous faire souffrir et vous n'en pouvez-plus, vous prenez une profonde inspiration. Miraculeusement, vous pouvez respirer comme vous l'espérez. Quelques instants plus tard, vos pieds touchent le sol sablonneux.

Vous regardez rapidement autour de vous, la lumière du jour est assez faible sous ces profondeurs mais vous y voyez suffisamment et vous distinguez la coque du Tempête au-dessus de votre tête. Derrière vous, le récif s'élève au dessus du plancher marin, au-delà il n'y a rien à part les froides ténèbres de la mer. Sur votre droite, vous apercevez l'épave trouée d'un galion, et sur votre gauche une épaisse fissure qui traverse el sol. Il est certain que le Temple ne se trouve pas au-delà du récif. Allez-vous donc vous intéresser à l'épave (rendez-vous au [337](#)) ou à la fissure (rendez-vous au [6](#)) ?

316

Vous tranchez les bandes de cuir avec la pointe de votre épée et ressentez immédiatement une secousse, le sol commence à trembler sous vos pieds et au même instant la statuette se met à vibrer dans votre main. Vous lâchez la figurine d'argile puis elle commence progressivement à se transformer. Elle grandit jusqu'à atteindre une taille humaine, mais ne s'arrête pas là. La statuette prend bientôt la forme massive d'un géant de pierre.

Vous avez lâché un Elémentaire de Terre sur le monde ! (Vous perdez 2 points de CHANCE.) La puissance des secousses augmente toujours, des pans entiers de roche se détachent du plafond et s'écrasent autour de vous. Vous reculez tandis que l' Elémentaire amplifie le séisme, puis vous tournez les talons et vous fuyez. Vous ne pouvez pas affronter l'Elémentaire de Terre ici, sous une pluie de rochers.

Vous courez à travers les cavernes, aussi vite que vous le pouvez jusqu'à repasser la fissure pour vous retrouver dans la mine. Le sol continue de trembler à l'approche de l'Elémentaire. Les Elémentaires de Terre sont des créatures au tempérament colérique et de nature maléfique. Celui-

ci, ayant été emprisonné sous terre pendant de longues années, est avide de revanche. Deux immenses mains aux doigts tels des lances de pierre attrapent la fissure et arrachent tout une partie de la paroi rocheuse, puis l'Elémentaire de Terre pénètre dans la caverne, il ressemble à un géant composé de pierre et de terre. De rage, il lève ses poings et décharge sa fureur sur le monde. Un rugissement tel le craquement d'une falaise entière résonne sur les murs de la grotte, les puissantes vagues soniques arrachant de nouveaux rochers du plafond, qui s'écrasent dans le lac.

Si vous possédez le mot code *Enihcam*, rendez-vous au [244](#). Sinon, qu'allez-vous faire à présent ? Allez-vous:

Utiliser l'Étincelle de Vie, si vous la possédez ? Rendez-vous au [92](#).

Boire une Potion de Force de Géant, si vous en avez une ? Rendez-vous au [81](#).

Vous préparer à combattre l'Elémentaire de Terre ? Rendez-vous au [61](#).

Vous enfuir ? Rendez-vous au [42](#).

317

Le pont du navire est désert... ou du moins c'est ce qu'il vous semble au premier abord. Puis vous remarquez les formes sombres nager en cercle au dessus de vous. Vous reconnaissez immédiatement un banc de Requins Marteaux ! Et les prédateurs vous ont remarqué également. Plusieurs de ces chasseurs impitoyables descendent vers vous en remuant leur queue en forme de faucille. Livrez bataille entre les mats contre un requin à la fois.

Premier REQUIN MARTEAU

HABILETE: 7

ENDURANCE: 8

Second REQUIN MARTEAU

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

Si vous éliminez les requins, le seul endroit digne d'intérêt, pour la suite de votre visite, se trouve être les appartements privés situés à la poupe du navire (rendez-vous au [287](#)). Si vous préférez ne pas traîner sur le pont de ce bateau, au cas où d'autres créatures vous prennent en chasse, vous pouvez nager vers le trou béant dans la coque (rendez-vous au [217](#)), ou quitter l'épave pour vous diriger vers la fissure (rendez-vous au [6](#)).

318

Votre tête émerge des eaux et vous respirez à nouveau l'air frais du large. Vous vous retrouvez rapidement à bord du Tempête. Si vous avez un coquillage avec vous, rendez-vous au paragraphe correspondant au nombre de ses épines.

«Avez-vous trouvé ce que vous recherchez ?» demande le Capitaine Katarina, mais avant que vous ne puissiez répondre, la pirate change de sujet pour s'intéresser à l'argent. «Quels objets de valeur avez-vous pu trouver dans les profondeurs de l'océan ? La mer a-t-elle livrée ses trésors ?»

Avez-vous trouvé des trésors lorsque vous étiez au fond de l'océan ? Si tel est le cas, rendez-vous au [69](#). Sinon, rendez-vous au [88](#).

319

Après quelques dizaines de mètres, le nouveau tunnel arrive à une nouvelle intersection en T. L'air sec des Tunnels de Feu devient de plus en plus chaud et vous avez du mal à respirer. Aussi longtemps que vous serez dans le volcan, vous devez réduire votre HABILITE de 1 point. Toutefois, si vous buvez une Potion de Protection contre le Feu, si vous portez une Cape en Peau de Dragon ou si vous possédez un Tatouage de Dragon, vous pouvez ignorer cette pénalité. Quelle direction allez-vous prendre ? A gauche (rendez-vous au [339](#)) ou à droite (rendez-vous au [295](#)) ?



320

De soudains remous agitent la surface de l'eau avant qu'une pile de débris puants n'émerge de cette fange. L'amas est composé de morceaux de bois vermoulus, de tissus pourris, de bouts de voiles déchirés et de composants métalliques rouillés; le tout présentant une forme vaguement humanoïde et un trou semblable à une bouche déformée siffle vers votre visage. Les résidus d'énergie magique qui suintent depuis les appareils du vaisseau se sont écoulés dans la cale et ont animé les débris.

DETRITUS

HABILITE: 8

ENDURANCE: 8

Si vous réduisez l'ENDURANCE des déchets magiques 0, à les énergies ésotériques qui les liaient les uns aux autres se dissipent et la pile de débris s'effondre dans la soupe infecte de la cale. Rendez-vous au [336](#).

321

Au moment où vous retirez le coquillage de son support, trois silhouettes apparaissent devant la statue du Dieu des Mers. Elles ressemblent à des femmes composées entièrement d'eau, leur regard intense à l'éclat de perle tourné vers vous. Vous les entendez parler dans votre esprit.

«Pourquoi défiez-vous cet endroit sacré ?» demande la première.

«Qui ose profaner le temple de la Mer divine ?» demande la deuxième.

«Parlez maintenant ou faites don de votre vie à Hydana !» demande la troisième.

Désirez-vous tenter d'expliquer les raisons qui vous ont poussé à chercher l'aide de Dieu des Mers (rendez-vous au [341](#)), ou allez-vous simplement tirer votre épée et leur montrer que leurs menaces ne vous impressionnent pas (rendez-vous au [361](#)) ?

322

Vous empruntez la route qui contourne l'escarpement rocheux, vers la curieuse tour. Vous levez la tête vers les hauteurs du rocher, à la recherche d'un signe de vie et vous apercevez bientôt des oiseaux décrire des cercles un peu plus haut. Mais, tandis que vous approchez, vous remarquez bientôt qu'il ne s'agit pas de volatiles, ce sont des loups ailés.

Un frisson vous parcourt l'échine lorsque vous réalisez la nature étrange de ces créatures. Ce sont des Aakors, des monstres étant de simples loups à l'origine ayant muté, sous l'effet d'un quelconque sortilège sombre, en ces créatures ailées assoiffées de sang. Vous n'échappez pas à leurs yeux perçants et ils plongent bientôt dans votre direction, à grands coups d'ailes. La meute fond sur vous, toutes griffes et crocs dehors, vous êtes forcé de dégainer Fléau du Dragon pour les recevoir. Exposés sur cet escarpement nu, vous devez combattre les Aakors ensemble.

Premier AAKOR	HABILETE: 7	ENDURANCE: 8
Deuxième AAKOR	HABILETE: 7	ENDURANCE: 7
Troisième AAKOR	HABILETE: 6	ENDURANCE: 7

Dès que vous aurez tué l'un des loups ailés, les autres Aakors rompent le combat, en hurlant, à la recherche d'une proie plus facile. Notez le mot code *Essahc* sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [51](#).

323

Vous aviez du revenir sur vos pas une fois auparavant, lors de votre fuite des Tunnels de Feu, ce qui vous a coûté un temps précieux. La vitesse de votre course décidera de votre destin. Tirez trois dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre score d'ENDURANCE, rendez-vous au [388](#), mais s'il est supérieur, rendez-vous au [373](#).

324

Si vous possédez le mot code *Knarc*, rendez-vous au [266](#). Sinon, rendez-vous au [296](#).

325

Vous sortez l'Étincelle de Vie, la fiole à six côtés, de votre sac à dos et l'insérez dans le crâne de l'automate. Vous refermez la trappe et reculez de quelques pas. Des étincelles bleues se mettent à danser dans les yeux de la créature artificielle et un bourdonnement sourd emplît l'espace de la cale. Mais il ne se passe rien de plus. Il est évident que quelque chose d'autre doit être activé afin que le golem soit totalement opérationnel, vous devez agir sur les chiffres dans sa poitrine. Si

vous désirez tourner les roulettes sur un nombre en particulier, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond à ce nombre. Si vous ignorez le nombre qu'il faut entrer, vous découvrez que la trappe du crâne de l'automate est à présent verrouillée et vous ne pouvez plus récupérer l'Étincelle de Vie. Effacez-la de votre Feuille d' Aventure et rendez-vous au [54](#) tandis que vous quittez la cale pour remonter au pont inférieur.

326

«Alors je vous donne ceci,» dit Matteus, attrapant une bouteille de verre, depuis une étagère, en forme d'un visage aux joues gonflées. «C'est une Potion de Lévitiation. Si vous rencontrez des Élémentaires d'Air, il serait mieux de les affronter sur leur propre terrain.» Notez la Potion de Lévitiation sur votre *Feuille d' Aventure* et rendez-vous au [193](#).

327

Vous progressez le long du passage lorsque vous entendez soudainement un bruit étrange derrière vous, le bruit d'une serpière mouillée tombant au sol. Vous vous retournez pour voir une étrange créature composée de gelée. Tandis que vous l'examinez, une autre de ces créatures tombe du plafond, cette fois sur vous. Le Mange Fer au corps d'amibe n'est pas intéressé par votre chair mais plutôt par le métal que vous portez. Vous allez de voir combattre le Mange Fer tout de même si vous voulez sauver votre précieux équipement.

MANGE FER

HABILETE: 4

ENDURANCE: 5

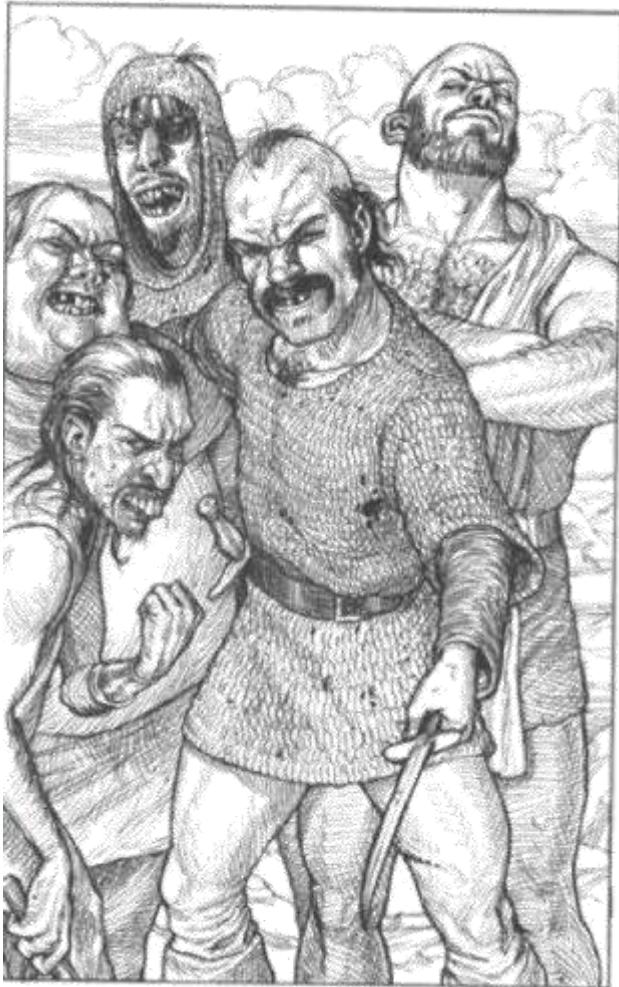
Pour chaque Assaut remporté par le monstre, vous ne perdez pas de point d'ENDURANCE, à la place il dévore un objet métallique, arme ou armure(vous perdez alors 1 point d'HABILETE). Lorsque vous ne possédez plus rien qui l'intéresse (vous n'avez plus de cotte de mailles, de bouclier ou d'arme autre que Fléau du Dragon qui est immunisée aux attaques des Mange Fer), il se laissera tomber, repus. Pour chaque Assaut que vous remportez, vous éjectez la créature, qui tombe au sol où vous pouvez l'achever sans mal.

Dès que vous en avez terminé avec le Mange Fer, vous vous remettez en route et parvenez au bout du tunnel qui s'achève au sommet d'une chemin écreusée dans la roche. Si vous souhaitez descendre dans ce puits, vous pouvez le faire avec l'aide d'une Corde et d'un Grappin (rendez-vous au [383](#)), ou vous pouvez compter sur vos mains et vos pieds (rendez-vous au [347](#)) ou retourner à l'intersection (en choisissant une voie que vous n'avez pas encore empruntée) et vous tournez à gauche, le long d'un corridor poussiéreux (rendez-vous au [227](#)), ou à droite, dans un tunnel humide (rendez-vous au [399](#)).

328

Vous vous retrouvez soudainement à découvert lorsque vous faites demi-tour pour quitter le camp. Testez votre Habileté. Si c'est un succès, rendez-vous au [175](#). Si c'est un échec, vous êtes surpris par une patrouille (rendez-vous au [348](#)).

329



Sentant le danger, vous plongez à couvert derrière un arbre. Une volée de flèches fond sur vous depuis l'autre côté de la route. Votre cœur bat la chamade et vous tirez votre épée.

«C'est ça un héros, caché derrière un arbre comme un Gobelin peureux ?» lance une voix dure depuis la forêt. Vous connaissez cette voix, c'est celle de Varick Briseur de Serment. Sa longue rancune envers vous s'est finalement muée en agression sauvage.

Vous sortez rapidement de votre couvert, l'arme à la main. Varick avance vers votre position suivi de son gang de coupe-gorge. «A présent, qui est le couard ?» répondez-vous. «Cinq contre un est vraiment très courageux de ta part !»

«Et alors ?» crache Varick. «Tu m'as humilié depuis trop longtemps. On va te faire payer !»

«C'est bien digne de toi,» rétorquez-vous. «Je peux m'occuper de tes sbires d'une seule main.»

Avec des grognements de rage, Varick Briseur de Serments et sa bande de brigands se lancent à l'attaque ! Vous devez les combattre deux à la fois. Toutefois, Varick se joindra à la bataille qu'à la toute fin de celle-ci.

RUFFIAN BALAFRE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 7

BRIGAND SAUVAGE

HABILETE: 6

ENDURANCE: 6

BRUTE MERCENAIRE

HABILETE: 7

ENDURANCE: 6

VOLEUR SANS SCRUPULE

HABILETE: 6

ENDURANCE: 7

VARICK BRISEUR DE SERMENTS

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à battre votre rival et sa bande, rendez-vous au [371](#).



330

Vous avez sacrifié votre préparation dans la hâte de mettre un terme aux plans du mage fou. Vous n'êtes pas suffisamment prêt et cela se fait sentir. (Vous perdez 1 point de CHANCE.) Si vous voulez stopper Sturm, vous allez devoir trouver un moyen de monter à bord de sa Machine Météo. Comment allez-vous vous y prendre ?

Si vous utilisez une Potion de Lévitiation, rendez-vous au [207](#). Si vous connaissez le nom d'un Elémentaire d'Air et souhaitez faire appel à son aide maintenant, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez ces nombres ensemble puis ajoutez 30 au résultat, rendez-vous ensuite au paragraphe portant ce numéro. Si vous possédez le mot code *Esagep*, rendez-vous au [128](#). Sinon, mais que vous possédez le mot code *Nollab*, rendez-vous au [149](#). Si vous ne possédez rien de tout cela, rendez-vous au [107](#).

331

Possédez-vous le mot code *Etamotua* ? Si tel est le cas, rendez-vous au [280](#). Sinon, rendez-vous au [262](#).

332

Un visage maléfique se forme rapidement dans le brouillard, qui à présent enveloppe tout le navire. Puis, des tentacules de brume se forment et se dirigent vers vous, tandis que l'Elémentaire de Brume attaque.

ELEMENTAIRE DE BRUME

HABILETE: 7

ENDURANCE: 10

Si vous remportez la victoire, la magie qui maintenait l'Elémentaire de Brume se dissipe, permettant au Tempête de poursuivre son voyage sur les flots. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [359](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [147](#).

333

Vous notez un grand rassemblement d'oiseaux charognard dans le ciel. Puis, un peu plus loin vous apercevez la cause de la présence de tels oiseaux. La carcasse d'un guerrier en armure est retournée face contre terre. Le sac à dos du cadavre repose à côté de lui. Deux longues flèches sont plantées dans le dos du pauvre homme. Vous ignorez combien de temps cet homme est ici,

mais c'est assez long pour que les vautours viennent se repaître de sa chair. Tandis que vous avancez, trois de ces vautours occupés à manger poussent soudain des cris rauques, vous avertissant de ne pas approcher de leur repas. Désirez-vous tout de même prendre le sac à dos du mort (rendez-vous au [248](#)), ou préférez-vous partir et laisser les vautours à leur festin pour poursuivre votre route (rendez-vous au [148](#)) ?

334

Vous êtes chassé du village par les villageois remontés parce que vous ne pouvez pas faire pleuvoir même si vous n'aviez jamais dit que vous le pouviez. Vous quittez Quartz énervé par de telles réactions. Vous perdez 1 point de CHANCE. Vous poursuivez votre route vers le sud-ouest pendant 2 jours (Avancez de deux jours dans la semaine), puis vous atteignez finalement les désolations des Plaines Hurlantes. Rendez-vous au [83](#).

335

Vous enfoncez la clé dans le cadenas et la tournez. La main sur votre épée, vous poussez la porte et apercevez un vieil homme aux cheveux gris vêtu d'une robe usée. Il vous dévisage derrière une paire de lunettes en pince-nez. Il est évident que ce vieillard est retenu ici contre sa volonté et il vous semble qu'il soit enfermé dans son propre bureau. L'homme est assis face à un établi, entouré par des plans et des graphiques tracés à l'encre ainsi que de nombreuses maquettes des machines volantes et d'engins de siège. En vous entendant entrer, il s'est d'ailleurs armé rapidement d'une baliste chargée. Vous vous dévisagez tous deux pendant quelques instants, puis vous rassurez le vieil homme en lui assurant que vous ne lui voulez aucun mal, ce dernier affiche alors un large sourire.

«Par tous les Dieux, je suis plus qu'heureux de vous voir !» déclare-t-il en sautant sur ses pieds.

«Qui êtes-vous ?» demandez-vous. «Et pourquoi êtes vous- enfermé ici ?»

«Oh, je vous prie de m'excuser», dit le vieillard. «J'étais tellement soulagé que vous ne soyez pas lui que j'en ai oublié les bonnes manières. Mon nom est Inigo Cranck,» dit-il, vous tendant une main tremblante. Vous la lui serrez et vous vous présentez vous même. «Ha oui, j'ai entendu parler de vous,» répond-il. «Est-il vrai que vous aviez abattu la Tour de Guerre des Seigneurs Briciens ?» Vous confirmez ses propos. «Du bon travail. Mais peu importe, où en étais-je ? Oh oui, vous me demandiez ce que je faisais enfermé ic. Hé bien, c'est la décision de ce traître de Balthazar Sturm.»

«Balthazar Sturm,» dites-vous. «Je n'en ai jamais entendu parler.»

«Il étudiait autrefois au Collège des Mages de Chalannabrad, jusqu'à ce qu'il soit renvoyé pour avoir tenté des expériences de sorcellerie hasardeuses et dangereuses. Mais je l'ignorais lorsque je l'ai rencontré. Il fut bon avec moi, prétendant être un bienfaiteur et souhaitant apporter un soutien financier à mes études. Mais au final, il a volé mon savoir, l'a détourné pour ses plans machiavéliques de conquête et de revanche ! Il m'a gardé en vie seulement pour s'assurer qu'en cas de problème avec sa précieuse machine du temps, je sois là pour lui apporter mon aide sous la contrainte. Il a appelé son engin l'Œil du Cyclone. »

Confus, vous interrompez l'homme et lui demandez, «quels plans de conquête et de revanche ?»

«Sturm veut prendre sa revanche sur le Collège des Mages ainsi que sur tout le royaume de Femphrey. Il a réussi à combiner sa magie élémentaire avec mes machines afin de créer un vaisseau avec lequel il peut modifier dangereusement le temps. Il lui est possible de provoquer des inondations, de modérer de puissants blizzards et la minutes d'après les changer en une sécheresse catastrophique. Même une armée ne pourrait le vaincre, qui pourrait atteindre celui qui manipule le temps ?»

Vous dites à Inigo que vous vous êtes donné comme objectif de poursuivre la tempête qui a dévasté le village de Vastarin et, à présent que vous savez qui est responsable de cela, vous ferez de Sturm une quête personnelle et mettrez fin à ses agissements. En entendant cela, le visage du vieil homme devient rayonnant.

«C'est une excellente nouvelle !» hurle-t-il. «Mais si vous voulez réussir là où une armée ne le pourrait, vous aurez besoin d'aide. Mais nous n'avons pas de temps à perdre, sortons d'ici rapidement, à moins que vous n'ayez davantage de questions.»

Lors de votre exploration de la tour, vous avez peut-être découvert quelques objets inhabituels. Chacun d'entre eux possède un numéro qui lui est associé. Afin de poser des questions à Inigo à propos de l'un de ces objets, multipliez son numéro par 10 et rendez-vous au paragraphe correspondant. Vous avez peut-être combattu des gardes dans cette tour, si tel est le cas, vous avez également noté des numéros qui leur étaient associés. Afin d'en savoir davantage sur eux, additionnez leur trois numéros ensemble et rendez-vous au paragraphe correspondant. Lorsque vous en aurez terminé et n'aurez plus de questions, rendez-vous au [365](#).



336

Parmi tous les débris parsemés le fond de la cale, vous repérez quelque chose d'intrigant. Vous retirez un morceau de voile déchiré et découvrez ce qui ressemble à un humanoïde artificiel composé de métal. Peut-être s'agit-il d'une sorte de golem. Vous reculez instinctivement, comme si vous vous attendiez à ce que la chose prenne vie, mais elle reste inerte, à moitié baignée par les eaux fétides. Si vous souhaitez inspecter davantage l'homme artificiel, rendez-vous au [385](#). Sinon, il n'y a rien d'autre qui pourrait vous intéresser ici, vous décidez donc de remonter au pont inférieur (rendez-vous au [54](#)).



337

L'épave repose sur le sable à quelques dizaines de mètres devant vous, allongée sur le flanc. Des bancs de poissons tournent autour de ses mats brisé. La coque est éventrée par un trou massif, probablement la raison du naufrage du navire, vous vous demandez ce qui a bien pu causer un pareil dégât. Désirez-vous entrer dans l'épave à travers le trou (rendez-vous au [217](#)) ou préférez-vous nager jusqu'au pont du navire (rendez-vous au [317](#)) ? Sinon, vous pouvez quitter l'épave et vous diriger vers la fissure (rendez-vous au [6](#)).

338

Vous avancez dans les étendues neigeuses, le blizzard soufflant avec davantage de force comme si la neige tentait de vous empêcher d'atteindre votre but. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [297](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [183](#).

339

L'air devient toujours plus brûlant à chaque pas, vous en découvrez bientôt la raison. Vous vous retrouvez au bord d'un pont de pierre étroit qui enjambe une rivière de lave plus bas. La chaleur ici est presque intolérable. De l'autre côté de cette crevasse, un autre tunnel s'enfonce dans la paroi rocheuse. Si vous désirez progresser dans cette direction, vous allez devoir travers le précipice de feu. Mais comment vous y prendrez-vous? Allez-vous:

Utiliser une Corde et un Grappin, si vous les posséder ? Rendez-vous au [299](#).

Boire une Potion de Lévitiation, si vous en avez une? Rendez-vous au [367](#).

Avancer prudemment sur le pont ? Rendez-vous au [265](#).

340

Le Pégase tente désespérément de se débarrasser de ses agresseurs, la bataille se déroule haut dans le ciel au dessus de vous. Vous pourrez aider l'animal si vous possédez un Arc, une Arbalète, un Tromblon ou une Potion de Lévitiation. Si vous avez l'un de ces objets et souhaitez l'utiliser, rendez-vous au [89](#). Sinon, vous n'avez d'autre choix que de repartir en laissant le Pégase à son terrible destin, avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [250](#).

341

Vous relatez patiemment l'histoire des Elémentaires emprisonnés aux femmes liquides, ainsi que votre quête pour vaincre la Machine Météo de Balthazar Sturm. Les Naiades sont des créatures élémentaires aussi, filles de l'océan, mais elles smoquent des problèmes des êtres «secs». Vous tentez de leur expliquer que les agissements de Sturm affecteront les mers également, mais vos arguments sont-ils suffisamment convaincants ? Si vous portez une Couronne de Corail, rendez-vous au [381](#). Sinon, vous devez Tenter votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [381](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [361](#).

342

Vous portez la Corne de Chasse à vos lèvres et soufflez de toutes vos forces. Une puissante vague sonore émerge de la Corne, c'est une véritable onde de vibrations et de sons. L'attaque sonore atteint le monstre qui secoue la tête sous la force de l'impact. Encouragé par la réaction du Dragon de Tempête, vous prenez une profonde inspiration et soufflez à nouveau. La créature hurle tandis qu'elle est repoussée par les assauts de la Corne de Chasse. Incapable de combattre, le Dragon de Tempête fuit en direction des nuages. Soudain, vous vous retrouvez au dessus du poisson de cuivre volant. De là, vous sautez dans l e vide vers l'inconnu... Rendez-vous au [14](#).



343

Vous vous éloignez de la mine en longeant les collines tandis que la Chaîne de la Dent de Sorcière vire vers le sud-est. Un jour plus tard (avancez au prochain jour de la semaine), la température chute rapidement et vous vous retrouvez bientôt dans un paysage hivernal.

Un blizzard glacé se lève et vous fouette le visage. Vous avancez péniblement et vous n'y voyez guère à plus de quelques mètres. Le soleil est caché derrière e gros nuages blancs et la neige recouvre toute cette région. Tous les points de repère ont disparus et vous ignorez si vous progressez toujours dans la bonne direction. (Si vous ne possédez pas de Talisman Soleil, vous perdez 2 points d'ENDURANCE sous les morsures du froid.)

Vous voyagez encore pendant une heure lorsque vous apercevez une forme sombre devant vous à travers la tempête de neige. Vous entendez une voix féminine, aussi aiguisée que le vent glacial, appeler «qui va là ?»

Allez-vous répondre en criant votre nom (rendez-vous au [352](#)) ou en tirant votre arme pour faire face à toute éventualité (rendez-vous au [389](#)) ?



344

Vous suivez la pente descendante du tunnel pour vous enfoncer plus profondément dans le volcan. L'air est si chaud que chaque inspiration est une vague de feu pour votre gorge. Aussi longtemps que vous serez dans le volcan, vous devez réduire votre HABILITE de 1 point supplémentaire. Toutefois, si vous buvez une Potion de Protection contre le Feu ou si vous possédez un Tatouage de Dragon, vous pouvez ignorer cette pénalité. Mais une Cape en Peau de Dragon n'aura plus d'effet ici. Au bout du tunnel, vous arrivez devant une nouvelle intersection en T. Irez-vous à gauche (rendez-vous au [245](#)) ou à droite (rendez-vous au [364](#)) ?

345

Vous empruntez un autre chemin boueux qui serpente entre les mares de fange répugnantes. Avant de vous en rendre compte, vous vous retrouvez rapidement au cœur du marécage puant, et vous n'êtes pas seul. Tirez un dé et consultez la table ci-dessous afin de savoir qui vous a traqué dans cet endroit cauchemardesque.

Vous obtenez 1: Une meute de gros rats est sur vos talons. Leur appétit vorace les pousse à vous attaquer. Combattez les rats comme s'il s'agissait d'un seul adversaire.

RATS DU MARAIS

HABILITE: 5

ENDURANCE: 10

Vous obtenez 2: Deux Gobelins ont flairé votre piste. Ils tentent de vous piéger avec un filet. Testez votre Habileté et si c'est un échec, réduisez votre Force d'Attaque de 2 points pour les deux prochains Assauts, tandis que vous luttez pour vous libérer. Les Gobelins attaquent ensemble à l'aide de leurs lances en os.

Premier GOBELIN DES MARAIS

HABILITE: 6

ENDURANCE: 5

Second GOBELIN DES MARAIS

HABILITE: 5

ENDURANCE: 5

Vous obtenez 3: Vous devenez la cible d'une nuée de mouches des marais. Il est impossible de les

chasser toutes et vous êtes cruellement piqué à d'innombrables reprises. Tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE. Si vous obtenez 6 vous devez également perdre 1 point d'HABILETE car vous avez contracté une forte fièvre.

Vous obtenez 4: Vous passez devant un bassin d'eau stagnante qui est le repaire d'un Crapaud Cracheur Géant. L'amphibien de taille humaine vous envoie un jet de bave acide lorsque vous arrivez à sa portée. Testez votre Habileté et si c'est un échec, vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous devez ensuite combattre la créature.

CRAPAUD CRACHEUR

HABILETE: 5

ENDURANCE: 6

Vous obtenez 5: Vous arrivez près d'un tronc d'arbre pourri couvert de fungus aux bulbes rouges et aux racines gluantes. Chacun de ces champignons est de la taille d'un Nain. Vous reculez de surprise lorsque ces fungus se détachent du tronc et rampent vers vous. Les Fungoïdes attaquent en soufflant des nuages de spores dans votre visage qui bouchent vos bronches et irritent vos blessures. Combattez ces étranges champignons carnivores comme s'il s'agissait d'un seul adversaire.

FUNGOIDES

HABILETE: 6

ENDURANCE: 9

Si vous perdez 6 points d'ENDURANCE ou plus dans votre combat contre les fungus, vous perdez également 1 point d'HABILETE tandis que leurs rejets toxiques vous étouffent.

Vous obtenez 6: Fausse alerte ! Il ne vous arrive rien.

Si vous survivez aux dangers du marécage, vous parvenez finalement à en sortir. La terre devient à nouveau solide, et vous vous retrouvez sur une route sale bordée de pommiers qui vous conduit vers Chalannabrad. Trois jours plus tard, les bâtiments blancs de la cité sont en vue. Avancez de trois jours dans la semaine et rendez-vous au [50](#).



346

Le sol tremble une nouvelle fois en une secousse semblable à un puissant séisme ! La route se décolle et explose tandis que de monstrueux vers émergent du sol. Chacun de ces vers est de la taille d'un gros chariot et semble être un croisement entre une énorme chenille et une gigantesque larve hideuse. Les fermiers font de leur mieux pour repousser les Vers Fousseurs affamés, et vous vous défendez également lorsque l'un d'entre eux s'en prend à vous. Sa tête dépourvue d'yeux est garnie de puissantes mandibules, suffisamment solides pour éventrer une armure de plates.

VERS FOUSSEUR

HABILETE: 7 ENDURANCE: 9

Si vous tuez le vers, rendez-vous au [11](#).

347

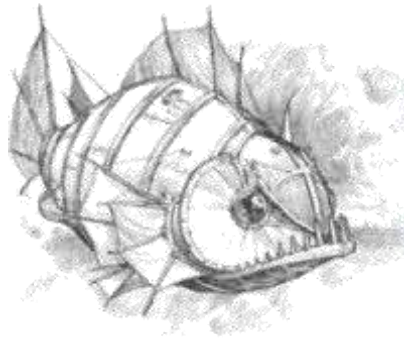
Vous tentez de repérer les prises dans la roche afin d'y glisser vos mains et vos pieds, vous avez accroché votre lanterne à votre sac à dos. Tandis que vous descendez, la roche devient quelque peu humide et glissante. Le cœur battant, vous poursuivez lentement, entouré de ténèbres. Testez votre habileté. Si c'est un succès, rendez-vous au [383](#). Si c'est un échec, rendez-vous au [366](#).

348

Aussitôt qu'ils vous repèrent, les gardes entrent en action. Ils vous encerclent rapidement et vous font prisonnier. Rendez-vous au [19](#).

349

Vous avez sauvé le Femphrey, et probablement le reste du Vieux Monde, de la folie de Balthazar Sturm et de ses rêves de conquête. Mais vous en avez payé le prix fort. Tandis que l'Œil du Cyclone se désintègre dans le ciel au-dessus de vous, vous chutez vers une mort certaine. Votre aventure est terminée !



350

Vous êtes prêt à rencontrer Balthazar Sturm au cœur de la tempête, mais êtes vous correctement préparé pour cette rencontre ? Des quatre localisations suivantes: la Chaîne de la Dent de Sorcière, les Plaines Hurlantes, le Mont Pyre et la Mer des Anguilles, combien en avez-vous visité ?

Une ? Rendez-vous au [330](#).

Deux ? Rendez-vous au [298](#).

Trois ? Rendez-vous au [268](#).

Quatre ? Rendez-vous au [237](#).

351

Vous achevez le dernier Fulgurite et la lumière électrique de ses lunettes meurt au même instant. Sa combinaison de cuir s'aplatit tel un ballon se vidant de son air, comme s'il n'y avait rien eu dedans. A présent que vous avez débarrassé la pièce de ses gardiens, allez-vous:

Vous approcher de la flasque ? Rendez-vous au [377](#).

Poursuivre votre ascension de la tour ? Rendez-vous au [392](#).

Descendre l'escalier en direction des sous-sols (si vous n'y êtes pas encore allé) ? Rendez-vous au [160](#).

Quitter la tour ? Rendez-vous au [398](#).

352

Vous hurlez votre nom dans le blizzard et vous entendez la femme vous répondre, «le Héros de Tannatown, exterminateur de la Sorcière Ecarlate ?»

«En personne,» dites-vous en attendant la suite des événements.

Quelques instants plus tard, un gros Tigre à Dents de Sabre émerge de la tempête de neige et avance vers vous. Sa fourrure est presque aussi blanche que la neige, à l'exception de zébrures noires propres aux tigres. Sur le dos de l'animal est attachée une selle sur laquelle se tient une femme portant l'armure de cuir d'une chasseresse. Sur son dos se trouve un arc accompagné d'un carquois rempli de flèches. Une lame aux dents de scie est glissée dans un fourreau à sa ceinture.

Elle vous examine avec une expression d'incrédulité. «Rencontrer un aventurier légendaire tel que vous au milieu d'un blizzard» dit-elle. «Ce doit être le destin, nous devons sans doute nous rencontrer pour chasser la bête ensemble.»

Quelle bête, vous demandez-vous, et qui est cette femme après tout ? Vous la pressez de ces questions.

«Mon nom est Larni,» vous explique-t-elle, «et je traque depuis de lointaines contrées un prédateur monstrueux et dangereux, un Yéti. Ce temps glacial l'a fait sortir de sa tanière dans les pics gelés des Montagnes Brumeuses. J'ai été engagé pour traquer la bête et l'exterminer, avant qu'elle ne massacre un autre troupeau de bétail ou terrorise d'autres fermiers. Je suivais sa piste quand ce blizzard s'est levé», dit-elle, en tapotant le cou de son tigre, «et Fang et moi l'avons perdue maintenant. Mais si vous vous joignez à nous, je suis certaine qu'à nous trois nous pourrions l'abattre en un rien de temps. Qu'en dites-vous ?»

Si vous acceptez d'aider Larni et Fang dans leur traque du Yéti, rendez-vous au [382](#). Sinon, vous dites que vous suivez déjà votre propre quête qui mettra un terme au temps exécrable qui a attiré la bête des neiges. Vous poursuivez seul votre route et, un jour plus tard, la neige et le froid ne sont plus que des souvenirs. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [189](#).

353

Vous n'aviez pas emprunté le bon chemin plus d'une fois lors de votre fuite des Tunnels de Feu, mais ces erreurs vous seront-elles fatales ? Seule la chance peut vous sauver à présent ! Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [388](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [373](#).

354

Il reste encore un obstacle à franchir avant de sortir de la tour. Debout dans la grande salle d'entrée, se trouve une silhouette de métal. Vous pouvez voir des éclairs danser derrière une vitre située dans la poitrine du monstre. La même électricité anime ses yeux furieux. Des cheminées de métal émergeant de ses épaules crachent un mélange de fumée et de vapeur. Des griffes de métal se tendent vers vous tandis que le Golem à Vapeur avance dans votre direction. Vous ne remercieriez pas assez les Dieux pour le don de Fléau du Dragon, une épée magique capable de trancher le métal aussi aisément que la chair.

GOLEM A VAPEUR

HABILETE: 8

ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à détruire le colossal automate, rendez-vous au [324](#).

355

Il y a peut-être quelque chose qui pourrait vous venir en aide. Vous empruntez le cheval le plus rapide du village et galopez vers le nord. Vous aviez rencontré le Géant Cormoran dans les parages la dernière fois. Vous atteignez le sommet d'une crête et l'apercevez bientôt errer sur la lande à la recherche de moutons. Il est temps de lui rappeler sa faveur.

Vous galopez à nouveau vers Tumbleweir, le Géant vous suivant à grandes enjambées. Vous n'avez besoin de rien expliquer au Géant, la situation est claire, il vous suffit de pointer du doigt le barrage et le village pour qu'il comprenne immédiatement quel est son rôle.

Cormoran approche du barrage sous les yeux médusés des villageois. Il lève son tronc d'arbre et l'abat avec force sur une grosse butte à côté du barrage. Dans un immense glissement de terrain, la colline cède et s'effondre dans la vallée. Des tonnes de roches et de boue créent un second mur devant le barrage.

Tumbleweir est sauvé ! Les restes de la butte retiendront le barrage et les eaux du lac jusqu'à ce que quelqu'un puisse actionner les valves de sécurité. (Vous regagnez 1 point de CHANCE.)

Deux jours plus tard (avancez de deux jours dans la semaine), la pluie battante cesse et vous atteignez les Plaines Hurlantes. Rendez-vous au [83](#).

356

«Je vous donne ceci,» dit le mage, se saisissant d'une flasque de verre rouge en forme de flamme. «Il s'agit d'une Potion de Protection contre le Feu, élaborée à partir de sécrétions de Salamandres de Feu Géantes et d'écaillés de Dragons. Elle se révélera utile pour braver les Tunnels de Feu du Mont Pyre.» Notez la Potion de Protection contre le Feu sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [193](#).

357

Votre traque du Dragon de Tempête vous entraîne au nord d'Eerie side, jusqu'à ce que vous atteignez un haut pic montagneux dans lequel est taillée une immense caverne, telle une gueule béante, près du sommet. La journée est trop avancée pour tenter une escalade aussi haute, vous décidez donc de dresser le camp pour la nuit et allumez un feu. Le chien-loup monte la garde pour vous deux.

Vous entamez l'ascension du pic à l'aube (avancez au prochain jour de la semaine.) Vous empruntez des sentiers de chèvres jusqu'à arriver au sommet de la montagne. Vous vous tenez à présent face à la gigantesque entrée de la caverne. Elle est suffisamment large pour laisser passer un Dragon. Vous pénétrez prudemment les ténèbres de la grotte, votre épée dégainée et votre lanterne à bout de bras.

Vous vous retrouvez dans un large tunnel qui descend dans les profondeurs du pic montagneux. Au fond, vous débouchez dans une immense grotte naturelle. Deux autres immenses tunnels sont creusés dans les parois de cette grotte, à votre gauche et votre droite. L'air est saturé d'une odeur de viande faisandée. Allez-vous explorer le passage de gauche (rendez-vous au [378](#)), ou celui de droite (rendez-vous au [246](#)) ?

358

Tandis que vous remontez vers la surface, une forme sinieuse s'élève du récif derrière vous. Une créature suffisamment grosse pour avaler un navire d'une seule bouchée ! La Léviathan possède un appétit vorace et est déterminé à ne pas vous laisser fuir une seconde fois. Ouvrant une gueule garnie de redoutables dents, le monstre marin se rapproche avec de puissants coups de queue.

LEVIATHAN

HABILETE: 10

ENDURANCE: 20

Si vous tuez le monstrueux prédateur des profondeurs, regagnez 1 point de CHANCE et rendez-vous au [318](#).

359

Après une nuit calme passée en mer, vous vous réveillez le matin suivant sous un ciel dégagé (avancez au prochain jour de la semaine.) Il n'y a aucune terre en vue, mais le Tempête a jeté l'ancre. «Est-ce l'endroit ?» demandez-vous à Katarina, en baillant et vous frottant les yeux. Vous n'aviez pas réalisé que vous aviez accumulé tant de fatigue.

«L'endroit n'est pas toujours marqué d'un X je vous assure,» se moque-t-elle, «mais nous y sommes oui. Nous avons jeté l'ancre au bord du Récif de Blackcoral et la rumeur colporte qu'au fond de l'Abysses du Poisson Noir, repose le Temple Englouti de Hydana, Dieu des Mers. Quelques uns disent qu'il y avait eu une île à cet endroit auparavant, avant qu'elle ne soit submergée par une vague gigantesque, d'autres que el temple a toujours été sous les eaux. Beaucoup de personnes sont venues ici pour le trouver, mais peu ont réussi, et encore moins sont revenues en raconter l'histoire. Mais s'il existe quelque chose qui vous permettrait de dominer un Elémentaire d'Eau Supérieur, elle se trouve en bas!»

Vous vous préparez à plonger dans la mer, vous devrez laisser votre sac à dos sur le navire, il n'a pas été conçu pour être immergé dans l'eau plus cinq de minutes. Vous emportez votre épée Fléau du Dragon et deux autres objets de votre choix, mais pas de Repas.

Comment allez-vous respirer sous l'eau ? Boirez-vous une Potion de Respiration Aquatique, si vous en possédez une (rendez-vous au [315](#)), mettez-vous un Casque à Air, si vous en avez un (rendez-vous au [379](#)), ou demanderez-vous l'aide de Prospero Seacharmer, s'il est avec vous (rendez-vous au [393](#)) ?

360

Vous traversez les terres sauvages du Femphrey pendant deux jours, passant des escarpements rocheux des collines de la Chaîne de la Dent de Sorcière aux forêts anciennes, pour arriver dans des plaines herbeuses. (Avancez de deux jours dans la semaine.) Puis vous atteignez les Marais qui bordent le lac Eerie.

Les mares fétides s'étendent sur toute sa berge est. C'était dans les profondeurs des eaux sombres du lac que vous aviez trouvé votre épée Fléau du Dragon. C'est endroit est l'une des régions non

soumises aux lois du Femphrey. Des brigands recherchés ont établi leur repaire dans les environs, tandis que de viles créatures errent dans le marécage. Le chemin le plus direct pour vous rendre à la côte depuis les montagnes, et vers la cité de Chalannabrad, passe par ce lieu sauvage. Mais qu'est-ce qu'un héros tel que vous a à craindre de vulgaires voleurs ?

Vous suivez un chemin boueux à travers le marais, lorsque vous distinguez une silhouette approcher à travers la brume fétide. L'homme porte un grand manteau de cuir noir et s'aide d'un long bâton pour marcher, il murmure dans le vide, tandis que des oiseaux charognards décrivent des cercles au-dessus de sa tête. Si vous souhaitez poursuivre votre chemin vers l'homme, rendez-vous au [211](#). Si vous préférez prendre une autre route afin d'éviter de rencontrer cette personne, rendez-vous au [345](#).

361

Pour les Naïades, vous avez profané le Temple de Hydana et un tel crime ne saurait rester impuni. Les trois créatures élémentaires se jettent sur vous en hurlant, déterminées à vous couler. Elles ne sont formées que d'eau mais ont la capacité de solidifier de redoutables griffes de glace. Vous devez affronter les trois Naïades en même temps.

Première NAÏADE	HABILETE: 8	ENDURANCE: 7
Deuxième NAÏADE	HABILETE: 7	ENDURANCE: 7
Troisième NAÏADE	HABILETE: 6	ENDURANCE: 6

(Si aujourd'hui est Jour de la Mer, augmentez les scores d'HABILETE et d'ENDURANCE des Naïades de 1 point). Si vous terrassez les Naïade, vous êtes libre d'emporter le Coquillage des Mers (notez le sur votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que le fait qu'il possède 12 épines). Cette partie de votre quête étant achevée, vous remontez vers Tempête le à nouveau. Si vous possédez le mot code *Ertsnom*, rendez-vous au [358](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

362

Les énergies magiques qui animent cet automate monstrueux sont directement liées aux flux élémentaires qui alimentent l'Œil du Cyclone. Les dommages que vous avez infligés au vaisseau ont affaibli le Jaggernaut également. Si vous devez combattre ce monstre de métal, réduisez ses statistiques selon la table ci-dessous.

Le score de DEGATS est de 6 ou 7: Réduisez l'ENDURANCE de 2 points.

Le score de DEGATS est de 8 ou 9: Réduisez l'ENDURANCE de 4 points et l'HABILETE de 1 point.

Le score de DEGATS est de 10 ou 11: Réduisez l'ENDURANCE de 6 points et l'HABILETE de 2 points.

A présent, rendez-vous au [331](#).

363



ENDURANCE: 14

Un hurlement perçant et reptilien résonne, tel le tonnerre, parmi les nuages. Une créature de légende vole vers vous depuis le maelstrom furieux, le Dragon de Tempête. Il est dit que lorsque ce monstre prend son envol, des orages apocalyptiques s'abattent sur la contrée, ne laissant que ruines et dévastation. Le Dragon se dirige vers vous à grands coups d'ailes massives noires, accompagné de claquement de tonnerre à chaque battement de ces dernières. Cette créature est une vision terrible, un béhémoth à la peau noire et écailleuse, le corps aussi long qu'un navire et une tête reptilienne gigantesque. Elle ouvre ses mâchoires et un autre hurlement strident vient meurtrir vos tympanes. (Si vous possédez une Corne de Chasse, rendez-vous immédiatement au [342](#) !) La puissance d'une furieuse tempête tourbillonne dans les yeux noirs du Dragon et des éclairs dansent au bout de ses griffes. Vous comprenez immédiatement ce que vous allez devoir faire si vous souhaitez atteindre l'Œil du Cyclone, Fléau du

Dragon scintille tandis que vous la dégainez.

DRAGON DE TEMPETE
HABILETE: 11

(Si aujourd'hui est Jour de la Tempête, augmentez l'HABILETE du Dragon de Tempête de 1 point et son ENDURANCE de 2 points). Comme vous n'êtes pas seul, vous disposez de deux attaques à chaque Assaut, votre compagnon dispose d'une Habileté de 10. Toutefois, si le Dragon de Tempête remporte un Assaut, il focalisera son attention sur vous, porteur de l'épée Fléau du Dragon; à ce moment, tirez un dé et si vous obtenez 5 ou 6, le monstre vous envoie une puissante décharge d'énergie à l'aide de ses griffes, qui vous fera perdre 4 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si vous parvenez à éliminer le Dragon de Tempête enragé, vous vous retrouvez au dessus du poisson de cuivre. De là, vous sautez dans le vide vers l'inconnu... Rendez-vous au [14](#).

364

Des formations rocheuses au sol et au plafond du tunnel lui donnent une apparence de mâchoire béante. Soudain, un jet de flammes surgit derrière les crocs de pierre, suivi par d'autres un peu

plus loin. Le feu sort aléatoirement, il est impossible de calculer une trajectoire sûre entre deux éruptions. Si vous désirez poursuivre plus avant, vous allez devoir passer entre ces rochers pointus et risquer d'être brûlé. Si vous souhaitez tenter le coup, rendez-vous au [384](#). Si vous préférez ne pas tenter le destin, vous allez devoir retourner en arrière et emprunter l'autre passage (rendez-vous au [245](#)).

365

«Venez, il est temps de partir,» vous presse le vieil ingénieur, «vite avant que ces foutus Fulgurites nous trouvent. Il ne me faut que quelques minutes pour rassembler mes affaires. Si j'étais vous, je déguerpisrais aussi.» Notez le mot Code *Knarc* sur votre *Feuille d'Aventure* et décidez de votre prochaine action. Si vous souhaitez fuir la terrible tanière du mage du temps, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez explorer les niveaux supérieurs (si vous ne l'avez pas encore fait), rendez-vous au [220](#).



366

C'était inévitable, votre main glisse et vous tombez dans le puits de roche jusqu'à en atteindre le fond, sur le sol sablonneux d'un tunnel naturel qui serpente dans la roche des montagnes. (Tirez un dé et perdez autant de points d'ENDURANCE, si vous obtenez 1, vous perdez 2 points d'ENDURANCE.)

Puis ils sont sur vous, des dizaines de crabes de pierre gros comme votre tête, aux dents acérées, vous êtes tombé dans leur tanière souterraine. Tirez un dé pour savoir combien de Grannits vous attaquent. Si vous obtenez de 1 à 3, quatre de ces créatures vous assaillent. Si vous obtenez de 4 à 6, six de ces monstres vous sautent dessus ! Toutefois, le tunnel étant étroit, vous les combattez l'un après l'autre. Chacun de ses petits monstres a les capacités suivantes:

GRANNIT

HABILETE: 4

ENDURANCE: 3

Si vous tuez ces créatures vicieuses, vous vous remettez rapidement en chemin pour déboucher dans une grotte. Rendez-vous au [80](#).

367

Vous avalez le contenu de la potion et ressentez immédiatement ses effets. Vous vous élevez au-dessus du sol et parvenez à arrêter votre ascension lorsque votre tête heurte le plafond rocheux

(vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) Vous vous déplacez en longeant le plafond, tirant sur les stalactites pour avancer. Une fois traversé vous attendez que les effets de la potion disparaissent, et vous retournez au sol, de l'autre côté du ravin. Rayez la Potion de Lévitacion de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [185](#).



368

Vous passez la porte et vous vous retrouvez sur la passerelle de l'Œil du Cyclone, la pièce adopte la forme incurvée de la proue du vaisseau volant. Deux immenses dômes d'observation en cristal offrent une vue imprenable sur le royaume de Femphrey. Des établis de machines sont alignés le long des murs et sont manœuvrées par d'étranges créatures, elles sont petites, de la taille d'un Nain, et sont entièrement vêtues de combinaisons de cuir. Leur tête est recouverte d'un casque en cuivre sur lequel est fixé une paire de grosses lunettes où des étincelles dansent derrière les verres. Ce sont des Fulgurites, des Esprits Electriques liés à la volonté de Sturm, ils vous ignorent car trop occupés à leur tâche respective.

Un réseau de tuyaux converge depuis les machines vers une console de contrôle centrale qui se dresse sur une plateforme de métal au dessus du sol de la pièce. Debout sur cette plateforme se trouve un homme de grande taille, chauve, portant une cape aux couleurs changeantes. Pendant un instant elle devient bleu nuit parcourue de nuages de tempête, puis le moment d'après elle se pare d'une riche couleur orange accompagnée d'un soleil étincelant. Vous n'avez aucun doute quand à l'identité de cet homme.

Balthazar Sturm se retourne et vous fixe d'un regard furieux. «Ainsi vous voilà !» lance-t-il. «La personne qui me cause autant de problèmes !»

«C'est exact !» répondez-vous, triomphalement. «Et maintenant je vais mettre un terme à vos rêves de conquête une fois pour toute !»

«C'est ce que vous pensez,» grogne Sturm, «mais je suis le Maître des Eléments !»

«Et j'ai déjà eu affaire au énergumène de votre genre par le passé,» répondez-vous, en dégainant Fléau du Dragon. «J'ai banni les Shamans des Os de Bathorie et j'ai vaincu la Sorcière Ecarlate. Je ne pense pas qu'un Mage Météo ne le causera de réel problème.»

«Hé bien, c'est ce que nous allons voir,» crache-t-il. Sa cape prend soudainement une teinte rouge vif et de flammes apparaissent dans ses yeux.

Puis Sturm claque des doigts et se couvre immédiatement de flammes ! Le feu consume son corps, sa chaire se change en feu liquide. «Regarde comme ma fureur brûle !» grogne Sturm. Puis le mage se déplace vers vous, si seulement vous pouviez éteindre les flammes qui le recouvrent, comme vous souffleriez une chandelle...

Si vous connaissez le nom d'un Elémentaire d'Air qui pourrait vous aider contre cette Torche Humaine rageuse, et que vous souhaitez faire appel à lui maintenant, changez son nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez tous les nombres entre eux puis soustrayez le total au numéro de ce paragraphe et rendez-vous au nouveau paragraphe obtenu. Sinon, rendez-vous au [112](#).

369

Muldwyck se confond en remerciements pour avoir sauvé sa vie. «J'ai une immense dette envers vous,» dit le moine, «une de celle que je ne pourrai jamais vraiment payer, mais laissez moi faire de mon mieux, laissez moi vous conter votre avenir.» Si vous voulez que le moine fou vous révèle votre avenir, rendez-vous au [271](#). Sinon, vous quittez le moine et poursuivez votre route.

Vous parvenez finalement à sortir du marécage. La terre devient à nouveau solide, et vous vous retrouvez sur une route sale bordée de pommiers qui vous conduit vers Chalannabrad. Trois jours plus tard, les bâtiments blancs de la cité sont en vue. Avancez de trois jours dans la semaine et rendez-vous au [50](#).



370

Vous positionnez les roulettes, fermez la poitrine du Jaggernaut et reculez d'un bon mètre, avec l'espoir que l'automate s'arrête. Mais quelque chose ne va pas, le géant de fer commence à réagir plus vite et se jette sur vous dans un tourbillon de poings marteaux frénétiques. Vous avez entré le mauvais code et à présent le monstre d'acier ne s'arrêtera plus (vous perdez 1 point de CHANCE). Retournez au [262](#) et terminez votre combat contre le géant d'acier, augmentez également son score d'HABILETE de 2 points !

371

En vous débarrassant de Varick et de son gang, vous avez amélioré la réputation des aventuriers

dans tout le royaume. (Vous regagnez 1 point de CHANCE.) Seul Varick possède des choses de valeur sur lui; un total de 8 Pièces d'Or, un gros Rubis (valant 4 Pièces d'Or) et un Elixir de Soins (qui vous rendra jusqu'à 4 points d'ENDURANCE et 1 point d'HABILETE lorsque vous le boirez).

Deux jours de plus vous amènent depuis le cœur du royaume jusqu'à la côte et la capitale. Avancez de deux jours dans la semaine et rendez-vous au [50](#).

372

Vous dites à Giles d'évacuer tous les villageois et d'aller aussi haut qu'ils le peuvent dans les buttes entourant le barrage. Vous êtes certain que la structure de bois est sur le point de céder, et vous avez raison. Vous terminez juste d'aider la dernière mère et son enfant à atteindre le haut de la butte que l'ancienne construction s'effondre. Tout d'abord ce n'est qu'une planche qui cède libérant un mince jet d'eau, puis un morceau de tuyaux suivi par tout le barrage. Une masse incommensurable d'eau se déverse sur le village de Tumbleweir, engloutissant toutes les habitations. Vous vous dépêchez d'escalader la butte à votre tour, le torrent furieux sur vos talons. C'est comme si l'eau refusait de vous laisser vous échapper, et c'est le cas.

Une créature serpentine, formée par les vagues deal cascade furieuse, émerge des flots et se jette sur vous. Une fois de plus vous devez défendre votre vie.

TORRENT **HABILETE: 8** **ENDURANCE: 10**

Si aujourd'hui est Jour de la Mer, augmentez l'HABILETE du Torrent de 1 point et son ENDURANCE de 2 points, pour chaque Assaut remporté par l'Elémentaire, tirez un dé. Sur un résultat de 4 à 6, vous perdez 3 points d'ENDURANCE au lieu des 2 points habituels. Si vous éliminez la créature, son essence liquide rejoint l'inondation générale.

Bien que vous ayez sauvé les villageois, Tumbleweira été détruit (vous perdez 2 points de CHANCE) et vous quittez l'endroit la tête basse. Deux jours plus tard (avancez de deux jours dans la semaine), la pluie battante cesse et vous atteignez les Plaines Hurlantes. Rendez-vous au [83](#).

373

Vous avez mis trop de temps à errer dans les Tunnel s de Feu du Mont Pyre. Le magma emplit la caverne, derrière vous, en un torrent furieux, avant d'émerger du flanc du volcan avec une puissance cataclysmique. Rien ne pourrait survivre au cœur du brasier d'un volcan, même pas vous ! Votre aventure est terminée.

374

A la mort du Yéti, vous courez vers Larni et le tigre. Tous deux sont vivants, vous en remerciez les dieux. Larni est inquiète quant à la santé de son compagnon. Elle fouille dans les poches de la selle, en tire une jarre et applique un baume sur la blessure de Fang. Elle vous offre ensuite la jarre en disant, «c'est un baume de soin d'Ocre pierre, soignez-vous également avec. C'est le

moins que je puisse faire après tout ce que vous avez fait pour nous. (Vous pouvez utiliser le Baume de Soins pour regagner autant de points d'ENDURANCE que la moitié de votre score de départ d'ENDURANCE.)

Larni prend retire ensuite une magnifique Corne de Chasse d'une autre poche de la selle. «J'ai bien peur de devoir vous refuser la fourrure du Yéti,» vous explique-t-elle, «je dois l'emmener pour prouver la mort du monstre, mais prenez ceci à la place.» (Notez la Corne de Chasse sur votre *Feuille d'Aventure* .)

Vous partez tandis que la Chasseresse retire la peau du Yéti. Vous poursuivez votre route et, un jour plus tard, la neige et le froid ne sont plus que des souvenirs. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [189](#).

375

Après une journée de voyage à pied sous un soleil de plomb tel une boule incandescente dans un ciel couleur sable, vous atteignez un petit hameau. (Avancez au prochain jour de la semaine.) Tout d'abord vous vous demandez s'il s'agit d'un mirage, une vision imprimée dans l'air brûlant. Tout autour de vous, à des lieues à la ronde, il ne se trouve que des champs de maïs rabougris sous la chaleur et des plaines d'herbes sèches. Il semble qu'il n'ait pas plu ici pendant des semaines. Vos doutes sont levés lorsque vous arrivez sur la route de Quartz.

Au centre du village se trouve un engin étrange posé dans une charrette. Il est composé de tuyaux de cuivre, de vannes semblables à des moulions miniatures et de sphères de cuivre tournoyantes. La machine est très bruyante, des sifflements de pistons et des claquements d'engrenages. Au centre de celle-ci se trouve ce qui ressemble à une fournaise connectée à un long bâton de métal pointé vers le ciel sans nuage. Un petit rassemblement de gens entoure la machine, regardant ses mouvements avec curiosité. A côté de l'engin se trouve également un homme de grande taille portant des robes multicolores et un chapeau en velours rouge.

«Et maintenant,» proclame l'homme faisant le spectacle, «le moment que vous attendiez tous !» Il regarde nerveusement le ciel azur au dessus de sa tête. «Le moment où ma machine miraculeuse va vous apporter à nouveau la pluie !»

Autant que vous pouvez en juger, l'homme est un charlatan, il n'y a pas un seul nuage dans le ciel. Vous avez l'impression qu'il a arnaqué ces pauvres villageois par des fausses promesses, il y a plus de chance qu'il pleuve des crapauds que de l'eau. Balthazar Sturm fait vraiment des ravages avec son influence sur le temps.

Le héros que vous êtes ne peut supporter de voir des pauvres hères se faire voler leur or de la sorte, mais vous avez également une mission importante et urgente, vous devez arrêter Sturm rapidement. Si vous souhaitez intervenir en faveur des villageois et leur révéler la supercherie, rendez-vous au [396](#). Sinon, vous quittez Quartz et poursuivez votre route vers le sud-ouest vers les Plaines Hurlantes. Avancez de deux jours dans la semaine et rendez-vous au [83](#).

376

«Je vous offre cette Potion de Respiration Aquatique,» dit Matteus, en prenant une bouteille de verre bleue-verte en forme de poisson, depuis une étagère. «Si vous avez besoin de vous rendre sous la mer, à la recherche d'Elémentaire d'Eau, vous aurez besoin de ça.» Notez la Potion de Respiration Aquatique sur votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [193](#).

377

Vous êtes sur le point de prendre la flasque lorsqu'une pensée vous traverse l'esprit, vous décidez de mettre l'interrupteur en position éteinte avant de vous saisir de la bouteille. Le ronronnement électrique cesse mais la flasque continue de luire. Vous l'empoignez et admirez le balai des éclairs à travers le verre, une étiquette collée à la flasque vous informe que vous tenez entre vos mains «L'Étincelle de Vie». Si vous souhaitez emporter cette bouteille, notez l'Étincelle de Vie sur votre *Feuille d'Aventure* et que la flasque possède 6 faces. A présent, allez-vous:

Poursuivre votre ascension de la tour ? Rendez-vous au [392](#).

Descendre l'escalier en direction des sous-sols (si vous n'y êtes pas encore allé) ? Rendez-vous au [160](#).

Quitter la tour ? Rendez-vous au [398](#).



378

L'odeur de viande moisie s'intensifie tandis que vous progressez dans le tunnel. Vous pénétrez bientôt dans une petite caverne encombrée de piles d'os divers. Sous la lumière de votre lanterne, vous apercevez les squelettes de diverses créatures, des vaches, des humains, des gobelins, des griffons... La chose qui vit ici doit être un carnivore particulièrement affamé.

Vous êtes sur vos gardes au cas où le monstre fasse son apparition, et vous entreprenez avec Syllas de fouiller la caverne. Parmi les os vous trouvez:

Un Sac de Gemmes (d'une valeur de 8 Pièces d'Or).

Un Marteau de Guerre.

Une Corde et un Grappin.

Un Arc et un carquois contenant 6 flèches.

Un Bracelet en Or (d'une valeur de 5 Pièces d'Or).
Une bouteille étiquetée «Potion de Lévitacion».

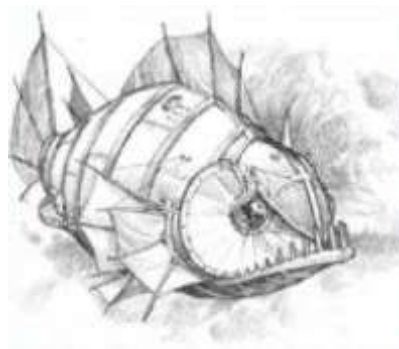
Sylas suggère de partager les objets que vous avez tous deux trouvés. Choisissez trois objets de la liste ci-dessus et notez les sur votre *Feuille d'Aventure* (mais vous ne pouvez pas prendre à la fois le Sac de Gemmes et le Bracelet en Or), le chasseur prendra les trois autres.

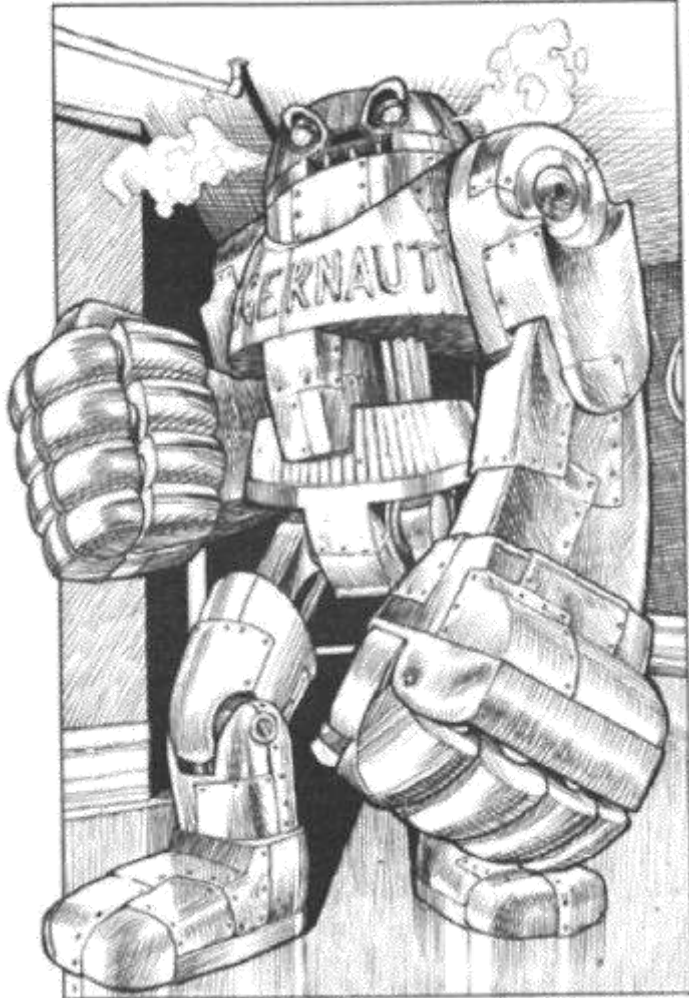
Le Marteau de Guerre n'est pas magique comme votre épée Fléau du Dragon, mais c'est une arme contondante; si vous l'utilisez en combat, tirez un dé pour chaque Assaut que vous remporterez, sur un résultat de 5 ou 6, vous ferez perdre 1 point d'ENDURANCE supplémentaire à votre adversaire. Vous pouvez utiliser l'Arc une fois avant chaque bataille avant d'engager le combat (et tant que vous avez des flèches à tirer); Testez votre Habileté et si c'est un succès la flèche touchera votre adversaire lui faisant perdre 2 points d'ENDURANCE.

Vous rangez vos nouvelles possessions dans votre sac à dos et vous retournez dans la caverne précédente afin de poursuivre votre recherche du Dragon de Tempête. Rendez-vous au [246](#).

379

Vous tentez de vous remémorer les instructions que vous a données Brin y et vous enfilez le casque puis connectez les deux cylindres d'air dans votre dos. Vous réalisez rapidement que ce heaume encombrant restreint énormément votre champ de vision, l'appareillage en entier est également assez lourd et gênera quelque peu vos mouvements sous l'eau. Tant que vous serez immergé, vous devez réduire votre score d'HABILETE de 1 point. De plus, les cylindres ont une quantité d'air limitée. Notez bien le nombre de paragraphes où vous vous rendez une fois sous l'eau, dès que vous dépasserez 16 paragraphes, vous serez forcé de remonter à la surface (auquel cas vous vous rendez immédiatement au [318](#)). Pour l'instant, rendez-vous au [315](#).





380

Vous ouvrez la porte et faites face à un géant mécanique composé de plaques de métal. Ses yeux sont des cristaux luisants et un nom est inscrit sur sa poitrine: JUGGERNAUT. La porte claque derrière vous et le colosse de métal avance vers vous sur des jambes aux pistons sifflants. Des jets de vapeur brûlants sont éjectés de part et d'autre de la tête de ce monstre mécanique. Vous remarquez que ce géant garde une autre porte derrière lui. Si le score de DEGATS est de 6 ou plus, rendez-vous au [362](#). Sinon, rendez-vous au [331](#).

381

«Nous comprenons votre besoin,» dit la première Naïade.

«Et, que vous êtes venu en tant que pénitent, demander l'aide de notre père,» poursuit la deuxième.

«Nous vous donnons le Coquillage des

Mers,» ajoute la troisième.

Puis les trois femmes élémentaires disparaissent ense fondant dans les eaux de la mer, laissant un écho partiel derrière elles: «Que Hydana vous aide!» (Vous regagnez 1 point de CHANCE et notez le Coquillage des Mers sur votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que le fait qu'il possède 12 épines).

Cette partie de votre quête étant achevée, vous remontez vers le Tempête à nouveau. Si vous possédez le mot code *Ertsnom*, rendez-vous au [358](#). Sinon, rendez-vous au [318](#).

382

Larni est enchantée de votre réponse. «Nous devrions partir immédiatement,» dit-elle. «Ce blizzard ne freinera pas le Yéti, alors nous devrions le poursuivre rapidement.» Vous emboitez le pas au tigre et à sa maîtresse, tous trois à la recherche du moindre signe de la bête. Si vous possédez un Croc-Dague, rendez-vous au [297](#). Sinon, rendez-vous au [338](#).

383

Vous arrivez sans encombre jusqu'à la base de la cheminée pour atterrir sur le sol sablonneux d'un tunnel naturel, c'est le premier passage que vous rencontrez qui ne semble pas avoir été creusé par les Nains. Vous percevez des crissements et de légers piailllements. Levant votre lanterne devant vous, vous apercevez ce qui semble être des dizaines de rochers gros comme votre tête sur le sol. Mais, tandis que vous approchez votre lumière, vous remarquez qu'il ne s'agit nullement de petits rochers mais de crustacés de pierre aux couleurs du granit. Davantage de ces créatures approchent depuis les ténèbres dans l'intention évidente de faire de vous leur repas ! Tirez un dé afin de connaître le nombre de Grannits qui vous attaquent. Si vous obtenez 1 transformez le en 2, car il y a au moins deux Grannits qui se lancent au combat. Chacun de ses petits monstres a les capacités suivantes:

GRANNIT

HABILETE: 4

ENDURANCE: 3

Si vous tuez ces créatures vicieuses, vous vous remettez rapidement en chemin pour déboucher dans une grotte. Rendez-vous au [80](#).

384

Vous vous lancez courageusement vers la mâchoire de pierre. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous passez sans encombre. Si vous êtes Malchanceux, vous êtes pris dans les geysers de flammes. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. (Si vous possédez un Tatouage de Dragon, un Bouclier Dragon ou aviez bu une Potion de Protection contre le Feu avant de pénétrer dans les Tunnels de Feu, vous pouvez réduire ces dégâts de 1point. Si vous possédez un Bouclier Dragon vous pouvez réduire les dégâts de 1 point supplémentaire, et si vous portez une Cape en Peau de Dragon vous pouvez réduire les dégâts de 2 points de plus. Toutes ces réductions de dommages sont cumulatives, si vous possédez le Tatouage de Dragon, que vous avez bu une Potion de Protection contre le Feu et que vous portez un Bouclier Dragon, vous réduisez votre perte d'ENDURANCE de 3 points.)

Derrière la mâchoire, le tunnel se termine, un peu plus loin, au bord d'un précipice au fond duquel se trouve un lac de magma bouillonnant. Vous vous penchez avec précaution au dessus du vide et vous remarquez un promontoire rocheux noir émerger de la lave sur lequel se trouve un autel en pierre noire. Vous reculez rapidement car la chaleur est insupportable. Vous n'imaginez pas descendre la paroi rocheuse brûlante avec vos mains, mais ce serait possible si vous possédez une Corde et un Grappin. Si vous avez ces objets et que vous souhaitez entreprendre la descente du précipice, rendez-vous au [279](#). Sinon (ou que vous ne souhaitez pas prendre ce risque) vous allez devoir repasser la mâchoire rocheuse, retourner à la dernière intersection et emprunter l'autre tunnel vers le cœur du volcan (rendez-vous au [300](#)).

385

L'homme de fer doit mesurer dans les trois mètres à vue d'œil. Ses yeux sont de gros cristaux et sur sa poitrine est gravée l'inscription suivante: CUIRASSE. Vous passez la main sur l'inscription et le thorax s'ouvre soudainement, révélant trois roulettes portant chacune les chiffres de 0 à 9. Vous remarquez également que se trouve une trappe au sommet du crâne de l'humanoïde

artificiel, vous l'ouvrez et découvrez un emplacement vide là où devrait se trouver son cerveau mécanique. Si vous possédez quelque chose qui pourrait s'insérer dans le crâne de l'automate, multipliez par 10 le nombre qui lui est associé puis déduisez ce total du numéro de ce paragraphe et rendez-vous au paragraphe correspondant. Si vous n'avez pas une telle chose, ou que vous ne souhaitez pas l'utiliser maintenant, vous n'avez d'autre choix que de remonter au pont inférieur (rendez-vous au [54](#)).



386

Vous n'avez pas réussi à trouver le mythique Dragon de Tempête et vous retournez, en compagnie de Sylas, à Eerieside. Même le chien-loup est calme à présent, trottant à côté de son maître, la queue entre les pattes. L'atmosphère est pesante en ville, aucun des chasseurs n'est parvenu à débusquer la créature.

«Qu'allez-vous faire à présent ?» demande Sylas, et vous lui expliquez que vous devez vous rendre dans les montagnes de la Dent de Sorcière. Vous lui dites adieu et vous vous remettez en route. Deux jours plus tard, vous atteignez votre destination (avancez de deux jours dans la semaine.) Rendez-vous au [250](#).

387

Le tunnel étroit débouche sur une grande grotte dont le plafond semble être supporté par d'immenses rochers aux formes de menhirs. Un bassin d'eau clair s'est formé au centre de la caverne, la surface étincelle et grésille formant ce qui semble être un arc-en-ciel de dépôts minéraux. Si vous souhaitez faire une pause et vous désaltérer au bassin, rendez-vous au [132](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).

388

Vous plongez par le trou dans la paroi de la caverne et dégringolez le long de la paroi du volcan en roulant sur vous même. Vous arrivez en bas du Mont Pyre lorsque ce dernier entre en éruption avec toute la fureur de l'Elémentaire de Feu. Vous êtes écorché de partout, mais cette chute vous sauve du nuage pyroclastique de cendres, des débris rocheux et de la lave que crache le volcan par le trou où vous êtes sorti. (Vous perdez 3 points d'ENDURANCE mais vous regagnez 1 point

de CHANCE.) Un arbre rabougri freine finalement votre dégringolade. Vous vous relevez et continuez à courir, la fatigue menaçant de vous faire chanceler à tout moment. Le Mont Pyre ne sera pas votre tombe...

Si vous possédez une paire de Bottes de Sept Lieues et que vous souhaitez les utiliser à présent, rendez-vous au 2. Sinon, il vous faut deux jours pour retourner au Lac du Chaudron. (Avancez de deux jours dans la semaine.) Le Royaume de Femphrey s'étend à nouveau devant vous à l'ouest. Souvenez-vous que vous ne pouvez visiter chaque lieu qu'une seule fois, allez-vous vous diriger vers:

La Mer des Anguilles ? Rendez-vous au [143](#).

La Chaîne de la Dent de Sorcière ? Rendez-vous au [278](#).

Les Plaines Hurlantes ? Rendez-vous au [375](#).

Ou, si vous vous sentez prêt, vous pouvez tenter de trouver la Machine Météo de Balthazar Sturm - l'Œil du Cyclone (rendez-vous au [350](#)).

389

Pendant plusieurs secondes vous n'entendez rien, puis un cri retentit «Attaque, Fang !». La forme sombre saute depuis le blizzard pour atterrir devant vous. Il s'agit d'un énorme Tigre à Dents de Sabre, sa fourrure est presque aussi blanche que la neige, à l'exception de zébrures noires propres aux tigres. Sur le dos de l'animal est attachée une selle sur laquelle se tient une femme portant l'armure de cuir d'une chasserresse. Elle tient un arc bandé dans ses mains avec une flèche prête à voler vers vous. Le tigre bondit sur vous et la femme lâche sa flèche. Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, vous esquivez la flèche, mais si vous êtes Malchanceux, elle se plante dans votre bras (vous perdez 2 points d'ENDURANCE.) La Chasserresse range l'arc autour de son épaule et tire une épée aux dents de scie tandis que le tigre tente de vous lacérer de ses griffes. Vous devez combattre ces deux adversaires en même temps et jusqu'à la mort.

TIGRE AUX DENTS DE SABRE **HABILETE: 11**
CHASSERESSE **HABILETE: 10**

ENDURANCE: 9
ENDURANCE: 8

Si vous ne portez pas de Talisman Soleil, vous devez réduire votre Force d'Attaque de 1 point pour toute la durée du combat. Si vous remportez la bataille, une fouille rapide du cadavre de la Chasserresse vous permet de trouver une Corne de Chasse, une bourse contenant 7 Pièces d'Or et l'Arc avec 6 flèches. Vous pouvez utiliser l'Arc une fois avant chaque bataille avant d'engager le combat (et tant que vous avez des flèches à tirer); Testez votre Habileté et si c'est un succès la flèche touchera votre adversaire lui faisant perdre 2 points d'ENDURANCE. Prenez ce que vous désirez, avec un croc du tigre comme souvenir (vous pourrez vous en servir comme un Croc-Dague), puis vous abandonnez les corps à la neige.

Vous poursuivez votre route et, un jour plus tard, la neige et le froid ne sont plus que des souvenirs. Avancez au prochain jour de la semaine et rendez-vous au [189](#).

390

Vous sortez à nouveau rapidement les Plans de l'Œil du Cyclone, vous retrouvez les schémas correspondants au Moteur Élémentaire. Vous n'y comprenez pas grand chose, toutefois, vous en déchiffrez suffisamment pour découvrir une séquence d'actions à entreprendre. Tirer un levier par ci et fermer plusieurs valves par là afin de déconnecter les accumulateurs de puissance et isoler les autres parties du vaisseau. (Augmentez le score de DEGATS de 1.) Mais si vous souhaitez en faire davantage, vous allez devoir tenter autre chose. Allez-vous:

Attaquer le Moteur Élémentaire à l'aide de votre épée ? Rendez-vous au [47](#).

Frapper la machine avec une Masse ou un Marteau de Guerre, si vous possédez l'un ou l'autre ? Rendez-vous au [82](#).

Tenter d'utiliser une Clé à Molette, si vous en possédez une ? Rendez-vous au [63](#).

Quitter la Salle du Moteur et explorer un autre endroit ? Rendez-vous au [126](#).

391

Choisissez un endroit que vous n'avez pas encore visité. Qu'allez-vous explorer à présent dans l'Œil du Cyclone ?

Le pont supérieur ? Rendez-vous au [258](#).

Le pont central ? Rendez-vous au [126](#).

Le pont inférieur ? Rendez-vous au [54](#).

La cale ? Rendez-vous au [302](#).



392

L'escalier vous conduit jusqu'à une porte en bois qui donne sur le toit de la tour. L'immense paratonnerre se dresse depuis le côté de la structure et dépasse les remparts pour se dresser haut dans le ciel. Des marches mènent à une plateforme en bois nichée sur le bord du toit, supportée au dessus du vide par quelques poutres. Quelle peut bien en être la raison ? A l'opposé, une petite tourelle s'accroche au flanc de la tour, et possède également une porte. Désirez-vous:

Pénétrer dans la tourelle ? Rendez-vous au [209](#).

Redescendre l'escalier en direction des sous-sols (si vous n'y êtes pas encore allé) ? Rendez-vous au [160](#).

Quitter la tour ? Rendez-vous au [398](#).

393

«Retirez vos bottes,» vous demande le sorcier. Vous vous exécutez en espérant que le mage sait ce qu'il fait. Prospero lève les bras dans votre direction et prépare son sortilège. Soudain, vous n'arrivez plus à respirer ! Vous paniquez et placez vos mains autour de votre cou et là vous sentez deux rangées de branchies. Vos mains et vos pieds sont également différents, ils sont à présent palmés. C'est pour cela que le mage voulait que vous enleviez vos bottes !

Aussi longtemps que vous serez sous l'eau, les branchies ne disparaîtront pas et vous permettront de respirer librement. Vos membres palmés vous autoriseront également des mouvements rapides et fluides dans la mer, votre score d'HABILETE est augmenté de 1 point (il peut dans ce cas dépasser votre score de départ) tant que vous êtes sous l'océan. Mais pour le moment vous êtes comme un poisson hors de l'eau. Avant d'étouffer, vous vous ruez en direction de la mer. Rendez-vous au [315](#).

394

Si vous possédez une paire de Bottes de Sept Lieues et désirez les utiliser maintenant, rendez-vous au 2. Sinon, quelle destination allez-vous prendre dans votre recherche de moyens de se débarrasser des Elémentaires de Sturm ? Souvenez-vous que vous ne pouvez visiter chaque lieu qu'une seule fois, allez-vous vous diriger vers:

La Mer des Anguilles ? Rendez-vous au [13](#).

La Chaîne de la Dent de Sorcière ? Rendez-vous au [115](#).

Le Mont Pyre ? Rendez-vous au [309](#).

Ou, si vous vous sentez prêt, vous pouvez tenter de trouver la Machine Météo de Balthazar Sturm - l'Œil du Cyclone (rendez-vous au [350](#)).

395

«Fort bien,» répond le mage. «Alors il y a une chose que je peux faire pour vous, si vous le désirez. Je peux placer un enchantement temporaire sur vos bottes qui vous permettra de voyager où vous le souhaitez en un rien de temps. Mais attention, cela ne fonctionnera qu'une seule fois. Voulez-vous que je vous lance ce sort ?» Si tel est le cas, rendez-vous au [153](#). Sinon, rendez-vous au 193.

396

«N'écoutez pas ce charlatan !» criez-vous par dessus le vacarme de l'étrange machine. «Quoi qu'il vous ait promis, il sera incapable de vous le donner, et si vous avez payé pour son aide, alors je crains que vous vous soyez fait volé.» Le visage du charlatan a viré au rouge, comme son chapeau. Plusieurs personnes dans l'assemblée commencent à murmurer entre elles puis ce sont bientôt des grognements qui montent de la foule.

«Hé bien, j'aimerais vous voir faire mieux !» crit soudainement le charlatan, vous lançant un défi.

La foule se retourne vers vous, affichant des expressions de fureur. «Hé bien, pouvez-vous ?»

D'une certaine manière les villageois sont mécontents que vous ayez brisé le peu d'espoir qu'ils ont. Mais qu'allez-vous faire pour attirer la pluie ?

Si vous possédez le Coquillage des Mers, vous avez également un nom associé à celui-ci. Changez ce nom en nombre en utilisant le code A=1, B=2, C=3... Z=26. Additionnez ces nombres ensemble puis multipliez le résultat par trois. Rendez-vous ensuite au paragraphe portant ce numéro.

Si vous ne possédez pas ce coquillage, mais que vous avez l'Étincelle de Vie, vous avez un nombre qui lui est associé. Divisez le numéro de ce paragraphe par le nombre de l'Étincelle de Vie et rendez-vous au paragraphe portant ce numéro.

Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [334](#).

397



Vous levez les yeux et apercevez le Mage suspendu dans l'air au-dessus de la plateforme. Sa cape est d'un bleu profond, presque noire, et des flashes lumineux zèbrent les plis du tissu magique. Ses traits affichent une grimace arrogante tandis que la puissance de la tempête brûle dans ses yeux. Ses bras levés produisent des éclairs dansants. «A présent ressent la force de la tempête !» grogne Sturm en lançant une boule électrique à vos pieds. Le Mage fou descend lentement dans votre direction, vous laissant le temps d'effectuer une action (comme boire une potion, changer d'arme ou tirer à l'aide d'un arc ou d'une arbalète.)

Puis il est sur vous ! Dans la bataille qui s'annonce, vous devrez réduire votre Force d'Attaque de 1 point à chaque Assaut car Sturm a la capacité de voler. Toutefois, si vous avez bu une Potion de Lévitacion, vous pouvez ignorer cette pénalité. Si vous le combattez avec votre épée, chaque Assaut remporté par Sturm vous fera perdre 3 point d'ENDURANCE au lieu des 2 points

habituels, car l'électricité de Sturm est conduite dans votre corps par le métal de votre lame. Si vous combattez avec une autre arme (comme un Marteau de Guerre ou une Masse) vous perdrez les 2 points d'ENDURANCE habituels, mais changer d'arme vous prendra un Assaut durant lequel Sturm vous fera perdre 2 points d'ENDURANCE. De plus, si aujourd'hui est Jour de la Tempête, augmentez l'HABILETE de Sturm de 1 point tels dégâts de ses attaques de 1 point supplémentaire. Finalement, vous rencontrez votre Némésis.

BALTHAZAR STURM

HABILETE: 10

ENDURANCE: 10

Si vous réduisez l'ENDURANCE de l'Elémentaliste à 2ou moins, rendez-vous immédiatement au [56](#).



398

Vous retournez au rez-de-chaussée de la tour. Si vous possédez le mot code *Noluob*, rendez-vous au [324](#). Sinon, rendez-vous au [354](#).

399

Vous percevez le bruit d'un torrent devenir plus fort à mesure que vous progressez dans le tunnel et vous finissez par arriver au bord d'une rivière souterraine au courant puissant. La seule manière de poursuivre semble être par une petite falaise, un peu plus loin sur votre droite, où la rivière chute en une cascade en contrebas, dans l'obscurité. Si vous désirez vous aventurer sous la chute d'eau pour continuer votre route, rendez-vous au [9](#). Si vous préférez retourner à l'intersection et emprunter le passage visqueux, rendez-vous au [327](#), ou le tunnel poussiéreux, rendez-vous au [227](#).

400

Vous l'avez fait ! L'Elémentaliste fou Balthazar Sturm est mort et sa Machine Météo détruite. Femphrey est à nouveau sauf...ou pas ?

Un grondement sourd, tel le tonnerre distant, vous pousse à regarder vers l'horizon et ce que vous voyez vous glace le sang. Un gros nuage de poussière traverse la frontière du Lendleland au sud, soulevé par une horde de barbares à cheval. Les maraudeurs galopent vers vous, faisant trembler le sol sous les sabots de leurs montures. Une tribu de Lendlelanders, dirigée par son Khan et alliée du mage fou, lance une invasion de masse. A peine avez-vous vaincu un redoutable adversaire, qu'un autre prend sa place.

Une immense ombre apparait soudain au-dessus des cavaliers. Quelques uns lèvent la tête dans une expression d'horreur, les chevaux hennissent et se cabrent, jetant leurs cavaliers à terre. D'autres font demi-tour et retournent à la frontière tandis que l'épave de l'immense vaisseau volant de cuivre plonge vers eux depuis le ciel. L'Œil du Cyclone s'écrase sur les Lendlelanders, broyant hommes et chevaux sous sa coque monstrueuse, dévorée par les flammes. Ce qui reste de la horde s'enfuit, totalement paniqué.

Vous avez sauvé Femphrey une nouvelle fois, la destruction du vaisseau volant a permis d'enrayer une terrible invasion. A présent vous serez connu sous le nom de Héros de Tannatown, porteur de Fléau du Dragon et Sauveur du Femphrey... le Chasseur de Tempête !

FIN

