

UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

Lothar le Sorcier



Double Jeu



folio
junior

Double Jeu

Avant de vous lancer dans cette aventure, le héros que vous êtes doit savoir que ce livre offre deux possibilités : soit, comme de coutume, jouer en solitaire, soit en compagnie d'un autre héros, Clovis, qui devra disposer du livre jumeau de celui-ci, *Clovis le Chevalier*. Dans ce cas, chacun de vous continuera de vivre sa propre aventure et restera maître de son destin mais, bien que vos buts soient différents, vous évoluerez dans le même univers hostile où vous ne pourrez manquer de vous rencontrer, pour le meilleur ou pour le pire. Car vous pourrez alors être l'un pour l'autre le plus précieux et fidèle des alliés face aux dangers qui vous menaceront aussi bien que l'ennemi le plus implacable ! Selon le cours que prendront vos aventures communes, votre confiance mutuelle - si elle existe ! - sera mise à rude épreuve car vous pourrez tous deux être amis, ennemis, selon les choix que vous ferez dans le déroulement du jeu. Si donc vous choisissez de vivre cette aventure en solitaire, contentez-vous d'observer les règles générales sans tenir compte de celles qui ont trait au « Double Jeu ». Dans le cas contraire, examinez-les bien sùr attentivement.

Titre original :

The Warlock's Way

(<) *Steve Jackson et Ian Livingstone, 1986, pour la conception* m i *Andrew Chapman et Martin Allen, 1986, pour le texte*

© *John Blanche, pour les illustrations* «) *éditions Gallimard, 1990, pour la traduction française*

Andrew Chapman et
Martin Allen

Lothar le Sorcier

Double Jeu/5

Traduit de l'anglais par Yannick Surcouf

Illustrations de John Blanche

Gallimard





La Feuille d'Aventure

HABILETE <i>Total de départ =</i>	ENDURANCE <i>Total de départ =</i>	AGILITE <i>Total de départ =</i>
MAGIE <i>Total de départ =</i>	OR	
PROVISIONS 10	ÉQUIPEMENT	



CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

Habilité = $\frac{7}{}$
Endurance =

Habilité =
Endurance =

Règles du jeu

Vous êtes le prince Lothar, Seigneur de la guerre de la cité de Gundobad. Vous et votre frère jumeau Clovis êtes les prétendants à la succession de votre père, le roi Gunderbock XVI, souverain de Gundobad. Le temps est venu de décider lequel d'entre vous possède les qualités requises pour devenir roi. Si vous préférez vous lancer seul dans cette quête, ou si votre partenaire est éliminé, ne tenez pas compte des instructions qui vous demandent de modifier les valeurs de **STATUT** et d'**ACTION**. Au contraire, assignez à chacun une valeur permanente de 1. Si un paragraphe vous demande de choisir en fonction des valeurs de **STATUT** et **ACTION**, sélectionnez toujours l'option correspondant à la valeur 1. Avant de vous lancer dans cette périlleuse aventure, il vous faut déterminer vos forces et vos faiblesses. Munissez-vous pour cela de deux dés, d'un crayon et d'une gomme. Vous trouverez pages 12-13 une *Feuille d'Aventure* sur laquelle vous pourrez inscrire tous les détails d'une partie. Nous vous conseillons d'en faire des photocopies afin de pouvoir l'utiliser lorsque vous jouerez à nouveau car il vous faudra plusieurs tentatives avant de mener à bien cette mission...

Talents

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **HABILETÉ** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ d'**HABILETÉ** sera donc compris entre 7 et 12.

Lancez deux dés. Ajoutez 12 au nombre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **ENDURANCE** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ d'**ENDURANCE** sera donc compris entre 14 et 24. Lancez à nouveau un seul dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **CHANCE** de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ de **CHANCE** sera donc compris entre 7 et 12. Lancez deux dés. Ajoutez 12 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case **MAGIE** de votre *Feuille d'Aventure*.

Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos points de départ d'**HABILETÉ**, d'**ENDURANCE**, de **CHANCE** et de **MAGIE**. Ces totaux varieront constamment au cours de votre aventure, néanmoins ils ne pourront s'élever qu'en de rares occasions au-dessus du total de départ et vous en serez alors explicitement averti par le texte. Vous devrez garder un compte très exact de ces points et nous vous conseillons à cet effet d'inscrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de main. Attention : notez vos différents totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit figurer en haut de la case.

Vos points d'**HABILETÉ** reflètent votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'**HABILETÉ** est élevé, mieux c'est. Vos points d'**ENDURANCE** traduisent votre force, votre forme physique et votre capacité à résister aux coups et aux blessures ; plus votre total **D'ENDURANCE** est élevé, plus vous serez capable de survivre longtemps. Quant à votre total de **CHANCE**, il vous indique si vous êtes naturellement Chanceux ou Malchanceux. Car la chance et la magie jouent un grand rôle dans le monde mystérieux que vous allez devoir explorer...

Chance

A certaines pages du livre, il vous sera demandé de *Tenter votre chance* et vous serez averti de ce qui vous arrivera selon que vous serez Chanceux ou Malchanceux. Dans ce cas, vous procéderez ainsi : Lancez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total de **CHANCE**, **VOUS** êtes Chanceux. Si le résultat est supérieur, vous êtes Malchanceux. Quel que soit le résultat, vous devez soustraire 1 point de votre total de **CHANCE**. **VOUS** aurez parfois l'occasion de regagner des points de **CHANCE**. Toutefois, votre total de **CHANCE** ne pourra jamais dépasser son niveau initial.

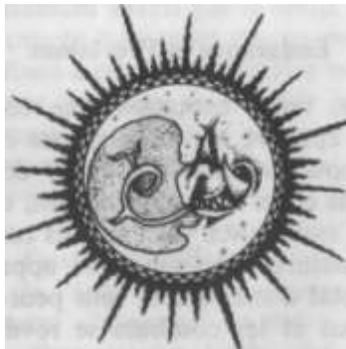
Endurance et Provisions

En revanche, votre **ENDURANCE** ne cessera d'être mise à rude épreuve par les combats et la fatigue, mais vous pourrez aussi reprendre des forces en vous reposant et en vous nourrissant, de sorte que votre total d'**ENDURANCE** variera sans cesse au cours de votre aventure. Lorsque vous approcherez du but, votre total d'**ENDURANCE** sera peut-être dangereusement bas et les combats se révéleront alors pleins de risques, aussi devrez-vous redoubler de prudence !

Un sac contient des Provisions pour dix repas. Il vous est permis de manger et de vous reposer à tout instant, sauf lors des combats, mais vous n'avez droit de prendre qu'un seul repas à la fois. Un repas vous rend 2 points d'**ENDURANCE**. Quand vous prenez un repas, ajoutez 2 points à votre total d'**ENDURANCE** et enlevez-en **1** à vos Provisions. Une case réservée à l'état de vos Provisions figure sur la *Feuille d'Aventure* pour vous permettre de noter où en sont vos vivres. Rappelez-vous également que vos points d'**ENDURANCE** ne peuvent jamais excéder leur niveau de départ.

Habilité

Votre **HABILITÉ** ne variera pas énormément au cours de votre aventure. Parfois, il vous sera indiqué d'ajouter ou de soustraire 1 point à votre total d'**HABILITÉ**, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. A moins d'instructions spécifiques, votre total d'**HABILITÉ** ne pourra jamais excéder son niveau de départ.



Sortilèges d'Attaque

Les Sortilèges d'Attaque possèdent des effets temporaires. Ils agissent pendant toute la durée du combat dans lequel vous êtes engagé et disparaissent lorsque vous avez remporté la victoire.

Affaiblissement

Coût : 2 points de **MAGIE** à chaque utilisation. Ce sortilège réduit de moitié l'**ENDURANCE** d'un seul adversaire.

Maladresse

Coût : 1 point de **MAGIE** à chaque utilisation. Réduit de 2 points l'**HABILITÉ** d'un seul adversaire.

Rayon de la mort

Coût : 2 points de **MAGIE** à chaque utilisation. Lancez un dé et ôtez le résultat du total d'**ENDURANCE** d'un seul adversaire.

Destruction

Coût : 3 points de **MAGIE** à chaque utilisation. Ce sortilège affecte tous les adversaires en présence. U ôte à chacun 1 point d'**HABILITÉ** et 2 points d'**ENDURANCE**.

Sommeil

Coût : 1 point de **MAGIE** à chaque utilisation. Ce sortilège peut affecter tous les adversaires en présence. Pour chacun d'entre eux, lancez le dé autant de fois que l'adversaire possède de points d'**ENDURANCE**. Si un seul de ces lancers est un 6, le sortilège est sans effet. Si aucun des lancers n'est égal à 6, l'adversaire sombre dans un profond sommeil pour la durée du combat. Tous les adversaires endormis sont considérés comme ayant perdu le combat.

Parade

Coût : 2 points de **MAGIE** à chaque utilisation. Ce sortilège affecte tous les adversaires en présence. Chaque fois qu'un ennemi parvient à vous toucher, lancez un dé. Si le résultat est 1, 2 ou 3, vous ne subissez aucun dommage. Si le résultat est 4, 5 ou 6, vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**.

Esquive

Coût : 2 points de **MAGIE** à chaque utilisation. Vous seul bénéficiez de ce sortilège. Lorsque vous êtes touché par un adversaire, vous ne perdez que 1 point d'**ENDURANCE** au lieu des 2 points habituels.

Force

Coût : 2 points de **MAGIE** à chaque utilisation. Vous seul bénéficiez de ce sortilège. Lorsque vous touchez un adversaire, vous lui infligez un dommage accru de 3 points d'**ENDURANCE** au lieu des 2 points habituels.

Pouvoir

Coût : 1 point de **MAGIE** à chaque utilisation. Vous seul bénéficiez de ce sortilège qui accroît votre **HABILETÉ** de 1 point.

Guerrier Fantôme

Coût : 1 point de **MAGIE** à chaque utilisation. Ce sortilège provoque l'apparition d'un guerrier surnaturel qui va combattre à votre place. Le Guerrier Fantôme possède 7 points d'**HABILETÉ** et 4 points d'**ENDURANCE**. Résolez le combat de la manière habituelle en utilisant les capacités du Guerrier Fantôme. S'il perd le combat et que son adversaire est toujours en vie, poursuivez le combat en utilisant cette fois vos propres capacités.

Soins

Coût : variable.

Vous seul pouvez bénéficier de ce sortilège. Il vous permet de transformer vos points de **MAGIE** en points d'**ENDURANCE** selon un rapport de deux tiers (6 points de **MAGIE** se transforment ainsi en 4 points d'**ENDURANCE**). Les points de **MAGIE** transformés sont définitivement perdus.

Aura invincible

Coût : 3 points de **MAGIE** à chaque utilisation. Vous et Clovis bénéficiez de ce sortilège qui accroît à tous les deux votre **HABILETÉ** de 1 point.



Combats

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toutes sortes. Parfois, vous aurez la possibilité de recourir à des Sortilèges d'Attaque qui pourront modifier sensiblement la tournure des combats (voir plus loin). Les affrontements se déroulent de la manière suivante : Tout d'abord, vous inscrivez les points d'**HABILETÉ** et d'**ENDURANCE** de votre adversaire dans une case vide des Rencontres avec des créatures, sur votre *Feuille d'Aventure*. Ces points sont indiqués dans le texte chaque fois que vous avez à combattre une créature.

Le combat se déroule ainsi :

1. L'affrontement est simultané. Les deux adversaires en présence frappent en même temps. Le combat est découpé en un certain nombre d'Assauts au cours desquels les adversaires tentent de s'infliger le maximum de dommages.
2. Jetez deux dés pour la créature. Ajoutez ses points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total vous donnera sa Force d'Attaque.
3. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez vos propres points d'**HABILETÉ** au nombre obtenu. Ce total représente votre Force d'Attaque.
4. Si la Force d'Attaque de la créature est supérieure à la vôtre, c'est elle qui vous a blessé. Vous devez alors retirer 2 points à votre total d'**ENDURANCE**.
5. Si votre Force d'Attaque est supérieure à celle de la créature, vous l'avez blessée. Vous diminuez donc son total d'**ENDURANCE** de 2 points.

6. Si les deux Forces d'Attaque sont égales, chacun a esquivé les coups de l'autre : reprenez le combat en recommençant à l'étape n° 2.

7. Procédez au deuxième Assaut en reprenant les étapes de 1 à 6. Vous poursuivrez ainsi jusqu'à ce vos points d'**ENDURANCE** ou ceux de la créature que vous combattez aient été réduits à zéro (mort).

Combat avec plus d'une Créature

Vous serez parfois, lors de certaines rencontres, confronté à plusieurs créatures. Dans ce cas, affrontez d'abord le premier adversaire de la liste. Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, reprenez le combat avec l'adversaire suivant. Si vous combattez avec Clovis contre plusieurs créatures, vous devrez chacun sélectionner un adversaire et synchroniser vos Assauts. Si vous remportez la victoire alors que Clovis est encore engagé dans son affrontement, sélectionnez sur la liste l'adversaire qui suit celui de Clovis. Si le seul ennemi demeurant sur la liste est celui que combat Clovis, vous l'affronterez à tour de rôle, chacun pendant un Assaut. Dans ce dernier cas, déterminez à pile ou face lequel de vous deux débutera les hostilités.

Comment utiliser les Sortilèges d'Attaque

Vous ne pouvez recourir aux Sortilèges d'Attaque que lorsque le texte vous y autorise. Si tel est votre choix, procédez de la manière suivante :

1. Les Sortilèges d'Attaque doivent être jetés avant le début du combat.

2. Sélectionnez le sortilège que vous désirez utiliser dans la liste des Sortilèges d'Attaque (voir pages suivantes). Pour plus de facilité, il est conseillé d'en tirer des photocopies. La totalité des sortilèges est à votre disposition et il est permis d'utiliser le même Sortilège d'Attaque plusieurs fois de suite.

3. Réduisez votre total de **MAGIE** du nombre de points correspondant au sortilège que vous avez choisi. Prenez garde à ne pas gaspiller vos points de **MAGIE**. Si votre total atteint zéro, vous ne pourrez plus jeter de sortilèges d'aucune sorte.

4. Lancez un dé. Si le résultat obtenu est 6, le sortilège est sans effet. Si le résultat est inférieur à 6, vous avez réussi votre incantation et vous pouvez appliquer les effets de votre sortilège.

5. Tous les sortilèges agissent pour la durée du combat. Les effets cessent lorsque l'affrontement est terminé. Vous ne pouvez recourir qu'à un sortilège par combat.

Comment utiliser d'autres sortilèges

Vous aurez parfois la possibilité de jeter un sortilège pour effacer un obstacle ou vous sortir d'une situation dangereuse. Dans ce cas, une liste de sortilèges vous sera proposée, avec leur coût en points de **MAGIE**. Sélectionnez celui de votre choix et réduisez/ votre total de **MAGIE** du nombre de points correspondant au sortilège. Lancez ensuite un dé. Si vous obtenez 6, le sortilège n'a pas opéré. Rendez-vous dans ce cas au paragraphe indiqué pour les sortilèges manqués. Si le résultat de votre lancer de dé est inférieur à 6, rendez-vous au paragraphe qui correspond au sortilège que vous avez choisi. Si vous vous trouvez en situation de jeter un sortilège alors que votre total de points de **MAGIE** est égal à 0, le sortilège est sans effet.



Et voici Clovis..

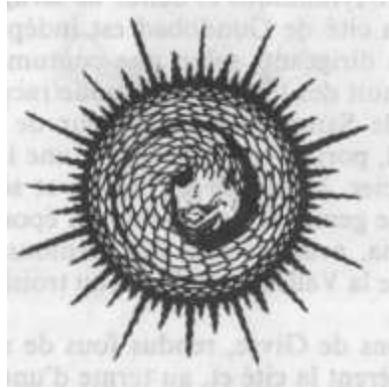
Rien ne vous empêche d'utiliser cet ouvrage comme tout autre Livre dont vous êtes le Héros en vous plongeant seul dans sa palpitante aventure. Mais elle le sera plus encore si l'un de vos amis a l'heureuse idée de se munir du livre jumeau de celui-ci, car vous serez alors deux héros, aux caractères et aux talents différents, qui pourront s'allier, s'affronter ou se réconcilier en poursuivant chacun sa quête. Chacun de vous continuera à vivre une aventure distincte, mais l'autre pourra y intervenir. Si vous optez pour le « Double Jeu », prenez connaissance des règles qui suivent. Munissez-vous d'une feuille de papier et tracez un trait dans le sens de la longueur, de manière à créer deux colonnes. Cette feuille sera commune aux deux joueurs. Au sommet de la colonne de gauche, inscrivez le mot **STATUT** et au sommet de la colonne de droite, inscrivez le mot **ACTION** :

STATUT ACTION O O

Au sommet de chaque colonne, inscrivez le chiffre zéro : ce chiffre constitue la valeur de départ de **STATUT** et d'**ACTioN**. Au cours de votre aventure, ces valeurs de départ vont se modifier et différentes instructions vous seront données en fonction de ces nouvelles valeurs. Il est essentiel de tenir un compte précis des valeurs de **STATUT** et d'**ACTION**, faute de quoi l'aventure commune de Clovis et de Lothar perdrait toute cohérence.

Dans certaines circonstances, il vous sera demandé de discuter avec votre partenaire pour déterminer ensemble la suite de votre aventure. Lorsque vous vous serez mis d'accord, il vous faudra vous rendre ensemble au paragraphe correspondant à ce choix. Lorsqu'il ne vous est pas explicitement demandé de converser avec l'autre joueur, vous devez demeurer silencieux. Si, par malheur, Lothar trouve la mort ou bien si vous vous séparez, vous poursuivez votre quête selon les règles propres à l'aventure en solitaire. De même, si votre personnage trouve la mort, ou si vous êtes séparé de votre partenaire, avertissez-le pour qu'il

poursuive sa quête selon les règles propres à l'aventure en solitaire.



L'affrontement des princes

Vous êtes Lothar, prince de Gundobad et Seigneur de la guerre, chargé de la protection de votre père, le roi Gunderbock XVI. Vous et votre frère jumeau Clovis serez les prétendants au trône lorsque votre père vieillissant aura prononcé le rituel d'abdication, comme le veut la coutume de votre famille. L'État-cité de Gundobad se trouve au centre du vaste empire que contrôle l'empereur Pasha Vulfolaic, un être tyrannique et dénué de scrupules. Malgré cela, la cité de Gundobad est indépendante et choisit ses dirigeants selon une coutume instituée depuis la nuit des temps. La légende raconte que le roi Ossil le Sanguinaire, fondateur de la cité de Gundobad, portait en permanence une lourde couronne d'acier, forgée de ses mains et sertie d'une centaine de gemmes bleues que son épouse, la Sorcière Faéria, avait dérobé aux Démons de Givre, gardiens de la Vallée des Glaces, au troisième cercle de l'Enfer.

Les Démons de Givre, rendus fous de rage par ce vol, assiégèrent la cité et, au terme d'une lutte sans merci, s'en rendirent maîtres. Ossil fut décapité devant son peuple. Les habitants de la cité furent réduits en esclavage et les gemmes éparpillées de par le monde. Plus tard, le fils du roi Ossil parvint à retrouver une des gemmes et, fort de cette découverte, rassembla son peuple et restaura l'éclat de sa cité.

Depuis lors, les héritiers du trône de Gundobad doivent parcourir le monde en quête des gemmes perdues. Celui qui découvre l'une d'entre elles devient alors le nouveau roi. Le temps est maintenant venu pour vous de suivre les traces de vos glorieux ancêtres. Vous et votre frère allez vous lancer à l'aventure. Cette quête sera longue et périlleuse. Comme le veut la tradition, vous ne bénéficierez d'aucune aide et partirez avec le même équipement que tous vos ancêtres : un cheval, un bâton et dix Pièces d'Or. Rendez-vous au [1](#).



1 *Vous êtes le prince Lothar, Seigneur de la guerre de la cité de Gundobad.*

1

Si vous désirez voyager en compagnie de Clovis, rendez-vous au [199](#). Si vous préférez voyager seul, rendez-vous au [148](#).

2

Vous poursuivez votre périple sans rencontrer âme qui vive. Le troisième jour, un violent orage éclate au-dessus de la forêt. Une pluie diluvienne s'abat sur les arbres. Soudain, dans un fracas infernal, un éclair tombe non loin de vous et pulvérise un chêne centenaire ! Votre monture effrayée vous désarçonne et s'enfuit dans les bois (si vous possédiez encore votre cheval, rayez-le maintenant de votre *Feuille d'Aventure*). Bientôt, le ciel s'éclaircit et vous apercevez au lointain des cimes escarpées surplombant les arbres. Si vous désirez suivre le chemin et demeurer dans les bois, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous diriger vers les collines, rendez-vous au [167](#).

3

Dites à Clovis de se rendre au 3. Vous vous avancez vers les mégères, le sourire aux lèvres. « Il m'est impossible de choisir, déclarez-vous d'un ton enjôleur. Jamais de ma vie, je n'ai rencontré de telles beautés. » Hélas, cette réponse, loin de les flatter, provoque la colère des trois mégères ! La première vous foudroie du regard, tandis que les autres vous bondissent à la gorge ! Elles vous mordent et vous griffent ! Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ** et 2 points de **CHANCE**. Jetez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre total de **MAGIE**. Rendez-vous au [389](#).

4

Le Hobgoblin baigne dans son sang. Vous pénétrez dans la caverne en titubant légèrement et vous vous adossez un instant à la paroi pour reprendre votre souffle. Progressivement, vos yeux s'habituent à la pénombre et vous pouvez entrevoir deux boyaux qui s'enfoncent au cœur de la montagne. Vous remarquez aussi un petit tas de torches au pied d'une paroi. Ces couloirs vous

permettraient peut-être d'atteindre plus rapidement le flanc nord ? Vous allumez une torche et avancez d'un pas déterminé. Allez-vous explorer le couloir de gauche (rendez-vous au [82](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [278](#))?

5

D'un geste rageur, vous arrachez les branchages qui vous emprisonnent et vous vous emparez de votre bâton, une lueur meurtrière dans le regard. Inquiet, le Lutin des Forêts recule d'un pas, mais il doit se résoudre au combat.

LUTIN DES FORÊTS HABILITÉ : 6 ENDURANCE : 6 Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [116](#).

6

Clovis vient de succomber sous les coups des gardes Furgolins ! Il s'écroule lourdement sur le sol du terrier. Heureusement, sa silhouette massive bloque le passage et vous permet de battre en retraite. Vous ressortez bientôt à l'air libre et vous vous enfuyez dans la nuit. Vous ne possédez plus que vos vêtements et votre bâton (rayez toutes les autres possessions sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous errez dans les collines jusqu'à l'aube. Aux premières lueurs du jour, vous atteignez un chemin et arrivez bientôt en vue d'une forêt. Rendez-vous au [257](#).

7

Les Sylphes vous accueillent avec allégresse. Vous remettez les composants magiques à leur reine qui s'empresse de confectionner une nouvelle guirlande. En retour, elle vous investit à nouveau de vos pouvoirs surnaturels. Vos points de **MAGIE** retrouvent leur total de départ. La jeune Sylphe vous remet alors une bague d'argent sur laquelle est gravé le chiffre « 1 ». Le petit peuple des forêts se prépare à de nouvelles réjouissances, mais vous préférez prendre congé. Deux routes s'offrent à vous pour quitter la clairière. Si vous désirez prendre le vaste sentier qui s'enfonce en ligne droite dans la forêt, rendez-

vous au [367](#). Si vous préférez emprunter le petit chemin qui serpente entre les arbres, rendez-vous au [340](#).

8

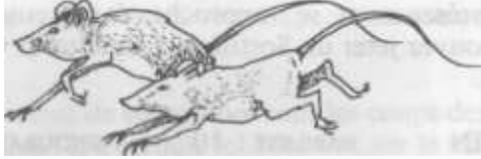
Vous remontez à la surface pour apercevoir l'aileron noir d'un requin qui se profile sur la crête des vagues ! Comble de malchance, le monstre a senti votre présence et se rapproche dangereusement. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez.

REQUIN HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 6

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [74](#).

9

Les cadavres des Ogres gisent parmi les décombres de la pièce dévastée. Sans perdre un instant, vous fouillez la cabane et découvrez une cassette dissimulée sous une paille. Le coffret contient une gemme rouge et 10 Pièces d'Or. Discutez avec Clovis et partagez-vous ce butin. Vous reprenez bientôt vos montures et poursuivez votre périple dans la forêt. Au terme d'une longue chevauchée entre les arbres, vous atteignez les berges de la Rivière Noire. A cet endroit, un pont fortifié enjambe les eaux tumultueuses. A en juger par le courant incessant, le pont est l'unique moyen de traverser la rivière. La bâtisse est en ruine, certaines tours se sont effondrées et manifestement plus personne n'occupe les lieux. Seules quelques corneilles ont élu domicile dans la plus haute tour. Vous attachez vos montures au couvert des arbres et vous vous dirigez vers l'entrée. Vous pénétrez dans une vaste pièce obscure et poussiéreuse au sol jonché de gravats. Sur votre gauche, un escalier monte à l'étage. Au fond de la salle, vous remarquez un étroit corridor qui s'enfonce dans les ténèbres. Décidez ensemble de votre prochaine action. Si vous désirez gravir les marches, rendez-vous au [306](#). Si vous préférez explorer le corridor, rendez-vous au [186](#).



10

Clovis vient de s'écrouler, frappé à mort par les Draconiens. Les brutes reportent aussitôt leur attention sur vous, mais vous prenez la fuite entre les dunes. La traversée du désert se révèle trop dangereuse. Vous décidez de rebrousser chemin et de rallier le port de Kalamdar. Rendez-vous au [227](#).

11

Les Zombies sont maintenant bel et bien morts ! Vous les repoussez du pied dans leurs tombes respectives et vous vous concertez du regard. Si vous ne l'avez pas encore fait, vous pouvez inspecter la potence (rendez-vous au [236](#)) ou bien poursuivre votre périple (rendez-vous au [179](#)).

12

L'escalier débouche dans la grange qui jouxte l'auberge. Sans attendre, vous vous enfuyez en direction des collines qui barrent l'horizon au nord. Le soir venu, vous établissez votre campement à l'abri d'un vallon. Hélas, au milieu de la nuit, une troupe d'Amazones vous surprend dans votre sommeil. Les guerrières ont tôt fait de vous ligoter ! Vous êtes emmenés, pieds et poings liés, par de sombres chemins de montagne. Au terme d'un épuisant périple, vous atteignez leur campement sur la face nord, à la nuit tombante. Les Amazones vous libèrent et vous poussent sans ménagement dans une cage en bois. Auparavant, elles vous ont délestés de tous vos biens (rayez la totalité de vos possessions de votre *Feuille d'Aventure*). Tant que vous êtes désarmés, votre total d'**HABILETÉ** est réduit de 2 points. Cette pénalité durera jusqu'à ce que vous vous soyez procurés de nouvelles armes. Vous regardez tout autour de vous et constatez que vous n'êtes pas les seuls prisonniers : des cages identiques à la vôtre sont



12 *Un lourd trousseau de clefs pend à la ceinture de la vieille femme.*

alignées à quelque distance de là. Bientôt, une vieille femme s'approche de votre geôle. Vous remarquez le lourd trousseau de clefs qui pend à sa ceinture. Discutez avec Clovis. Allez-vous tenter de vous emparer du trousseau de la gardienne (rendez-vous au [104](#)) ou bien allez-vous attendre qu'elle s'éloigne pour que Clovis force les barreaux de la cage (rendez-vous au [161](#)) ?

13

Vous approchez des trois hommes et vous leur demandez s'il leur est possible de vous conduire sur l'autre rive. « Bien sûr, répond l'un d'eux. Nous sommes des passeurs et ceci est le Lac de la Mort. Il n'est pas très profond, mais il faut se méfier de ses eaux calmes car elles sont infestées de poissons venimeux et invisibles. Si tu veux traverser, étranger, il t'en coûtera 6 Pièces d'Or. » Allez-vous payer les passeurs pour qu'ils vous transportent (rendez-vous au [245](#)) ou bien recourir à un sortilège qui vous permettra de traverser (rendez-vous au [386](#)) ? Si vous pensez que ces hommes tentent de vous duper, vous pouvez aussi traverser le lac sans leur aide. Rendez-vous au [151](#).

14

Mû par votre sortilège, vous prenez votre envol et foncez vers l'autre rive du lac. Aussitôt, les oiseaux vous prennent en chasse ! Bientôt, ils vous entourent et vous forcent à atterrir. Rendez-vous au [479](#).

15

Dites à Clovis de se rendre au [15](#). Le sac diminue progressivement. La toile est tendue à rompre, mais elle est trop résistante ! L'espace vient à manquer, vous ne pouvez bientôt plus respirer. Écrasés l'un contre l'autre, vous comprenez que votre aventure se termine ici.

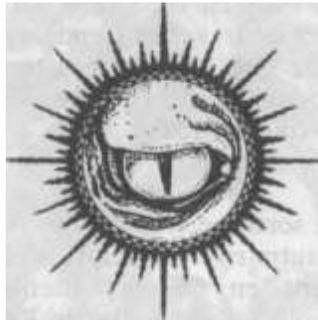
16

La grosse femme cligne des yeux et vous sourit.

D'un geste lent, elle dessine dans les airs un signe mystérieux et reprend sa méditation. Cette bénédiction vous rend 5 points de **MAGIE**. Revigoré, vous traversez la pièce et atteignez la porte. Rendez-vous au [288](#).

17

Clovis s'écroule à vos côtés, blessé à mort par son adversaire. Ses plaintes vous déconcentrent et vous marquez un bref instant d'hésitation. Hélas, votre ennemi profite de ce court répit pour vous porter à son tour un coup fatal ! La gorge tranchée, vous vous écroulez lentement près de votre frère. Votre aventure est terminée.



18

« C'est la bonne réponse », gronde le Démon. Plusieurs de ses tentacules vous enserrant et vous forcent à vous agenouiller. Trois niches s'ouvrent; alors dans le sol devant vous. La première renferme i une gemme rouge, nimbée d'un halo de lumière écarlate. Dans la deuxième niche se trouve une large gemme verte entourée d'une lueur jaune. La troisième niche contient une gemme jaune qui émet une lumière verte. « Prends celle qui te guidera vers le pouvoir ! » commande la créature démoniaque tout en vous maintenant dans ses tentacules. Laquelle allez-vous choisir : la gemme rouge (rendez-vous au [439](#)), la gemme verte (rendez-vous au [454](#)) ou la gemme jaune (rendez-vous au [482](#)) ?

19

Vous inspectez le fond de la crevasse sans y découvrir de nouveau passage. Vous escaladez les gravats et remontez enfin à la surface. Aussitôt, vous sortez les bâtons de votre sac et vous les examinez attentivement. Vous comprenez vite qu'ils s'emboîtent l'un dans l'autre ! Ainsi rassemblés, ils forment un bâton de combat de taille moyenne. Vous vous concentrez et découvrez avec surprise que l'objet est doté de pouvoirs magiques. Lorsque vous frappez un adversaire avec ce bâton, vous lui infligez un dommage habituel de 2 points d'**ENDURANCE**, mais vous lui ôtez de surcroît 1 point d'**HABILITÉ**. Ravi de votre découverte, vous portez maintenant votre attention sur le point d'eau. Rendez-vous au [205](#).

20

Les forbans envahissent le pont du navire marchand en poussant des cris de victoire. Vous êtes aussitôt désarmé et hissé sans ménagement sur le vaisseau pirate. Les forbans vous enferment en compagnie des autres passagers dans une cale humide et sombre... Au terme d'un voyage de plusieurs semaines, vous êtes débarqué dans un port inconnu et vendu comme esclave. Votre aventure est terminée, rendez-vous au [39](#).

21

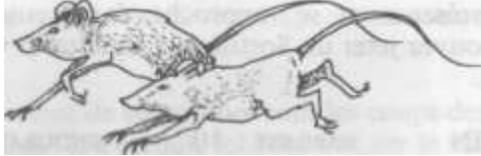
« Hé, le Géant ! s'écrie Clovis. Nous te donnerons tout notre or si tu nous libères ! M'entends-tu, Géant ? » Le monstre, énervé par les hurlements et les trépидations qui proviennent de son sac, s'empare de celui-ci et l'écrase furieusement sur le sol ! Vous êtes broyés tous deux. Qu'à cela ne tienne, le Géant fera du pâté... Votre aventure est terminée.

22

Rendez-vous au [398](#).

23

Vous effleurez le cercle d'électricité et aussitôt une violente décharge vous parcourt le corps. En un instant, vous mourez, pulvérisé, tandis que le seigneur Électron s'envole vers les nuages avec un rire sardonique. Votre aventure est terminée, rendez-vous au [39](#).



24

Le sortilège accroît votre force et votre vigueur, mais malgré tous vos efforts, le chêne centenaire maintient sa pression. Progressivement, il vous écrase et vous étouffe. Votre aventure se terminée ici. Rendez-vous au [39](#).

25

Vous poursuivez votre périple à travers les collines. Au bout de deux jours de marche, vous arrivez en vue d'une auberge. Vous décidez tous deux de vous accorder une bonne nuit de repos et un repas décent. Urzak, l'aubergiste, vous considère d'un air soupçonneux, mais accepte quand même de vous donner une chambre. Vous vous rendez dans la salle commune quand, soudain, une voix bourrue s'élève dans votre dos et vous apostrophe : « Mais ce sont nos deux voyageurs, comme on se retrouve ! » Le Collecteur Impérial se tient derrière vous et vous fixe de son œil unique, un sourire avide au coin des lèvres. « Vous êtes sans montures à ce que je sais. Vous êtes donc redevables de la taxe piétonnière. Cela fera 10 Pièces d'Or chacun. » Discutez avec Clovis et vérifiez l'état de vos finances. Les objets que vous avez rassemblés au cours de votre périple peuvent être cédés pour 2 Pièces d'Or chacun. Si vous possédez tous deux l'argent nécessaire pour vous acquitter de cette taxe,

rayez-la de votre *Feuille d'Aventure* et rendez-vous au [132](#). Si vous ne disposez pas de cette somme, rendez-vous au [70](#).

26

De mauvaise grâce, vous entassez la totalité de vos possessions aux pieds de l'Hydre (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). La créature glisse lentement sur le côté et vous cède le passage. Si **STATUT** est égal à 1, rendez-vous au [473](#). Si **STATUT** est égal à 16, rendez* vous au [115](#). Autrement, rendez-vous au [155](#).

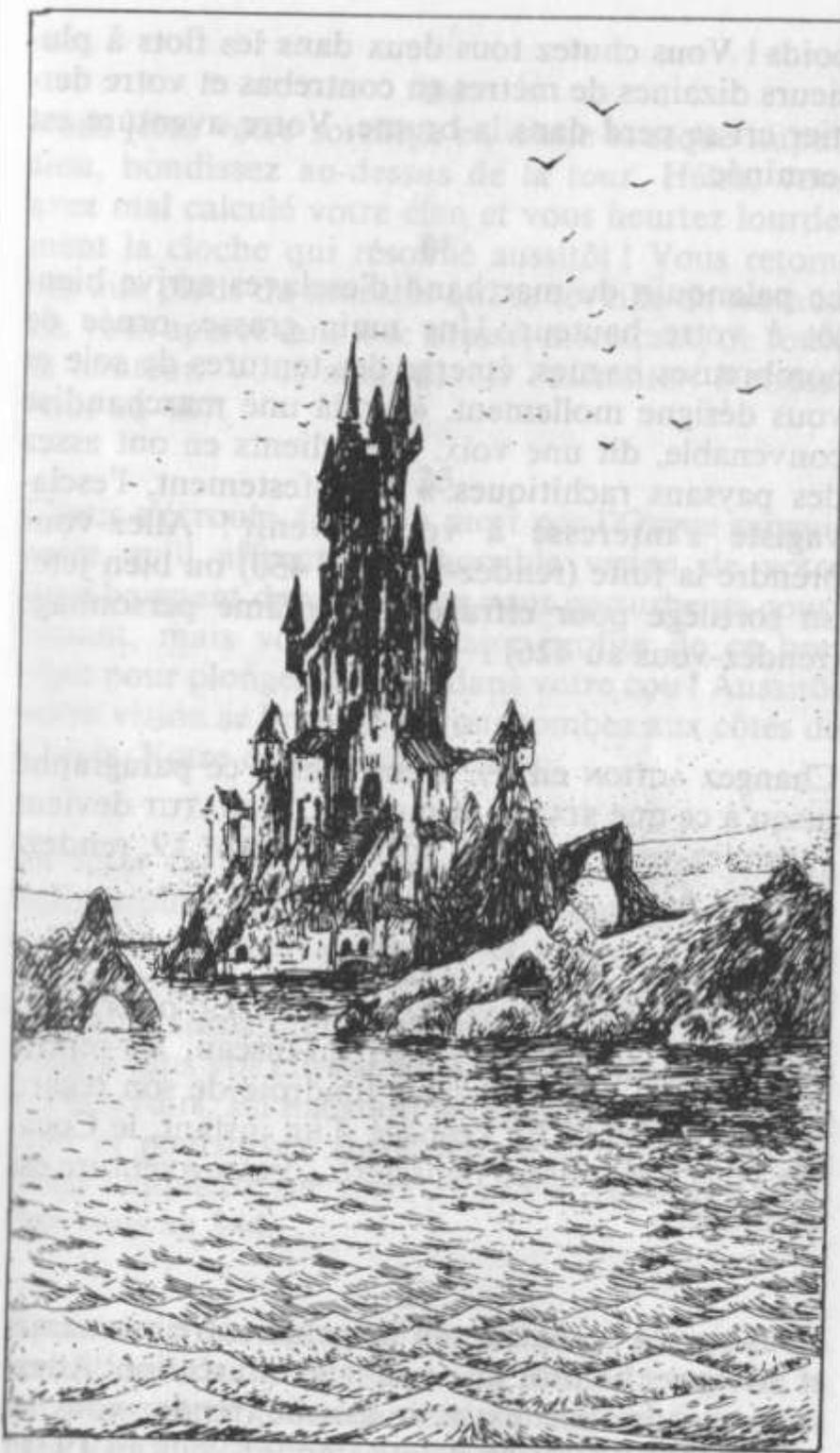
27

ous suivez le sentier entre les arbres et atteignez oientôt un carrefour, marqué par une pierre levée.

Soudain, une silhouette familière apparaît sur l'autre chemin et accourt vers vous ! Vous échangez une chaleureuse accolade avec votre frère et poursuivez ensemble votre route tout en vous racontant vos péripéties. Rendez-vous au [224](#).

28

Vous entassez les cadavres des marins dans le couloir et barricadez votre porte. Heureusement, le reste de la nuit se déroule sans encombre. Le lendemain matin, le navire accoste dans une petite baie, dominée par un château d'allure sinistre. Une multitude de corbeaux survole inlassablement les tours sombres de la bâtisse. Tout autour s'étend un territoire aride et désolé. A votre réveil, vous allez aux nouvelles, mais le capitaine vous accueille avec froideur. Vous attribuez ce brusque changement d'attitude à la perte de ses trois matelots et vous lui marmonnez de vagues excuses. Il vous répond en bougonnant que ce paysage stérile est le royaume de Pélés. Le souverain est très malade et ne s'occupe plus guère des affaires de l'État. Si vous désirez profiter de cette escale pour poursuivre votre route à pied, rendez-vous au [65](#). Si vous préférez demeurer à bord, rendez-vous au [369](#).



28 *Le navire accoste dans une petite baie,
dominée par un château d'allure sinistre.*

29

Vous avancez l'un derrière l'autre sur ce fragile assemblage de cordes et de planches blanchis par l'air marin. A chacun de vos pas, le pont oscille lentement au-dessus des flots, le moindre de vos mouvements lui arrachant des grincements sinistres.. Vous arrivez à mi-parcours quand, brusquement, une étrange vibration anime les cordages, suivie aussitôt d'une rafale de claquements secs ! Le pont, rongé par des années d'embruns croule sous votre poids ! Vous chutez tous deux dans les flots à plusieurs dizaines de mètres en contrebas et votre dernier cri se perd dans la brume. Votre aventure est terminée.

30

Le palanquin du marchand d'esclaves arrive bientôt à votre hauteur. Une main grasse, ornée de nombreuses bagues, émerge des tentures de soie et vous désigne mollement. « Voilà une marchandise convenable, dit une voix. Mes clients en ont assez des paysans rachitiques. » Manifestement, l'esclavagiste s'intéresse à votre avenir ! Allez-vous prendre la fuite (rendez-vous au [450](#)) ou bien jeter un sortilège pour effrayer cet infâme personnage (rendez-vous au [426](#)) ?

31

Changez **ACTION** en 39. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** se modifie. Si **STATUT** devient 1, rendez-vous au [44](#). Si **STATUT** devient 19, rendez-vous au [421](#).

32

Clovis soulève le couvercle de la nasse d'osier. Aussitôt, une créature hideuse, mi-oiseau, mi-reptile surgit tel un diable et vous foudroie de son regard phosphorescent ! En l'espace d'un instant, le Coca-trix vous a réduits en poussière... Votre aventure est terminée.

33

Vous suivez le sentier qui serpente entre les marais et atteignez bientôt une nouvelle bifurcation. Allez-vous prendre le chemin de gauche (rendez-vous au [171](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [193](#)) ?

34

Vous jetez votre sortilège et, d'une brusque impulsion, bondissez au-dessus de la tour. Hélas, vous avez mal calculé votre élan et vous heurtez lourdement la cloche qui résonne aussitôt ! Vous retombez aux pieds du monstre qui se réveille en sursaut. En vous apercevant il se dresse, menaçant, de toute sa hauteur. Vous allez devoir l'affronter. Rendez-vous au [487](#).

35

Clovis s'écroule, frappé à mort par l'Orque sanguinaire qu'il affrontait. L'horrible vision de votre frère baignant dans son sang vous perturbe un court instant, mais votre adversaire profite de ce bref répit pour plonger sa lame dans votre cou ! Aussitôt votre vision se brouille et vous tombez aux côtés de Clovis. Votre quête est terminée.

36

La lutte fut acharnée, mais le Chevalier Noir a enfin trouvé son maître ! Vous vous penchez sur son cadavre pour le fouiller et trouvez une petite amulette en forme de feuille de chêne. Une forte vibration surnaturelle émane de l'objet, mais hélas, malgré tous vos efforts, vous ne pouvez déterminer ses pouvoirs. En haussant les épaules, vous l'empochez et poursuivez votre périple (n'oubliez pas de noter l'amulette sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [344](#).

37

Après avoir partagé pendant plusieurs semaines les conditions de vie inhumaines des esclaves de la caravane et tenté vainement de vous enfuir, vous êtes vendu à un riche cultivateur. Peut-être parviendrez-vous un jour à vous arracher à cette vie de servitude ? Quoi qu'il en soit, votre quête est terminée. Rendez-vous au [39](#).

38

Du tranchant de son épée, Clovis éventre une Chrysalide. Aussitôt, un liquide poisseux et toxique vous éclabousse tous deux ! Jetez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si Clovis trouve la mort, rendez-vous au [497](#). Sinon, rendez-vous au [106](#).

39

Si nécessaire, changez ACTION en 1 et avertissez Clovis qu'à partir de maintenant il doit utiliser les règles de l'aventure en solitaire.

40

Le jeune homme cligne des yeux. Aussitôt, il renvoie ses longs cheveux en arrière d'un geste nerveux et vous frappe violemment en pleine face. « Ne m'interromps pas ! » hurle-t-il avant de reprendre sa méditation. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Tout en massant votre menton endolori, vous traversez la pièce en maugréant et atteignez bientôt la porte. Rendez-vous au [288](#).

41

Au terme d'une interminable minute, vous parvenez enfin à vous emparer de la clef. Vous vous ruez aussitôt vers la porte et faites jouer le verrou. Si STATUT est égal à 1, rendez-vous au [473](#). Si STATUT est égal à 16, rendez-vous au [246](#). Sinon, rendez-vous au [155](#).

42

Changez **ACTION** en 25. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** change. Si **STATUT** se change en 1, 4 ou 5, rendez-vous au [165](#).

43

Vous bondissez en direction du lustre mais, hélas, votre pied glisse sur une épluchure et vous vous étalez de tout votre long sur le sol de la cuisine ! L'aubergiste se retourne en sursaut et, vous apercevant, s'empare d'un lourd tranchoir. Sa femme se redresse et bondit telle une furie sur votre frère, armée d'un long couteau à découper. Affrontez chacun votre adversaire.

HABILETÉ ENDURANCE

AUBERGISTE	9	6
CUISINIÈRE	7	4

Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [213](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [261](#).

44

Les portes s'ouvrent sur une gigantesque caverne dont le plafond se perd dans les ténèbres. Des torches placées à intervalles réguliers sur les parois distillent une pâle lueur et libèrent une fumée âcre. Le centre de la grotte est occupé par une créature démoniaque qui flotte lentement entre deux airs. Le corps boursoufflé du monstre est doté d'innombrables tentacules visqueux qui reflètent la lumière des torches. La créature vous toise de cet air indifférent qu'affichent les êtres immortels. Soudain, votre nom se répercute en écho dans la caverne : « Lothar, tonne une voix jaillie de nulle part, dis-moi combien de sommets se dressent en Enfer... » Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au paragraphe équivalant au nombre de sommets de l'Enfer. Si vous ne connaissez pas la réponse (ou si le nombre que

vous avancez vous renvoie à un paragraphe incohérent dans ce contexte), rendez-vous au [380](#).

45

« Nous acceptons ton aide, répond la reine des Sylphes. Suis-moi. » La frêle jeune fille vous entraîne alors dans la forêt et vous conduit au pied d'un promontoir rocheux dont la silhouette sinistre se découpe sous la lune. La roche, percée de nombreuses cavernes, est flanquée d'arbres rachitiques aux troncs tourmentés. La reine désigne une des grottes. « Cette caverne est le repaire d'une affreuse Sorcière. La misérable nous a dérobé nos composants magiques. Ils sont indispensables à l'élaboration d'une nouvelle couronne. Reprends-les, mais hâte-toi car l'aube est proche. » Si vous désirez pénétrer aussitôt dans la caverne, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez forcer la Sorcière à sortir de son antre, rendez-vous au [113](#).

46

D'un brusque coup de reins, vous parvenez à vous libérer. Aussitôt, vous vous dirigez vers la porte en fouettant l'air de votre bâton. Hélas, vous avez présumé de vos forces ! Les Kobolds sont supérieurs en nombre et vous êtes bientôt encerclé. Incapable de contrer leurs multiples assauts, vous succomez bientôt, transpercé de toutes parts. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

47

Le trou qui mène à la tanière des Furgolins est si étroit que vous ne pouvez y entrer que l'un après l'autre. Clovis, en guerrier confirmé, ouvre la marche et vous lui emboîtez le pas. A peine avez-vous avancé de quelques mètres que deux gardes Furgolins se ruent à l'attaque ! Bloqué derrière votre frère, vous ne pouvez participer au combat. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Clovis ait terminé. Il vous dira alors à quel paragraphe vous rendre.

48

Le Troll a vite succombé à vos assauts conjugués. Pour faire bonne mesure, vous décidez ensemble d'aller visiter sa tanière. Vous pénétrez dans un immonde réduit au sol jonché de détritrus. Tous les murs sont recouverts d'étagères sur lesquelles s'entasse un incroyable bric-à-brac. Le Troll avait une âme de collectionneur ! Vous retournez toute cette pacotille sans trouver un seul objet de valeur. En soulevant la paille toutefoix, vous découvrez une cassette richement décorée de motifs imbriqués. Discutez avec Clovis. Si vous désirez ouvrir la cassette, rendez-vous au [143](#). Si Clovis ouvre la cassette, rendez-vous au [248](#). Si vous préférez la laisser sur place, vous quittez la cabane et traversez le pont. Rendez-vous au [418](#).

49

Vous portez enfin le coup fatal à la créature démoniaque. Un grondement sourd fait vibrer les parois de la chambre tandis que le fantôme disparaît. La lance enflammée tombe sur le sol et se transforme en un lourd Calice d'Or qui se remplit de sang ! Encore sous le choc de cet affrontement, vous tentez de rassembler vos esprits. Si vous désirez remettre ce Calice au roi Péléus, rendez-vous au [433](#). Si vous préférez vous en emparer et quitter immédiatement la forteresse, rendez-vous au [492](#).

50

Dites à Clovis de se rendre au [50](#). Sur le bord du chemin, vous remarquez une lourde cassette remplie de Pièces d'Or ! Vous courez vers ce butin, mais les Farfadets apparaissent au même instant et s'en emparent* avant de disparaître en riant ! Dépités, vous reprenez votre route. Rendez-vous au [224](#).



51

Clovis entame sa progression le long du pont suspendu qui oscille lentement au-dessus des flots.^y Chacun de ses pas arrache des grincements sinistres à la fragile architecture, mais l'ensemble tient bon et, bientôt, la silhouette de votre frère disparaît dans la brume. Changez **ACTION** en 36 et demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

52

Vous prenez une poignée de feuilles de lierre et vous les jetez dans le feu. « Le sacrifice est consumé ! s'écrie alors le Druide. Le roi peut à nouveau régner. » Aussitôt, un membre du groupe dispose sur l'autel quatre gobelets autour des branches de gui. Tous sont remplis d'un liquide clair. « Bois », dit simplement le Druide en désignant les gobelets. Lequel allez-vous choisir ?

Le gobelet de pierre Rendez-vous au [119](#)

Le gobelet d'argent Rendez-vous au [188](#)

Le gobelet de cristal Rendez-vous au [228](#)

Le gobelet d'or Rendez-vous au [279](#)

53

Le tunnel s'enfonce profondément dans les entrailles de la montagne et débouche bientôt sur une vaste caverne. Brandissant votre torche, vous explorez les lieux et repérez, à gauche comme à droite, un étroit goulet qui s'enfonce dans la roche. La lueur de la torche révèle aussi une ouverture proche du plafond de la caverne. Ce passage est situé à dix mètres de hauteur. Si vous possédez une corde, vous pouvez tenter de l'escalader. Rendez-vous au [396](#). Sinon, vous devez choisir entre le goulet de gauche (rendez-vous au [203](#)) et celui de droite (rendez-vous au [278](#)).

54

Vous suivez le sentier qui serpente entre les ajoncs et les tourbières et atteignez bientôt une nouvelle bifurcation. Allez-vous prendre le chemin de gauche (rendez-vous au [171](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [193](#)) ?

55

Clovis s'engage sur l'arche de pierre. Soudain, dans un craquement sinistre, la structure s'effondre sous son poids. Votre frère chute en direction du torrent de lave en contrebas ! Rendez-vous au [99](#).

56

Vous vous accrochez désespérément au rocher, balayé en cadence par les flots déchaînés. Soudain, une vague gigantesque s'écrase sur le récif, vous entraînant avec elle. A demi assommé par le choc, vous sombrez dans les eaux tumultueuses. L'eau pénètre dans vos poumons et un carillon assourdissant résonne dans votre tête ! Dans un dernier éclair de lucidité, vous comprenez que votre aventure va s'achever au fond de l'eau. Rendez-vous au [39](#).

57

Dites à Clovis de se rendre au [57](#). Le Géant arrive bientôt dans son antre. Aussitôt, il allume le feu sous un gigantesque chaudron et ouvre sa besace. En proie à votre illusion, le monstre ne voit rien ! Dépité, il jette le sac dans un coin de sa mesure. « Ils ont dû fuir sur la route », grommelle-t-il en quittant la pièce. Vous attendez quelques instants qu'il se soit éloigné et foncez tous deux en direction de la forêt. Après une course éperdue dans les bois, vous atteignez un nouveau sentier. Rendez-vous au [224](#).



57 *Le Géant allume le feu sous un gigantesque
chaudron et ouvre sa besace.*

58

Vous reprenez brusquement conscience, alerté par les hurlements de votre frère ! Vous êtes tous deux attachés, bras en croix sur le sable du désert. Vous tentez de vous libérer, mais les entraves de cuir qui vous maintiennent sont solides et les piquets de bois profondément enfoncés dans le sable. « Regarde ! s'écrie Clovis d'une voix blanche. Des Piranhas des Sables ! Ils arrivent ! » Tout autour de vous, de petites créatures reptiliennes se rassemblent. Elles progressent sur le sable à la manière de poissons et vous repérez bien vite leurs petits crocs acérés. Seul un sortilège peut vous tirer d'embarras. Allez-vous détruire les lanières de cuir pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [125](#)), rabougir les piquets de bois pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [372](#)), ou bien les enflammer pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [424](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, dites à Clovis de se rendre au [361](#).

59

Rendez-vous au [321](#).

60

Changez **ACTION** en 24. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** change. Si **STATUT** devient 1 ou 5, rendez-vous au [103](#). Si **STATUT** devient 4, rendez-vous au [212](#).

61

Vous reprenez peu à peu vos esprits. Clovis est penché sur vous et vous secoue sans ménagement. Vous vous redressez avec peine et observez les lieux. Vous vous trouvez dans une cave obscure aux murs maculés de sang. Le cadavre d'un Minotaure gît au centre de la pièce ! Clovis vous tire aussitôt vers l'extrémité de la pièce, dans une salle adjacente. Des quartiers de viande pendent aux murs et le centre de la pièce est occupé par un lourd billot de bois. Vous remarquez une large fissure dans une des parois. L'espace est insuffisant pour la forte corpulence de votre frère,

mais vous pourrez vous y glisser. Une porte s'ouvre sur le mur d'en face. Discutez avec Clovis. Si vous décidez de vous glisser seul dans la faille, rendez-vous au [112](#). Si vous préférez inspecter ensemble ce que dissimule la porte, rendez-vous au [196](#).

62

Vous vous agenouillez devant le monticule le plus proche et ne pouvez résister à la tentation de toucher cette curieuse mousse. A peine l'avez-vous effleurée que le monticule s'illumine et libère une quantité de spores ! Pris de vertiges, vous vous écroulez sur le sol. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [393](#).

63

Le cœur serré, vous vous éloignez et reprenez seul votre quête. Le chemin atteint bientôt une bifurcation. Une des voies se dirige vers une vaste forêt, l'autre part en direction de collines escarpées. Si vous désirez partir vers la forêt, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez aller vers les collines, rendez-vous au [167](#).

64

Allez-vous affaiblir le Démon pour 1 point de MAGIE (rendez-vous au [275](#)), lui donner l'illusion que vous possédez ce qu'il demande pour 2 points de MAGIE (rendez-vous au [361](#)) ou bien allez-vous congeler le monstre pour 3 points de MAGIE (rendez-vous au [435](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, rendez-vous au [404](#).

65

Vous quittez le navire marchand et êtes accueilli sur la rive par un vieux serviteur du château. Pendant qu'il vous guide vers la forteresse, le vieil homme réclame toute votre indulgence pour le désordre qui règne alentour. Vous êtes bientôt conduit dans la salle de réception, dominée par un gigantesque trône de pierre. Les tapisseries sur les murs sont usées à l'extrême et une couche de poussière uniforme recouvre les rares pièces de mobilier. Le

roi Péléus est recroquevillé sur son trône, sa peau parcheminée et son regard vitreux le font ressembler à une momie sans âge. Vous apercevant, il vous salue d'une main tremblante : « Salut à toi, Lothar, mon foyal cousin. Les visites se font rares. Reste donc avec nous ce soir, ta présence sous mon toit me sera d'un grand réconfort... » De crainte qu'un refus ne l'achève définitivement, vous vous inclinez et le remerciez de son hospitalité. Le vieux serviteur, ravi de cette nouvelle, vous conduit dans la plus haute tour du château, dans une vaste chambre, uniquement pourvue d'un lit de chêne massif. « Voici votre chambre, monseigneur, déclare-t-il d'un ton obséquieux. Passez-y la nuit et notre roi sera au mieux. » Le vieillard prend congé. Vous observez l'endroit d'un air dubitatif. La pièce est sinistre et il y plane une étrange atmosphère. Allez-vous passer la nuit dans cette chambre (rendez-vous au [174](#)) ou bien dormir à même le sol dans le couloir (rendez-vous au [284](#)) ?

66

Dites à Clovis de se rendre au [66](#). Votre sortilège opère immédiatement. Des flammèches naissent sur le corps du Papillon-Sphinx et, en l'espace de quelques secondes, la créature s'embrase ! Terrifié, le monstre transformé en une torche vivante prend son envol, mais retombe bientôt, entièrement calciné, à l'extrémité du couloir. Rendez-vous au [202](#).

67

Concentré à l'extrême, vous tendez les bras en direction de la volée. Une gigantesque boule de feu fonce en sifflant et explose au milieu des oiseaux ! Des dizaines de corps calcinés tombent dans le lac. Les survivants se dispersent dans les airs avec des cris effrayés et disparaissent à l'horizon. Rendez-vous au [273](#).

68

Le gros homme cligne des yeux et vous fixe avec haine. Tout en maugréant des injures, ses mains dessinent dans les airs des gestes obscurs. Aussitôt, un froid intense vous paralyse et vous

sombrez dans l'inconscience. Votre aventure se termine ici. Rendez-vous au [39](#).

69

« Hé, le Géant ! s'écrie Clovis, en brandissant une bouteille de vin par l'étroite ouverture du sac. Bois donc un coup avec nous ! » Le monstre s'empare de la bouteille et la vide à grandes goulées sonores. « Dis-donc, s'écrie l'autre tête, laisse-m'en un peu ! » La première tête, à moitié ivre, refuse de se séparer de la bouteille. La seconde lui écrase l'oreille d'un violent coup de crâne ! Une dispute s'ensuit, au cours de laquelle le sac est projeté au sol. Vous profitez de ce répit pour vous libérer et vous foncez sans attendre à l'abri des arbres, laissant le Géant régler de son mieux ce conflit avec lui-même. Après une longue course éperdue dans le sous-bois, vous atteignez un chemin. Rendez-vous au [224](#).

70

Malgré tous vos efforts, vous ne pouvez rassembler la somme demandée. Le Collecteur perd patience et appelle ses gardes, leur ordonnant de vous dépouiller de tous vos biens ! Trois mercenaires s'avancent avec une lenteur calculée, repoussant sans ménagement la foule de l'auberge. La bataille est imminente : vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez. Discutez avec Clovis et combattez ensemble, chacun d'entre vous sélectionnant un adversaire à la fois.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MERCENAIRE	8	8
Deuxième MERCENAIRE	8	6
Troisième MERCENAIRE	7	6
COLLECTEUR	-i	
IMPÉRIAL	7	6

Si vous sortez tous deux vainqueurs de cet affrontement, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [189](#).

71

Discutez avec Clovis et lancez un dé. Faites en sorte que chacun de vous puisse lire le résultat. Si le résultat est 1,2 ou 3, rendez-vous au [44](#). Si le résultat est 4, 5 ou 6 rendez-vous au [185](#).

72

Vous quittez la tanière du Troll et traversez le pont. Sur l'autre rive, vous apercevez deux chemins qui s'enfoncent dans la forêt bordant la rivière. Si vous désirez suivre celui qui se trouve sur votre gauche, rendez-vous au [432](#). Si vous préférez emprunter celui sur votre droite, rendez-vous au [340](#).

73

Demandez à Clovis de se rendre au [73](#). Votre frère s'avance vers les mégères, le sourire aux lèvres. « Il m'est impossible de choisir, déclare-t-il d'un ton doux et tendre. Jamais de ma vie je n'ai rencontré de telles beautés. » Hélas, cette réponse, loin de les flatter, provoque la colère des trois mégères. La première foudroie Clovis du regard, tandis que les autres fondent sur lui, le mordent et le griffent ! Rendez-vous au [389](#).

74

Le cadavre sanguinolent du requin s'enfonce lentement dans les eaux. Malheureusement, une cohorte de squales, attirée par le sang de leur congénère, accourt en rang serré ! Allez-vous remonter sur le rocher (rendez-vous au [390](#)) ou bien plonger et chercher refuge dans une des cavernes au fond de l'eau (rendez-vous au [456](#)) ?

75

Rendez-vous au [101](#).

76

Votre sortilège opère instantanément et la gigantesque Hydre se transforme en un petit lézard effrayé, croulant sous le poids de la chaîne. La créature stupéfaite regarde autour d'elle et disparaît aussitôt dans une faille de la paroi, abandonnant la clef à vos pieds. Rendez-vous au [41](#).

77

Le monstre, frappé à mort, disparaît dans les eaux tumultueuses. Vous rejoignez sans tarder l'autre côté du bassin et poursuivez votre route le long de la vallée. L'œil aux aguets, vous observez constamment les sommets qui vous surplombent. Bientôt, au détour du chemin, vous remarquez une luxueuse villa blanche, dotée de nombreuses tourelles, qui domine la vallée. Si vous désirez grimper jusqu'au bâtiment pour demander votre chemin, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez poursuivre votre périple sans aide extérieure, rendez-vous au [210](#).

78

Les Gremlins sont morts mais, hélas ! votre frère n'a pas survécu à la bataille. De crainte que le fracas des armes n'ait attiré l'attention, vous fuyez en toute hâte dans le couloir. Vous débouchez bientôt à l'air libre, sur l'autre rive. Devant vous, deux sentiers s'enfoncent dans la forêt environnante. Allez-vous suivre celui de gauche (rendez-vous au [432](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [340](#)) ?



79

Vous vous approchez des paquets quand, soudain, une voix grave déchire le silence nocturne : « Attendez, voyageurs errants. Répondez à ma question : combien, en astrologie, existe-t-il de

planètes dans le ciel ? » Sur vos gardes, vous scrutez les ténèbres et repérez au-dessus de vous un masque de bois fiché dans la palissade. Le masque vous sourit et réitère sa question. Concertez-vous et choisissez une réponse. Si vous désirez répondre qu'il en existe sept, rendez-vous au [120](#). Si vous préférez répondre huit, rendez-vous au [182](#). Si vous choisissez de répondre dix, rendez-vous au [244](#).

80

Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat. Considérez la nuée de Diablotins comme un adversaire unique.

DIABLOTINS HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [133](#).

81

Dites à Clovis de se rendre au [81](#). Sur le bord du chemin, vous découvrez une lourde cassette. Vous l'ouvrez aussitôt : elle contient 40 Pièces d'Or. Partagez ce butin avec Clovis, puis rendez-vous au [224](#).

82

Vous avancez pendant quelque temps dans ce tunnel sombre, la lueur de votre torche dessinant des ombres inquiétantes sur les parois. Soudain, le sol se dérobe sous vos pieds et vous chutez dans une fosse ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Après plusieurs tentatives vaines, vous parvenez enfin à vous extirper du trou. Dégoûté, vous rebroussez chemin en boitillant et décidez d'explorer l'autre tunnel. Rendez-vous au [278](#).

83

Allez-vous jeter une Boule de Feu dans le terrier des Furgolins pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [130](#)), jeter un Sortilège de Rappel pour 1 point de **MAGIE** et récupérer vos biens (rendez-vous au [159](#)) ou bien provoquer le chaos dans l'ancre de vos voleurs pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [198](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, prévenez Clovis qu'il vous faut poursuivre les Furgolins dans leur tanière et vous rendre tous deux au [47](#).

84

La bataille s'engage, mais bientôt votre aigle reçoit de plein fouet une volée de flèches. Blessé à mort, l'oiseau chute et s'écrase au sol avec tous ses occupants... Il n'y a aucun survivant. Votre aventure est terminée.

85

Dites à Clovis de se rendre au [85](#). Le dernier Orque vient de s'effondrer lourdement sur le sol. Sans plus attendre, vous vous précipitez à l'extérieur et découvrez Clovis qui se débat, maintenu au volet par un nœud coulant. Vous le détachez avec un sourire narquois. Rendez-vous au [9](#).

86

Après plusieurs jours de voyage, la ligne bleue du Grand Océan se dessine enfin à l'horizon. Depuis les hautes falaises qui bordent la plage, vous apercevez au lointain l'Ile des Orques qui émerge de la brume. Un étroit pont de corde, d'une longueur incroyable, la relie au continent. Rendez-vous au [136](#).

87

Le palanquin du marchand d'esclaves s'arrête bientôt à votre hauteur. Aussitôt, vous l'apostrophiez. « Holà, l'ami ! Un de mes esclaves a pris la fuite. Si tu le retrouves, je te le cède pour une

somme dérisoire. » Le marchand d'esclaves ouvre mollement le rideau de son palanquin et vous toise d'un œil torve. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [149](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [442](#).

88

La porte de la cahute s'ouvre brusquement et la vieille gardienne apparaît dans l'embrasure. Elle tient une paire de poupées de paille et une longue aiguille d'argent. Vous apercevant, elle s'avance, un rictus sinistre au coin des lèvres. Aussitôt, Clovis brandit son épée et s'élanche à la charge. Avec un sourire mauvais, elle plonge son aiguille dans les poupées et les transperce de part en part. Clovis est interrompu dans son élan par une violente douleur ! Vous-même êtes cloué sur place ! Vous perdez chacun 2 points d'**ENDURANCE**. Concertez-vous et combattez la Sorcière l'un après l'autre pendant un Assaut. Chaque fois qu'elle remportera un Assaut, elle vous infligera à chacun 2 points de dommages.

SORCIÈRE HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 6

Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [315](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [376](#).

89

Le monstre gît à vos pieds. Sans perdre un instant, vous fouillez son antre et découvrez bientôt les composants magiques rassemblés dans une cassette. Vous placez le tout dans votre sac et abandonnez cet endroit sinistre. Rendez-vous au [7](#).

90

Vous vous éloignez des abords du lac et poursuivez votre route. A bout d'une heure, vous atteignez les limites d'une vaste région désertique qui s'étend à perte de vue. Vous jugez imprudent de traverser seul ce désert, sans eau potable. Agacé par ce fâcheux

contretemps, vous rebroussez chemin et reprenez sans tarder la route qui mène au port de Kalamdar. Rendez-vous au [227](#).

91

Vous poursuivez votre progression au cœur des marais pendant une heure encore. Soudain, à quelque distance sur votre gauche, vous repérez la lueur vacillante d'une lanterne. Vous criez de toutes vos forces en direction de la lumière, mais vos appels se perdent dans le silence du marécage. Vous avancez de quelques pas et atteignez une nouvelle bifurcation. Allez-vous suivre le chemin de gauche (rendez-vous au [276](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [252](#)) ? Si vous préférez quitter le chemin et traverser le marécage en direction de la lumière, rendez-vous au [231](#).

92

Vous pénétrez dans le tronc creux du chêne et gravissez les marches qui mènent au sommet de l'arbre. Au fur et à mesure de votre progression, l'escalier se rétrécit et finalement l'ascension se révèle impossible. Vous vous apprêtez à rebrousser chemin mais le chêne émet une plainte lancinante. Des ondulations animent les parois de l'arbre qui se contractent et vous emprisonnent ! La pression augmente, le chêne tente manifestement de vous écraser ! Seul un sortilège peut vous tirer d'embarras. Allez-vous élargir les parois pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [320](#)), arrêter les contractions de l'arbre pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [206](#)) ou bien accroître votre force pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [24](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, rendez-vous au [461](#).

93

Vous profitez de la débandade pour vous faufiler discrètement dans un vaste couloir. A la faveur de l'ombre, vous vous éloignez sans perdre un instant, mais manquez trébucher sur une gemme blanche. Surpris, vous la ramassez et aussitôt elle s'illumine au creux de votre main ! Vous reconnaissez sans peine une Pierre de

Pouvoir (n'oubliez pas de la noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Grâce à elle, vous pouvez augmenter de 1 point une de vos capacités : **HABILETÉ, ENDURANCE, CHANCE OU MAGIE**. Pour chaque Pierre que vous trouverez, vous pourrez ainsi augmenter au choix une de vos capacités de 1 point. Le couloir se prolonge sur plusieurs mètres et bifurque. Allez-vous explorer le couloir de gauche (rendez-vous au [494](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [111](#))?

94

Dites à Clovis de se rendre au [94](#). Le sac se désintègre sous l'influence de votre sortilège et vous atterrissez tous deux lourdement sur le sol. Hélas, le Géant s'aperçoit de votre tentative de fuite et vous coupe toute retraite en brandissant son gourdin. Vous allez devoir l'affronter chacun à votre tour pendant un Assaut. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

GÉANT HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [498](#).

95

Le tapis volant débouche dans un vaste jardin couvert que cultivent plusieurs Sylphes. Vous passez en trombe au ras de leurs têtes, cherchant frénétiquement les issues. Vous repérez aussitôt un couloir et une fenêtre. Allez-vous vous engouffrer dans le couloir (rendez-vous au [208](#)) ou bien fuir par la fenêtre (rendez-vous au [156](#)) ?

96

Vous atteignez bientôt une petite auberge nichée au cœur des collines. Au loin, une chaîne de montagnes barre l'horizon, ses sommets disparaissant dans les nuages. A en juger par le nombre de montures et d'attelages, l'endroit est un relais. Vous pénétrez dans la salle bondée et tentez de vous frayer un chemin vers le

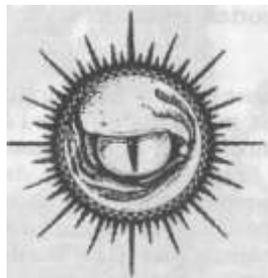
comptoir. Soudain, un vieux moine vous agrippe par le bras. « Lothar, murmure-t-il, tu cherches les Pierres Sacrées de Gundobad. L'une d'elles se trouve dans l'Ile des Orques, aux confins des Terres de Givre. Seulement, pour la posséder, il te faudra d'abord rassembler les quatre Anneaux du Savoir. » A ces mots, le vieil homme s'évanouit dans la foule. Intrigué, vous le cherchez dans toute l'auberge, mais en vain. En haussant les épaules, vous vous accoudez au comptoir et commandez une boisson fraîche... Après vous être accordé une heure de repos, vous reprenez votre périple et vous vous dirigez vers les montagnes. Vous atteignez bientôt les premiers contreforts à la croisée de deux routes. Allez-vous suivre le chemin de gauche (rendez-vous au [405](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [437](#)) ?

97

«Je suis désolée, dit-elle d'un air navré. Ce n'est pas la bonne réponse. Tu as manqué l'Épreuve de l'Énigme. Ton destin est scellé, tu dois mourir... » A ces mots, vous esquissez aussitôt un mouvement de recul. L'Ondine vous fixe en silence. Son regard s'illumine et vous entoure d'un halo de lumière qui vous pulvérise instantanément. Votre quête est terminée. Rendez-vous au [39](#).

98

Clovis brandit son épée et tranche dans l'entrelacs de racines. Aussitôt, une motte de terre tombe du plafond ! Dans un grondement sourd, l'édifice s'écroule sur vous et vous ensevelit. Votre aventure est terminée.



99

Vous longez les parois de la grotte et atteignez rapidement les berges de la rivière de lave. Soudain, un monstrueux Ver de Lave surgit devant vous dans un tourbillon de magma en fusion. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

VER DE LAVE HABILITÉ : 8 ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [282](#).

100

Vous frappez sur le gong et attendez quelques minutes. Bientôt, un gigantesque chevalier revêtu d'une lourde armure noire sort du puits. Il brandit une énorme hache dont le tranchant d'acier étincelle sous le soleil. « Tu es de sang royal, déclare-t-il d'une voix caverneuse. Je relève donc ton défi. » Avec des gestes lents, il soulève son arme et se prépare pour le duel. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

CHEVALIER NOIR HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [36](#).

101

Le prêtre pousse un soupir et murmure des paroles inaudibles. Sa main dessine dans l'air un curieux symbole et aussitôt un froid intense paralyse tout votre corps. Les autres membres du groupe vous soulèvent et vous conduisent à l'intérieur du cercle. Incapable de réagir, vous assistez à un étrange rituel au terme duquel vous êtes sacrifié à un dieu inconnu. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).



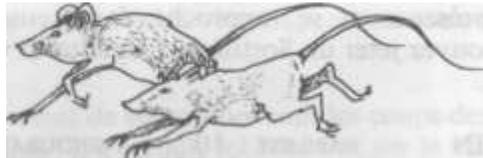
100 *Le tranchant de la hache du Chevalier Noir étincelle sous le soleil.*

102

Vous descendez dans l'étroit goulet rocailleux, provoquant de petits éboulis. Vous atteignez enfin le curieux objet. Il s'agit d'un bâton, forgé dans un métal inconnu. Une de ses extrémités se termine par une spirale pointue. Vous placez l'objet dans votre sac. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [415](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [326](#).

103

Vous atteignez bientôt le pont à octroi de la Rivière Noire. Votre frère Clovis n'étant pas au rendez-vous, vous vous installez confortablement à l'ombre d'un arbre. La journée se passe sans nouvelle de Clovis. Le lendemain matin, vous décidez de ne plus l'attendre et de poursuivre seul votre quête. Comme vous approchez du pont, un Troll au teint verdâtre sort d'une cahute située sous une des arches. « Il faut payer pour passer, grogne-t-il. Il t'en coûtera 2 Pièces d'Or. » Allez-vous payer le droit de passage, si vous le pouvez (rendez-vous au [277](#)) ou bien allez-vous affronter ce gigantesque Troll (rendez-vous au [316](#)) ?



104

Vous attendez que la vieille Amazone passe à portée de votre cage et vous tendez le bras en direction de son trousseau de clefs. Hélas, la gardienne esquisse un mouvement de côté et vous lacère la main d'un violent coup de badine. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. La vieille vous toise en secouant la tête : « Tu es trop impulsif, mon joli. Je saurai bien t'apprendre l'obéissance... » Rendez-vous au [161](#).

105

L'Hydre s'accorde un instant de réflexion et balance dangereusement ses multiples têtes au-dessus de vous. « Je te laisse passer, gronde-t-elle enfin, à condition que tu me remettes tout ce que tu possèdes. Tu pourras garder ton bâton, si tu le désires. » Allez-vous accepter les conditions du monstre (rendez-vous au 26) ou bien l'affronter (rendez-vous au [487](#)) ?

106

Vous dévidez plusieurs longueurs de fil à soie et constatez que, malgré son extrême légèreté, ce matériau est aussi solide qu'une corde (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Tandis que Clovis termine de ranger le fil dans son sac, vous entamez seul l'exploration du couloir. Brusquement, le sol cède sous vos pas ! Vous n'avez pas pris garde à la trappe qui vient de s'ouvrir dans le plancher. Vous plongez dans les eaux tumultueuses de la rivière et êtes entraîné au loin avant que votre frère ne puisse intervenir. Vous vous débattez pendant de longues minutes, luttant contre le courant. Finalement, vous parvenez à vous rapprocher de la berge et accrochez au passage une branche basse. Vous vous hissez, ruisselant, sur la terre ferme et après vous être accordé quelques minutes de repos, vous reprenez votre route en longeant la rivière. Rendez-vous au [293](#).

107

Vous reprenez votre route dans les collines et apercevez bientôt au lointain trois vieilles femmes assises près d'un amas de roches. Vous vous approchez du groupe. Les commères sont d'une saleté repoussante et vêtues de haillons informes. Elles possèdent à elles trois, un seul œil, une dent et une griffe ! En vous apercevant, elles se repassent l'œil unique afin de mieux vous observer. La mégère qui possède la dent vous apostrophe d'une voix éraillée : « Dites-nous, jeunes gens, laquelle de nous trois est la plus belle ? » Concertez-vous et choisissez votre réponse. Allez-vous choisir la mégère avec un œil (rendez-vous

au [152](#)), celle avec une dent (rendez-vous au [247](#)) ou bien celle avec une griffe (rendez-vous au [351](#)) ? Si vous jugez plus sage de ne pas prendre parti, rendez-vous au [469](#).

108

Vous projetez l'Éclair dans la mâture du vaisseau pirate, où il explose dans un fracas de tonnerre, provoquant des dégâts irréparables ! Hélas, la riposte est immédiate. Un ordre est lancé et une nuée de flèches fond sur vous, vous transperçant de part en part ! Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

109

De mauvaise grâce, vous tendez aux passeurs les 2 Pièces d'Or qu'ils réclament (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Les hommes reprennent la traversée, un sourire goguenard au coin des lèvres, et vous conduisent sur l'autre rive. Pendant un instant, l'envie vous prend de les transformer en grenouilles, mais vous jugez plus sage de conserver vos points de **MAGIE**. Rendez-vous au [209](#).

110

Vous avancez prudemment dans la pièce. Trois personnages se trouvent à portée de main. Lequel allez-vous réveiller ? Si vous désirez réveiller cette grosse femme souriante, rendez-vous au 16. Si vous préférez porter votre choix sur ce jeune homme mince aux cheveux longs, rendez-vous au [40](#). Vous pouvez aussi réveiller le gros homme barbu à la mine sévère. Rendez-vous dans ce cas au [68](#).

111

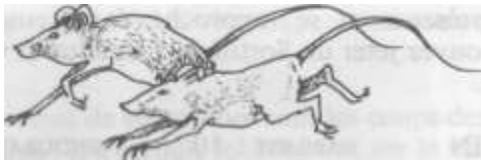
Changez **ACTION** en [38](#). Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que la valeur de **STATUT** se modifie. Si **STATUT** devient 1, rendez-vous au [218](#). Si **STATUT** devient 18, rendez-vous au [235](#).

112

Vous vous glissez à genoux dans l'étroit passage. La faille se prolonge sur plusieurs mètres. Vous entamez votre progression quand, soudain, vous vous retrouvez confronté à un gigantesque Rat ! L'immonde bête enfonce aussitôt ses crocs acérés dans votre nez ! Malgré la douleur qui vous assaille, vous parvenez à l'empoigner à la gorge.

RAT GÉANT HABILITÉ : 7 ENDURANCE : 6

Si vous sortez vainqueur, rendez-vous au [234](#). Sinon, rendez-vous au [295](#).



113

A quelques mètres de l'entrée de la caverne, vous chantonnez une ancienne ronde enfantine.

« Vieille Sorcière, Laide comme une soupière,

Cours donc après moi, Tu ne m'attraperas pas. »

A peine avez-vous terminé votre comptine qu'un hurlement de rage s'élève des entrailles de la caverne. Bientôt, la Sorcière apparaît à l'entrée de la grotte. Vous apercevant, elle secoue sa tignasse hirsute et s'élançe en grimaçant, tendant vers votre gorge ses mains calleuses aux ongles acérés comme des griffes. Aussitôt, vous tournez les talons et prenez la fuite. Si vous désirez l'entraîner vers la forêt, rendez-vous au [197](#). Si vous préférez escalader le piton rocheux, rendez-vous au [177](#).



113 *La Sorcière secoue sa tignasse hirsute
et s'élançe en grimaçant.*

114

Le sentier serpente entre les ajoncs et bifurque une fois encore, chacune des voies se perdant dans la pénombre du marécage. Si vous désirez prendre le chemin de gauche, rendez-vous au [276](#). Si vous préférez celui de droite, rendez-vous au [252](#).

115

Dites à Clovis de se rendre au [51](#). Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'il vous donne de nouvelles instructions.

116

Après vous être débarrassé du Lutin, vous décidez de fouiller sa demeure. Vous n'y trouvez rien d'intéressant, à l'exception d'une fiole marquée « Sève » (n'oubliez pas de la noter sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous décidez de l'emporter). Votre inspection terminée, vous descendez du chêne, désormais immobile, et poursuivez votre route en direction du pont. Rendez-vous au [60](#).

117

L'Ondine vous gratifie d'un large sourire : « C'est la bonne réponse. Tu as remporté l'Épreuve, je peux donc exaucer un vœu. » Si vous désirez répondre : « Je veux retourner sur la terre ferme », rendez-vous au [232](#). Si vous préférez répondre : « Je veux être sain et sauf », rendez-vous au [327](#).

118

Rendez-vous au [23](#).

119

Vous buvez une gorgée et aussitôt votre vision se brouille. Les oreilles bourdonnantes, vous sombrez dans un puits sans fond. Soudain, les ténèbres qui vous entourent cèdent la place à une vision terriblement nette : vous êtes assis dans une auberge en

compagnie de votre frère Clovis. Tous les consommateurs s'agenouillent l'un après l'autre devant un billot et sont décapités par l'aubergiste. Tandis qu'il abat sa lourde hache, l'homme annonce d'une voix claire. « Le gîte et le couvert pour une seule Pièce d'Or. » La scène disparaît brusquement et vous vous évanouissez. Rendez-vous au [499](#).

120

« C'est la bonne réponse, dit le masque. Vous pouvez reprendre ce qui vous appartient. » Aussitôt, vous ouvrez les paquets et découvrez à l'intérieur la totalité de vos possessions, ainsi que votre armement. N'oubliez pas de les noter à nouveau sur votre *Feuille d'Aventure*. Vous rassemblez votre paquetage en toute hâte et vous vous engouffrez par l'ouverture de la porte. Rendez-vous au [315](#).

121

Vous débouchez dans une petite salle vide de tout mobilier. Vous repérez aussitôt une fenêtre et un couloir. Allez-vous tenter de fuir par la fenêtre (rendez-vous au [156](#)) ou bien vous engouffrer dans le couloir (rendez-vous au [184](#)) ?

122

Les Ogres vous rouent de coups et vous dépouillent de tout votre argent (rayez la totalité de vos Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Heureusement, les blessures que vous ont infligées ces brutes sont superficielles et vous recouvrez rapidement la moitié des points d'ENDURANCE que vous avez perdus au combat. Peu à peu, vous reprenez connaissance. Allez-vous poursuivre seul la traversée de la forêt (rendez-vous au [42](#)), ou bien tenter de retrouver Clovis près du pont qui enjambe la rivière (rendez-vous au [181](#)) ?

123

Vous plongez un pied dans le bassin, mais le retirez aussitôt avec un cri de douleur. L'eau est bouillante ! Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Si vous désirez traverser le bassin grâce à un sortilège, rendez-vous au [309](#). Si vous préférez prendre appui sur les roches qui affleurent, rendez-vous au [187](#).

124

Vous avancez prudemment dans la lumière violette et, aussitôt, un tourbillon vous soulève de terre ! Pendant un temps qui vous semble infini, vous êtes ballotté dans les airs avant d'atterrir brusquement sur un chemin en pleine forêt, loin de l'arc-en-ciel. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au 81. Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [50](#).

125

Dites à Clovis de se rendre au [125](#). Grâce à votre magie, les lanières de cuir s'effritent et tombent en poussière. Sans perdre un instant, vous bondissez sur vos pieds et vous vous emparez de votre équipement. Les hommes du désert, persuadés de votre mort imminente, n'avaient pas songé à vous en délester ! Aussitôt, vous fuyez entre les dunes de sable. Rendez-vous au [346](#).

126

Le chêne tremble sous l'effet de votre sortilège, mais hélas ! il conserve assez de force pour vous maintenir prisonnier. Vous êtes inexorablement attiré vers la gueule béante qui se referme sur vous et vous broie. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).



126 *Vous êtes inexorablement attiré
vers la gueule béante du chêne.*

127

Rendez-vous au [321](#).

128

Clovis s'empare de son épée et, du tranchant de sa lame, éventre le sac. Vous atterrissez lourdement sur le sol. Hélas, le Géant s'aperçoit de votre tentative de fuite et vous coupe toute retraite en brandissant son gourdin. Vous allez devoir l'affronter chacun à votre tour pendant un Assaut. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

GÉANT HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [498](#).

129

Hélas, votre mort est inévitable. Votre aventure est terminée.

130

Dites à Clovis de se rendre au 130. La Boule de Feu jaillit de vos doigts et s'engouffre dans le terrier où elle explose avec un bruit sourd. Vous attendez quelques instants que les gravats retombent et que la fumée se dissipe. Apparemment, votre sortilège n'a provoqué que des dégâts minimes. Vous vous concentrez du regard et décidez de traquer les Furgolins dans leur tanière. Rendez-vous au [47](#).

131

Le fracas des armes cesse brusquement et cède la place à un silence inquiétant. Heureusement, quelques secondes plus tard, Clovis apparaît à l'entrée de la mesure en titubant légèrement. D'un coup d'épée, il tranche le nœud coulant qui vous emprisonne. Vous le suivez à l'intérieur tout en massant votre

nuque endolorie et manquez de trébucher sur le cadavre d'un Orque qui gît au milieu des meubles fracassés. Rendez-vous au [9](#).

132

Après en avoir fini avec le Collecteur Impérial, vous vous dirigez vers le comptoir. Soudain, un vieux moine vous barre le chemin. « Clovis et Lothar, murmure-t-il, vous cherchez la Gemme Sacrée. L'une d'elles se trouve dans l'Ile des Orques, aux confins des Terres de Givre, mais pour vous en rendre possesseurs, il vous faudra connaître les réponses à l'énigme... » Intrigués, vous le pressez à vous en dire plus, mais le vieil homme demeure évasif et élude toutes vos questions. Il refuse catégoriquement de vous renseigner avant le lendemain, mais, dans le même temps, propose de vous vendre certains articles. Discutez avec Clovis. Si vous acceptez tous deux de négocier avec le vieux moine, rendez-vous au [250](#). Si aucun de vous ne veut négocier, rendez-vous au [323](#).

133

Le dernier Diablotin s'écroule à vos pieds. Sans plus attendre, vous quittez cette grotte maudite et décidez d'aller voir ce que dissimule l'autre porte. Rendez-vous au [31](#).

134

Vous vous confectionnez rapidement une torche et pénétrez dans la caverne. La grotte est sombre et poussiéreuse et le sol jonché de gravats. Vous avancez avec prudence, attentif au moindre coin d'ombre. A quelque distance de l'entrée, la caverne se sépare en deux. La galerie principale est vaste tandis que l'autre est un petit goulet qui plonge en serpentant vers les ténèbres. Allez-vous suivre la galerie principale (rendez-vous au [290](#)) ou le petit couloir (rendez-vous au [337](#)) ?

135

Vous débouchez dans un long couloir dont les murs sont recouverts de tentures représentant des Djinn massacrant d'innocentes créatures. Vous jetez un coup d'oeil derrière votre épaule : le Djinn gagne du terrain ! Soudain, une boule de feu explose non loin de vous, pulvérisant une partie du mur. Un éclat de pierre vous blesse à l'épaule : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Vous repérez une porte ouverte sur votre gauche. Allez-vous fuir par cette ouverture (rendez-vous au [208](#)) ou bien poursuivre le long du couloir (rendez-vous au [184](#)) ?

136

Vous entamez votre progression le long du pont suspendu qui se balance dangereusement au-dessus des flots. Chacun de vos pas arrache un grincement sinistre aux planches vermoulues. Enfin, l'extrémité du pont émerge de la brume. Devant vous se dresse une haute tour, surmontée d'une cloche de bronze. Le pont aboutit à une plate-forme. Hélas, vous n'êtes pas au bout de vos peines ! Une gigantesque Hydre à trois têtes est lovée devant l'entrée de la tour et bloque le passage qui mène à la porte. Heureusement le monstre est assoupi. Vous avancez avec prudence et remarquez une clef, maintenue par une chaîne, autour du deuxième cou de la créature. Si vous désirez jeter un sortilège, rendez-vous au [164](#). Si vous préférez tenter de vous emparer de la clef sans réveiller le monstre, rendez-vous au [305](#). Vous pouvez aussi tenter de contourner l'Hydre et pénétrer dans la tour. Rendez-vous au [431](#).

137

Vous jetez votre sortilège et plongez dans les eaux tumultueuses, mais vous êtes aussitôt happé par un tourbillon et entraîné par le fond ! A demi-évanoui, vous atteignez la base du rocher. Vous repérez alors de nombreuses cavernes qui s'ouvrent dans la roche. Si vous désirez explorer une des cavernes, rendez-vous au

[456](#). Si vous préférez remonter à la surface et vous éloigner au plus vite, rendez-vous au [8](#).

138

Clovis bondit vers le lustre. Pendant ce temps, vous vous glissez dans la pièce en brandissant votre bâton et vous vous ruez vers la femme de l'aubergiste, agenouillée devant son four à pain. Demeurez à ce paragraphe et attendez que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

139

Le fermoir de la cassette explose à l'instant où vous le manipulez et vous blesse cruellement la main : vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. A l'intérieur, vous découvrez une bouteille de vin et 8 Pièces d'Or. N'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*, si vous désirez les emporter. Rendez-vous au [72](#).

140

Vous quittez le sentier et vous vous enfoncez au cœur du marécage, vous frayant un passage à grands coups de bâton entre les arbustes épineux et les buissons de roseaux. Vous pataugez dans une boue infâme et manquez à plusieurs reprises d'y laisser une botte, mais vous vous rapprochez peu à peu de la lumière. Alors que vous alliez l'atteindre, le sol se dérobe sous vos pieds et vous êtes brusquement happé dans une fondrière ! Une eau saumâtre pénètre dans vos poumons ! Vous vous débattiez frénétiquement, cherchant à reprendre pied. Lancez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez enfin à vous extirper de ce piège de boue et vous retrouvez un petit sentier. Hélas, pendant ce temps, la lumière a disparu. Rendez-vous au [91](#).



140 *Vous vous enfoncez vers la lumière au cœur du marécage.*

141

Qu'allez-vous remettre au chef Kobold ? Si vous désirez lui donner la Statuette de Jade, rendez-vous au [256](#). Si vous préférez lui abandonner le Collier en forme de vipère à deux têtes, rendez-vous au [299](#). Vous pouvez aussi lui remettre la Fiole de Sève (rendez-vous au [324](#)). Si vous ne possédez aucun de ces objets, vous pouvez jeter un sortilège (si vous ne l'avez pas fait précédemment). Rendez-vous au [211](#). Vous pouvez aussi affronter les Kobolds. Rendez-vous au [46](#).

142

Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

143

Le fermoir de la cassette explose à l'instant où vous le manipulez et vous blesse cruellement la main : vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. A l'intérieur, vous découvrez une bouteille de vin et 8 Pièces d'Or.

Déterminez avec Clovis de quelle manière vous allez partager ce butin. Lorsque vous êtes tombés d'accord, vous quittez la tanière du Troll et traversez la rivière. Rendez-vous au [418](#).

144

«Je suis désolée, dit-elle d'un air navré. Ce n'est pas la bonne réponse. Tu as manqué l'Épreuve de l'Énigme. Ton destin est scellé, tu dois mourir... » A ces mots, vous esquissez aussitôt un mouvement de recul. L'Ondine vous fixe en silence. Son regard s'illumine et vous entoure d'un halo de lumière qui vous pulvérise instantanément ! Votre quête est terminée. Rendez-vous au [39](#).

145

Vous avancez prudemment dans le faisceau de lumière bleue. Aussitôt, un tourbillon vous soulève de terre ! Pendant un temps qui vous semble infini, vous êtes ballotté dans les airs et atterrissez brusquement sur un chemin en pleine forêt, loin de l'arc-en-ciel. Rendez-vous au [224](#).

146

Vous vous glissez péniblement entre les racines et débouchez sur une petite salle où sont entassés tous vos biens. Sans attendre, vous récupérez vos affaires et rebroussez chemin. Les Furgolins sont sur vos talons, mais vous retournez bientôt à l'air libre et vous vous enfuyez dans les collines. Les créatures ne semblent pas vouloir se lancer à votre poursuite et, au bout de quelques minutes, vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle. Discutez avec votre frère. Allez-vous poursuivre la route ensemble (rendez-vous au [107](#)) ou bien vous séparer (rendez-vous au [446](#)) ?

147

La Licorne, ravie d'être à nouveau libre, vous propose à chacun d'exaucer un vœu. Allez-vous demander qu'elle guérisse vos blessures (rendez-vous au [408](#)), qu'elle vous rende plus chanceux (rendez-vous au [448](#)) ou bien qu'elle renforce vos pouvoirs magiques (rendez-vous au [475](#)) ?

148

Changez **ACTION** en 22. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** se change en 1, 2 ou 3, puis rendez-vous au [325](#).

149

Le marchand d'esclaves accepte votre proposition. Vous lui faites une description détaillée de votre frère Clovis et lui indiquez l'endroit où il pourra le trouver. La caravane reprend sa route et s'éloigne bientôt dans les collines. Rendez-vous au [329](#).

150

Clovis s'éloigne en direction de l'oasis, mais comme il arrive à hauteur des tentes, deux soldats surgissent et le prennent à partie ! Vous reconnaissez des Draconiens ! Clovis brandit son épée, mais les hommes-lézards sont de redoutables combattants. Bientôt, votre frère vous appelle à la rescousse. Concentré, prêt à jeter un sortilège, vous brandissez votre bâton et courez aussitôt lui porter secours. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

151

Vous pénétrez dans les eaux calmes du lac, en direction de l'autre berge. Vous avancez lentement, l'eau à mi-jambe quand, soudain, vous ressentez une violente douleur à la cheville, puis une autre ! Stupéfait, vous regardez l'eau et ne voyez rien, si ce n'est votre sang qui forme un cercle écarlate. Vous êtes brusquement pris de vertiges et de nausées. Vous êtes empoisonné ! Votre aventure se termine ici. Rendez-vous au [39](#).

152

La mégère qui possède l'œil est ravie de votre réponse et minaude comme une jeune fille ! Elle remet un peu d'ordre dans sa crinière hirsute et vous accorde sa bénédiction : vos points de **MAGIE** retrouvent leur total de départ. Hélas, votre choix provoque la colère de ses consœurs ! Elles se jettent sur vous en poussant des hurlements de rage. La première vous mord, tandis que Clovis reçoit un violent coup de griffe. Vous perdez 2 points de **CHANCE**. Rendez-vous au [389](#).

153

Le sentier descend en pente douce vers une vallée boisée et serpente entre les arbres. Vous progressez sous le couvert des sapins et atteignez bientôt une lisière. Le chemin se poursuit en ligne droite, mais vous apercevez sur votre gauche un sentier muletier. Si vous désirez poursuivre tout droit, rendez-vous au [307](#). Si vous préférez partir vers la gauche, rendez-vous au [342](#).

154

Alors que vous alliez atteindre le sommet de l'arbre, une branche cède sous votre poids et vous chutez dans le vide. Vous jetez aussitôt un Sortilège de Vol pour éviter de vous fracasser la nuque sur le sol. Il vous en coûte 3 points de **MAGIE**. Le sortilège stoppe votre chute et vous amène au sommet de l'arbre où vous attend le Lutin. Rendez-vous au [476](#).

155

Dites à Clovis de se rendre au [473](#) et rendez-vous à votre tour au [473](#).

156

La fenêtre débouche dans une haute tour surmontée d'un dôme translucide. Un escalier en spirale permet d'atteindre le sommet. Aveuglé un court instant par le brusque afflux de lumière, vous arrêtez brusquement le tapis volant. Le Djinn s'envole vers les hauteurs et, profitant de votre immobilité, invoque l'apparition de deux fléchettes magiques qu'il projette aussitôt sur vous ! L'une d'elle se fiche dans votre épaule : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Vous repérez enfin sur votre gauche une ouverture sombre, surmontée d'une fenêtre. Allez-vous diriger le tapis dans l'ouverture (rendez-vous au [280](#)) ou bien tenter de fuir par la fenêtre (rendez-vous au [229](#))?



156 *Le Djinn provoque l'apparition
de deux fléchettes qu'il projette sur vous !*

157

L'homme semble accepter votre réponse. Il s'agenouille au sol et, avec son index, dessine un symbole dans la terre meuble de la clairière :

En tant que Seigneur de la guerre, initié dès votre plus jeune âge aux arcanes de la magie, vous reconnaissez aussitôt le symbole du Soleil. Si vous désirez lui dire de vive voix qu'il s'agit là du soleil, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez répondre en dessinant à votre tour le symbole magique correspondant (celui de la Lune) et prouver de cette manière votre savoir, rendez-vous au [328](#).

158

Les Ondins marquent un temps de pause et répondent : « Soit, mais il te faut passer l'Épreuve de l'Énigme. Suis ce couloir et réponds aux questions de l'Ondine. » Ils vous désignent un étroit boyau qui s'enfonce dans la roche. Rendez-vous au [410](#).

159

Dites à Clovis de se rendre au [159](#). Votre sortilège opère immédiatement. Vous percevez un grondement sourd à l'intérieur de la caverne et, une minute plus tard, la terre tremble à vos pieds. La totalité de votre équipement jaillit du sol à quelques pas de vous. Clovis ne peut réprimer un sifflement admiratif. Cependant, vous ne pouvez vous empêcher d'interpréter cette péripétie comme un présage de mauvais augure. Concertez-vous. Si vous décidez de poursuivre ensemble cette quête, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez vous séparer, rendez-vous au [446](#).

160

Vous avancez sur l'arche de pierre en étendant les bras pour maintenir l'équilibre. Soudain, au-dessus de la rivière de lave, un craquement sinistre retentit et se répercute en écho dans la caverne. Une partie de l'arche s'effrite à quelques pas de vous et bientôt tout l'édifice s'effondre ! Vous plongez en hurlant de terreur vers la masse de magma incandescent. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [355](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [427](#).

161

« Vous serez affectés au service de la reine », vous annonce la gardienne avec un ricanement sinistre.

Après avoir fait le tour des cages, la vieille Amazone disparaît en boitillant dans la nuit. Vous attendez patiemment que toute activité cesse dans le camp. Clovis empoigne fermement un barreau et, calant ses pieds de part et d'autre, commence à tirer de toutes ses forces. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

162

Vous avancez prudemment dans le faisceau de lumière verte. Aussitôt, un tourbillon vous soulève de terre ! Pendant un temps qui vous semble infini, vous êtes ballotté dans les airs et atterrissez brusquement sur un chemin en pleine forêt, loin de l'arc-en-ciel. Rendez-vous au [353](#).

163

Rendez-vous au [23](#).

164

Allez-vous bondir par-dessus l'Hydre et la tour pour **1** point de **MAGIE** (rendez-vous au [34](#)), faire léviter la clef et l'attirer à vous pour **1** point de **MAGIE** (rendez-vous au [207](#)), ou bien transformer l'Hydre en une créature inoffensive pour **3** points de **MAGIE** (rendez-vous au [331](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, allez-vous tenter de vous emparer de la clef sans réveiller le monstre (rendez-vous au [305](#)) ou tenter encore de contourner le monstre à son insu (rendez-vous au [431](#)) ?

165

Vous poursuivez votre périple à travers la forêt. A plusieurs reprises, l'épaisseur du sous-bois vous oblige à mettre pied à terre. Rendez-vous au [293](#).

166

Vous plongez la main dans votre sac et en retirez la gemme. Aussitôt, vous vous concentrez et récitez à voix basse les formules susceptibles de libérer son pouvoir. Rien ne se passe ! Agacé, vous entamez une série de gestes occultes sans obtenir davantage de résultats. Hélas, votre manège attire l'attention des pirates et, en l'espace de quelques secondes, un cercle de lances et de sabres se forme autour de votre gorge ! Rendez-vous au [20](#).

167

Vous atteignez bientôt les collines escarpées. Les pitons rocheux s'élèvent tout autour de vous, tels de gigantesques doigts décharnés, prêts à se refermer. Vous poursuivez votre progression entre les multiples éboulis et atteignez bientôt une petite vallée. Hélas, votre route se trouve soudain bloquée par un bassin aux eaux bouillonnantes. Vous observez les environs et remarquez quelques failles dans la roche. L'une d'entre elles descend sur plusieurs dizaines de mètres. Un curieux objet métallique scintille au fond. Si vous désirez pénétrer dans la faille pour atteindre le bâton, rendez-vous au [102](#). Si vous

préférez ignorer cet objet et tenter de traverser la rivière, rendez-vous au [205](#).

168

Allez-vous, pour 2 points de **MAGIE**, créer l'illusion que vous êtes plusieurs (rendez-vous au [308](#)), jeter un Sortilège de Sommeil pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [352](#)) ou bien geler les Diablotins en plein vol pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [468](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, rendez-vous au [80](#).

169

Tentez votre Chance. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [360](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [444](#).

170

La porte s'ouvre sur un petit corridor. Vous avancez tous deux dans le plus grand silence et atteignez bientôt l'extrémité du couloir. Des bruits s'élèvent par une porte entrebâillée. Juste à côté, vous repérez un petit escalier qui grimpe à l'étage. Discutez ensemble. Si vous décidez d'emprunter l'escalier, rendez-vous au [12](#). Si vous préférez voir ce que dissimule la porte, rendez-vous au [481](#).

171

Le sentier s'enfonce dans les marécages. Progressivement, alors que tombe le crépuscule, une brume opaque recouvre les eaux calmes. Vous pressez le pas et atteignez un petit tertre, mais vous constatez avec dépit que le chemin bifurque à nouveau. Soudain, sur votre droite, une lueur vacillante apparaît entre les ajoncs. Si vous désirez prendre le chemin de gauche, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez emprunter le chemin de droite, rendez-vous au 91. Vous pouvez aussi quitter le chemin et pénétrer dans le marécage, en direction de la lumière. Rendez-vous au [140](#).

172

Le combat fut rude, mais une fois encore, vous avez vaincu ! Aussitôt, vous reportez votre attention sur les pauvres prisonniers. Les deux hommes sont en piteux état. Sans votre intervention, ils seraient morts à l'heure qu'il est. Vous défaites leurs entraves et attendez quelques minutes qu'ils reprennent leurs esprits. Ce sont deux paysans de la région et, par chance, ils connaissent bien ces montagnes. Ils vous ouvrent la route et, une heure plus tard, vous débouchez enfin à l'air libre, sur la face nord des montagnes ! Les deux hommes vous indiquent le chemin de Kalamdar. Le port n'est qu'à quelques heures de marche et, quelle que soit votre destination, vous trouverez un navire en partance. Ils vous mettent en garde contre la route qui passe par les terres. Dans ces régions désolées, la seule loi connue est celle du plus fort. Allez-vous suivre leur conseil et rallier Kalamdar (rendez-vous au [465](#)) ou bien poursuivre votre périple par le chemin qui passe par les terres (rendez-vous au [223](#)) ?

173

Bientôt, la lande s'interrompt brusquement devant le Grand Océan. Depuis les hautes falaises qui bordent la plage, vous apercevez au lointain l'Ile des Orques qui émerge de la brume. Un étroit pont de corde, d'une longueur incroyable, la relie au continent. Vous pressez le pas et arrivez en vue de l'étrange construction. Discutez avec Clovis. Allez-vous vous engager ensemble sur le pont suspendu (rendez-vous au [29](#)) ou bien traverser l'un après l'autre, Clovis passant le premier (rendez-vous au [51](#)) ? Si vous préférez ouvrir la marche, rendez-vous au [136](#).

174

Vous vous allongez et sombrez bientôt dans un profond sommeil. Soudain, au beau milieu de la nuit, une violente douleur au côté vous réveille en sursaut. Une lance étincelante, maniée par une silhouette fantomatique, s'enfonce lentement dans votre poitrine ! Déjà votre sang souille les draps !

Devant votre réaction, le Démon brandit la lance. D'un mouvement réflexe, vous roulez sur le côté. La lame s'enfonce dans le matelas qui s'enflamme aussitôt. Vous vous emparez de votre bâton, bien décidé à défendre chèrement votre vie. Vous pouvez user d'un Sortilège d'Attaque si vous le désirez.

DÉMON ASSASSIN HABILITÉ : 1 1 ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [49](#).

175

Vous avancez avec précaution dans la pièce, vous fauflant entre les étranges personnages flottants. Soudain, une grosse femme, souriant d'un air béat, glisse dans les airs et vous coupe la route. Surpris, vous reculez d'un pas. La femme esquisse un mouvement de côté et un gros homme barbu au visage renfrogné vient se coller à elle, suivi bientôt par un jeune homme mince aux cheveux longs. Les trois personnages flottent lentement dans les airs et bloquent votre progression. Lancez un dé. Si le résultat est :

1 ou 2 Rendez-vous au [16](#).

3 ou 4 Rendez-vous au [40](#).

5 ou 6 Rendez-vous au [68](#).

176

Vous avancez le long du tunnel pendant plusieurs heures. A plusieurs reprises, la voie se rétrécit au point que vous devez ramper. Vous perdez bientôt toute notion du temps. Vous alliez abandonner et rebrousser chemin quand le tunnel se divise en plusieurs voies qui forment un trident. Vous reprenez espoir. Allez-vous partir vers la gauche (rendez-vous au [82](#)), vers la droite (rendez-vous au [278](#)) ou bien poursuivre droit devant vous (rendez-vous au [413](#))?

177

Sans attendre, vous gravissez la colline. Aussitôt, la Sorcière s'élance à votre poursuite. Après quelques minutes d'escalade, vous sentez vos forces faiblir, tandis que la Sorcière gagne du terrain. Le sommet est en vue, mais vous venez de croiser un des rares arbres qui poussent sur la colline. Allez-vous poursuivre l'escalade jusqu'au sommet (rendez-vous au [262](#)) ou bien grimper à l'arbre et vous mettre hors d'atteinte de la Sorcière (rendez-vous au [238](#)) ?

178

Au cours de la bataille, une flèche vous blesse cruellement à l'épaule et manque de provoquer votre chute ! Vous perdez 1 point d'**ENDURANCE**. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

179

Vous vous apprêtez à quitter les abords du carrefour quand, brusquement, le ciel s'obscurcit. Les ombres de la potence et des tombes se rassemblent à la croisée de routes en une terrifiante masse sombre ! Un squelette grimaçant se dresse devant vous, enveloppé dans un lourd manteau de ténèbres. La créature éclate d'un rire diabolique : « Je suis la Mort qui rôde, et voici mes enfants ! » Les pans du manteau s'écartent et six petites formes recroquevillées, le visage dissimulé par une capuche, s'avancent

lentement vers vous. Les trois premières s'arrêtent à votre hauteur tandis que les autres se dirigent vers votre frère. « Regardez l'un d'eux ! ordonne la Mort. Et contemplez votre Destin ! » Lequel de ses trois enfants allez-vous regarder?

Le premier

Rendez-vous [272](#)

Le deuxième

Rendez-vous au [332](#)

Le troisième

Rendez-vous au [406](#)

180

Vous cheminez pendant plusieurs jours sur cette terre aride et désolée sans rencontrer âme qui vive. Le désespoir commence à vous gagner, mais vous devez coûte que coûte poursuivre votre périple. Un matin, vous remarquez au loin un puits flanqué d'un arbre mort. Vous vous hâtez vers cette preuve d'une présence humaine, la seule depuis de trop longs jours. Le sol autour du puits est jonché d'ossements et de vieilles armures rouillées. Un gong de bronze est accroché à une branche basse de l'arbre. Intrigué, vous vous approchez de l'objet et y lisez l'inscription suivante : « Je sonne pour le défi. » Allez-vous frapper le gong (rendez-vous au [100](#)) ou bien fuir au plus vite cet endroit sinistre (rendez-vous au [344](#))?

181

Vous poursuivez votre route à travers la forêt, en direction du pont à octroi. Bientôt, vous remarquez sur le bord du chemin un chêne centenaire aux branches torturées. Des fenêtres sont ménagées dans le tronc et vous remarquez une porte d'entrée entre deux racines. Un Lutin des Forêts est tranquillement assis sur le perron à déguster une chope d'hydromel. Vous apercevant, il vous apostrophe : « Lothar, dit-il d'une voix perçante, tu cherches les Gemmes Sacrées de Gundobad. Entre un instant, je peux te renseigner. » Vous vous arrêtez, stupéfait que cette créature connaisse votre nom et les motifs de votre voyage. Vous mettez pied à terre et vous vous approchez de l'entrée. Vous

remarquez un petit escalier en spirale dans le tronc creux du chêne. Sans attendre, le Lutin disparaît dans son arbre. Allez-vous le suivre et emprunter l'escalier (rendez-vous au [92](#)), ou escalader le tronc par l'extérieur (rendez-vous au [259](#)) ?

182

« C'est une mauvaise réponse ! » gronde le masque. Aussitôt, il émet une longue plainte et avertit les alentours de la présence d'intrus. Sans attendre., vous empoignez les paquets en toute hâte et découvrez qu'ils renferment vos possessions ! (N'oubliez pas de les noter à nouveau sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [88](#).

183

A l'instant même où vous pénétrez dans la lumière, rouge, une violente décharge électrique vous repousse en arrière. Vous tombez lourdement de terre, à demi assommé : vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Décidez avec Clovis quelle nouvelle couleur vous allez choisir. Si vous optez pour la verte, rendez-vous au [162](#). Si vous vous décidez pour la bleue, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez pénétrer dans la violette, rendez-vous au [124](#).

184

Vous déboulez à une allure folle dans le couloir qui décrit plusieurs zigzags. Le tapis volant rase les murs et vous devez vous maintenir à ses bords pour ne pas être éjecté ! Devant vous, le couloir se termine en cul-de-sac ! Non ! Vous repérez une large faille dans le mur de droite : une porte ouverte et une fenêtre. Allez-vous fuir par la porte (rendez-vous au [260](#)), par la fenêtre (rendez-vous au [229](#)) ou bien vous engouffrer dans la faille (rendez-vous au [280](#)) ?

185

Changez **ACTION** en [40](#) et demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

186

Le passage s'enfonce en serpentant au cœur du pont fortifié. A plusieurs reprises, vous devez escalader des pans entiers de murs éboulés. Vous atteignez bientôt un couloir quand, brusquement, un couple Gremlins surgit en face de vous ! Les petites créatures malfaisantes brandissent aussitôt leurs glaives et vous adressent un sourire mauvais. Les gremlins échangent un regard et foncent à l'attaque en poussant des cris hystériques ! Vous n'avez pas le temps de jeter un sortilège. Discutez avec Clovis et sélectionnez chacun un adversaire.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GREMLIN	8	4
Second GREMLIN	7	4

Si vous sortez tous deux vainqueurs de cet affrontement, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [78](#).

187

Vous traversez le bassin en sautant de pierre en pierre quand soudain, à quelques mètres de vous, une monstrueuse Salamandre des Volcans surgit des eaux bouillonnantes et, d'un coup de patte griffue, manque vous sectionner une jambe. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de la combattre.

SALAMANDRE HABILETÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [77](#).



187 Une monstrueuse Salamandre des Volcans surgit des eaux bouillonnantes.

188

Vous buvez une gorgée et aussitôt votre vision se brouille. Les oreilles bourdonnantes, vous sombrez dans un puits sans fond. Soudain, les ténèbres qui vous entouraient cèdent la place à une vision terriblement nette : les arbres autour du cercle de pierres levées s'embrasent les uns après les autres, tandis que des cavaliers en armes poussent le Druide et ses acolytes dans les flammes. Leurs hurlements de douleur vous vrillent les oreilles. La scène disparaît brusquement et vous vous évanouissez. Rendez-vous au [499](#).

189

Clovis vient de s'écrouler à vos côtés ! Sans plus attendre, vous battez en retraite et quittez l'auberge, vous enfuyant à toute allure en direction des montagnes environnantes. Bientôt, la route bifurque. Allez-vous suivre le chemin de gauche (rendez-vous au [405](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [437](#))?

190

Vous entamez votre progression le long du pont suspendu qui se balance dangereusement au-dessus des flots. Chacun de vos pas arrache un grincement sinistre aux planches vermoulues. Enfin, l'extrémité du pont émerge de la brume. Devant vous se dresse une haute tour, surmontée d'une cloche de bronze. Le pont aboutit à une plate-forme. La porte de la tour est entrebâillée mais le cadavre sanguinolent d'une gigantesque Hydre à trois têtes gît devant l'entrée. Vous avancez avec prudence et contournez cette scène de carnage. Sur vos gardes, vous vous avancez vers l'entrée. Rendez-vous au [155](#).

191

Vous vous envollez sous le regard ahuri des pirates et de l'équipage et vous vous éloignez à toute allure. Pendant une heure, vous volez au ras des vagues mais comme aucune terre ne se profile à l'horizon, vous décidez de rebrousser chemin.

Bientôt, vous apercevez le navire marchand. Le vaisseau pirate ayant disparu, vous atterrissez sans encombre sur le pont. Le capitaine, surpris de votre retour, vous apprend qu'il a perdu la totalité de sa cargaison. Pendant qu'il vous parle, vous surprenez les regards sournois de certains membres de l'équipage. Rendez-vous au [237](#).

192

Vous vous dressez brusquement, prêt à frapper ces gredins, mais ils relèvent aussitôt leurs bâtons et vous projettent à l'eau en riant. En un instant, vous êtes assailli par des dizaines de poissons invisibles qui vous entraînent vers le fond. Votre aventure se termine ici. Rendez-vous au [39](#).

193

Le sentier s'enfonce dans les marécages. Progressivement, alors que tombe le crépuscule, une brume opaque recouvre les eaux calmes. Vous atteignez un petit tertre et constatez avec dépit que le chemin bifurque à nouveau. Vous vous arrêtez un instant, indécis, quand soudain, sur votre gauche, une faible mélodie s'élève des ajoncs. Si vous désirez prendre le chemin de gauche, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez emprunter le chemin de droite, rendez-vous au [91](#). Vous pouvez aussi quitter le chemin et pénétrer dans le marécage, en direction de la musique. Rendez-vous au [220](#).

194

Si vous désirez offrir la Conque Sacrée à la créature démoniaque, rendez-vous au [385](#). Si vous préférez lui remettre le Calice d'Or, rendez-vous au [264](#). Vous pouvez aussi lui proposer un Fruit Blanc (rendez-vous au [445](#)). Si vous ne possédez aucun de ces objets, il vous faut recourir à la magie. Rendez-vous au [64](#).

195

Le chêne s'embrase aussitôt sous l'effet de votre sortilège. Des flammèches jaillissent du feuillage et le Lutin pris de panique s'enfuit à toutes jambes. Malheureusement, les branches qui vous emprisonnent maintiennent leur emprise et vous êtes bientôt entouré par les flammes. Vous allez mourir carbonisé. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

196

Dites à Clovis de se rendre au 196. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

197

Vous dévalez la colline à toutes jambes. La Sorcière, plutôt que de vous poursuivre, lève les bras au ciel et exhale une fumée blanche. Le nuage vous encercle et pénètre dans vos poumons, vous forçant à stopper brutalement. En quelques bonds, la Sorcière vous rejoint et passe à l'attaque. Pour la durée de ce combat, réduisez votre **HABILETÉ** de 3 points.

SORCIÈRE HABILETÉ: 10 ENDURANCE: 6

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [489](#).

198

Dites à Clovis de se rendre au [198](#). Votre sortilège engendre le chaos total à l'intérieur de la caverne. La terre s'ouvre dans un grondement sourd, tandis que la tanière des Furgolins remonte à l'air libre. Les créatures paniquées s'égayent dans la nuit en poussant des hurlements hystériques. Bientôt, le silence retombe. Vous fouillez la terre meuble et récupérez la totalité de votre équipement. Clovis vous félicite, mais vous ne pouvez vous empêcher d'interpréter cette péripétie comme un présage de mauvais augure. Concertez-vous. Si vous décidez de poursuivre

ensemble cette quête, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez vous séparer, rendez-vous au [446](#).

199

Changez ACTION en 23. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que STATUT change. Si STATUT change en 1 ou 2, rendez-vous au [242](#). Si STATUT change en 3, rendez-vous au [287](#).

200

Dites à Clovis de se rendre au [366](#) et rendez-vous à votre tour au [366](#).

201

A l'instant où vous touchez la bande électrique, les trois couleurs se fondent et, dans un fracas étourdissant, se cristallisent pour former un petit éclair, léger comme une plume, au creux de votre main. Electron semble ravi de votre réussite mais vous conseille de quitter ces collines au plus vite. Allez-vous suivre son avis et poursuivre votre périple (rendez-vous au [395](#)) ou bien lui demander ce que signifie cet étrange petit éclair (rendez-vous au [314](#)) ?

202

Le Papillon-Sphinx n'est plus, mais ce monstre n'était peut-être pas seul ! Sur vos gardes, vous inspectez le couloir et découvrez plusieurs chrysalides de bonne taille, cachées dans un renforcement du mur. Choisissez ensemble votre prochaine action. Si vous décidez de percer une chrysalide, rendez-vous au 38. Si vous préférez dévider les fils de soie pour un usage ultérieur, rendez-vous au [106](#).

203

Vous suivez l'étroit goulet qui s'enfonce dans la roche en dessinant de nombreux méandres. Bientôt, le passage se sépare

en deux boyaux distincts. Celui de droite grimpe en pente raide, tandis que celui de gauche s'enfonce et se perd dans les ténèbres. Si vous désirez emprunter celui de gauche, rendez-vous au [413](#). Si vous préférez descendre dans celui de droite, rendez-vous au [396](#).

204

A l'instant où vous pénétrez dans l'arc-en-ciel, le monde extérieur disparaît et vous vous retrouvez encerclé par quatre bandes de couleur scintillantes qui s'élèvent jusqu'au ciel et se fondent dans les nuages. Les couleurs sont toutes animées d'un lent mouvement ondulatoire. Discutez avec Clovis et décidez ensemble quelle bande vous allez traverser.

La rouge	Rendez-vous au 183
La verte	Rendez-vous au 162
La bleue	Rendez-vous au 145
La violette	Rendez-vous au 124

205

Vous observez attentivement les eaux tumultueuses du plan d'eau. Il ne semble guère profond et de nombreuses roches affleurent à la surface. Allez-vous tenter la traversée à la nage (rendez-vous au [123](#)), sauter de roche en roche jusqu'à l'autre rive (rendez-vous au [187](#)) ou bien jeter un sortilège (rendez-vous au [309](#)) ?

206

Sous l'effet du sortilège, la pression des parois s'arrête dans un grincement sinistre, mais hélas vous ne parvenez pas à vous dégager. Abusé par la ruse de cet infâme Lutin, vous comprenez que votre aventure va se terminer ici, coincé dans ce chêne, attendant de mourir de faim et de soif. Rendez-vous au [39](#).

207

A votre grande satisfaction, la chaîne s'élève lentement et glisse le long du cou du monstre. Hélas au niveau de la tête, un maillon accroche une écai La chaîne se tend et s'arrache brusquement, portant la clef dans l'œil du monstre ! L'Hydre réveille en sursaut. Trois paires d'yeux vous fixent avec rage. La créature se dresse, menaçante, sa longue queue serpentine fouettant l'air. Il va falloir la combattre. Rendez-vous au [487](#).

208

Vous débouchez dans une vaste salle au plafond voûté. Vous reconnaissez en un éclair les symboles magiques des Seigneurs du Chaos brodés sur les lourdes tentures qui ornent les murs. Le tapis décrit une vaste courbe dans la salle, le temps pour vous de repérer les issues. Sur le mur du fond, vous remarquez une ouverture bordée de rideaux de velours noir et un espace ménagé dans le plafond. Si vous désirez pousser le tapis volant dans l'ouverture du fond, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez fuir par le passage au plafond, rendez-vous au [280](#).

209

Vous pénétrez dans l'épaisse forêt qui borde la rive nord du lac. Au bout de quelques minutes, le sentier qui serpente entre les arbres arrive à une bifurcation. Allez-vous suivre le chemin qui part sur votre gauche (rendez-vous au [432](#)) ou bien celui sur votre droite (rendez-vous au [340](#)) ?

210

Vous apercevez bientôt dans le lointain, descendant des collines, une caravane d'esclaves qui avance lentement dans votre direction. Plusieurs dizaines d'hommes enchaînés se traînent péniblement derrière un palanquin orné de draperies multicolores que soulèvent huit porteurs. Dans quelques instants, la procession sera à votre niveau. Si vous souhaitez les laisser passer, rendez-vous au [30](#). Si vous préférez aborder le

marchand d'esclaves et le pousser à capturer Clovis, rendez-vous au [87](#). Vous pouvez aussi tenter de libérer les esclaves. Rendez-vous au [370](#).

211

Allez-vous hypnotiser le chef Kobold pour 2 points de **MAGIE** et lui laisser croire que vous êtes un ami (rendez-vous au [341](#)), mettre la pièce sens dessus dessous pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [375](#)), ou bien vous rendre invisible pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [412](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, il vous faudra affronter les Kobolds (rendez-vous au [46](#)) ou, si vous ne l'avez pas encore fait, offrir un présent à leur chef (rendez-vous au [141](#)).

212

Vous arrivez bientôt en vue du pont à octroi qui enjambe la rivière. Votre frère Clovis vous y attend, confortablement installé à l'ombre des arbres. Vous vous congratulez mutuellement et décidez de reprendre votre route. A l'instant où vous approchez du pont, un gigantesque Troll à la peau verdâtre sort d'une cabane coincée sous une arche et s'avance vers vous. La créature vous réclame à chacun 2 Pièces d'Or. Discutez avec Clovis et décidez si vous allez payer le droit de passage (rendez-vous au [371](#)) ou bien combattre le Troll (rendez-vous au [345](#)).

213

L'aubergiste et sa femme gisent sur le sol de la cuisine. Vous inspectez rapidement les lieux et constatez qu'il n'existe pas d'autre issue. Vous rebroussez aussitôt chemin et empruntez l'escalier. Rendez-vous au [12](#).

214

Le sentier quitte la forêt et coupe à travers une vaste plaine de hautes herbes. Vous voyagez pendant plusieurs jours dans ce paysage monotone. Entre-temps, le sentier a cédé la place à une



214 *Deux pendus se balancent mollement
au bout d'une corde.*

route de terre battue, mais vous n'avez encore rencontré personne. Vous atteignez bientôt un carrefour où se dresse une potence. Deux pendus se balancent mollement au bout d'une corde, poussés par une légère brise. Des corbeaux, perturbés dans leur sinistre besogne par votre arrivée, s'envolent lourdement. A leurs pieds, vous remarquez deux tombes fraîchement creusées et que l'on a recouvert de pierres en toute hâte. Discutez avec Clovis et décidez ensemble de votre prochaine action. Si vous désirez inspecter la potence, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez ouvrir les tombes, rendez-vous au [357](#).

215

Rendez-vous au [101](#).

216

Sous l'effet de votre sortilège, tous les oiseaux sombrent dans un profond sommeil et tombent l'un après l'autre dans les eaux calmes du lac. Rendez-vous au [273](#).

217

Changez **ACTION** en 29. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** change. Si **STATUT** devient 1 ou 10, rendez-vous au [37](#). Si **STATUT** devient 9, rendez-vous au [493](#).

218

Le couloir de droite s'enfonce en pente douce et, au fur et à mesure de votre progression, vous constatez que la chaleur augmente. Vous atteignez bientôt une vaste caverne séparée par une profonde crevasse d'où s'élèvent des tourbillons de fumée. Vous vous approchez prudemment de la faille et manquez suffoquer sous la chaleur ! Un torrent de lave écarlate coule lentement au fond de la crevasse. Vous observez cet étrange endroit et remarquez à quelques mètres de vous un pont naturel qui enjambe la faille. Si vous désirez longer les parois de la

caverne, rendez-vous au [99](#). Si vous préférez emprunter le pont de pierre, rendez-vous au [160](#).

219

Le barreau de bois cède enfin avec un craquement sec, ménageant un espace suffisant pour que vous puissiez vous enfuir. Clovis, haletant, retombe en arrière, totalement épuisé par l'effort qu'il vient de fournir. De crainte que le bruit n'ait attiré l'attention, vous soulevez votre frère et l'aidez à se glisser entre les barreaux. Vous vous éloignez tous deux à la faveur de l'obscurité, vous fauillant entre les tentes. Vous repérez bientôt une vive lueur sur votre gauche. Discutez avec Clovis. Si vous décidez de vous approcher de la lumière, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez fuir dans la direction opposée, rendez-vous au [428](#).

220

Vous quittez le sentier et plongez dans l'obscurité, vous frayant un passage entre les ajoncs. Soudain, vous vous enfoncez dans des sables mouvants ! Le marécage vous happe et vous vous débattez frénétiquement. Lancez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous parvenez, au terme d'une lutte acharnée, à vous extirper de ce piège et atteignez un nouveau sentier. Hélas, la musique qui vous avait attiré s'est tue. Rendez-vous au [114](#).

221

Le dernier brigand vient de succomber ! Leurs compères demeurés à dos d'aigle vous décochent quelques flèches mais abandonnent rapidement le combat. L'Aigle décrit une large boucle avant de disparaître au loin. Vous inspectez les corps des deux guerriers. Le premier porte une superbe cape noire. Quant au second, son visage était dissimulé sous une capuche argentée. Discutez avec Clovis et partagez-vous ce butin avant de poursuivre votre périple. Rendez-vous au [173](#).

222

Le sortilège opère aussitôt et les branchages qui vous emprisonnent se racornissent jusqu'à devenir de simples brindilles. Rendez-vous au [5](#).

223

Vous empruntez la route des terres et dépassez la cité portuaire de Kalamdar dont les tours blanches se dressent au lointain. Vous avancez d'un bon pas et, en milieu d'après-midi, atteignez les rives d'un vaste lac entouré de collines. Vous longez la berge quand soudain, sur l'autre rive, une nuée compacte s'élève dans les airs ! Intrigué, vous observez l'étrange phénomène qui se rapproche à vive allure. Un vol d'oiseaux fonce vers vous en formation serrée. Les étranges créatures sont munies d'un bec démesuré, acéré comme une dague ! Si vous désirez utiliser un des objets que vous possédez pour échapper aux oiseaux, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez user d'un sortilège, rendez-vous au [441](#). Vous pouvez aussi vous préparer au combat et attendre leur arrivée. Rendez-vous au [479](#).

224

Au détour du chemin, vous êtes confrontés à un personnage d'allure brutale, assis derrière une table pliante. L'homme porte un bandeau sur son œil gauche et est entouré d'une troupe de mercenaires armés. Un couple de paysans apeurés vient de déposer un petit tas de pièces sur la table et l'homme procède au partage avec un sourire avide. « Une pour toi, dix-neuf pour moi... » Vous apercevant, il vous apostrophe : « Hé là, vous deux, je suis le Collecteur Impérial. Vous devez payer chacun 5 Pièces d'Or pour l'usage de cette route. » Possédez-vous suffisamment pour acquitter cette taxe ? Si oui, rendez-vous au [458](#). Sinon, rendez-vous au [304](#).

225

Clovis a eu raison des deux gardes, mais déjà d'autres bruits de bottes résonnent à l'extrémité du couloir ! Sans perdre un instant, vous rebroussez chemin et vous vous engouffrez dans l'autre tunnel. Rendez-vous au [343](#).

226

Changez ACTION en 26. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que STATUT change. Si STATUT devient 1, 4 ou 5, rendez-vous au [165](#).

227

Vous atteignez bientôt la cité de Kalamdar. Sans tarder, vous vous dirigez vers le port et achetez votre passage sur un petit navire marchand faisant route vers l'Ile des Orques. Vous vous installez sur le pont tandis que l'équipage termine de charger les marchandises dans les cales. En fin d'après-midi, le navire prend la mer. Vous voguez pendant plusieurs jours, trompant votre ennui en jouant aux cartes avec les autres passagers qui s'entassaient sur le pont. Le matin du sixième jour, la vigie annonce un bateau à bâbord. Bientôt, une voile noire apparaît à l'horizon. Des pirates ! Le navire fonce sur vous et vous coupe le vent. Le vaisseau pirate est gigantesque et vous surplombe. Les forbans sont prêts à donner l'assaut. Pris de panique, le marchand se rend sans combattre et propose sa cargaison et ses passagers à condition qu'on lui laisse son navire et son équipage ! Allez-vous le laisser faire sans réagir (rendez-vous au [20](#)) ou bien tenter d'intervenir (rendez-vous au [443](#)) ?

228

Vous buvez une gorgée et aussitôt votre vision se brouille. Les oreilles bourdonnantes, vous sombrez dans un puits sans fond. Soudain, les ténèbres qui vous entouraient cèdent la place à une vision terriblement nette : vous plongez votre bras dans une flamme jaune et vous emparez d'une gemme d'un vert étincelant. Aussitôt, des clameurs s'élèvent autour de vous : « Longue vie au

roi ! Vive Lothar, notre souverain ! » La scène disparaît brusquement et vous vous évanouissez. Rendez-vous au [499](#).

229

Vous foncez par la fenêtre mais, hélas, vous apercevez au dernier moment les deux gardes embusqués de part et d'autre de l'embrasure ! Les hommes croisent aussitôt leurs lances au niveau de votre poitrine et vous êtes violemment éjecté du tapis volant. Vous retombez lourdement sur le sol. A demi assommé, vous entrevoyez le Djinn qui fonce sur vous avec un rire diabolique ! Un bref éclair de lumière vous aveugle et vous pulvérise ! Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

230

Les Gremlins gisent à vos pieds, mais il semble que le fracas du combat ait attiré l'attention sur vous !

Des bruits de pas et un cliquetis d'armures vous parviennent de l'extrémité du couloir. Non loin de vous, vous repérez une rampe de chargement qui surplombe les flots tumultueux. La rampe est entourée de barrières de protection. Discutez avec Clovis. Si vous désirez vous cacher derrière les barrières et attendre que le calme soit rétabli, rendez-vous au [350](#). Si vous préférez rebrousser chemin vers l'entrée et emprunter l'escalier, rendez-vous au [306](#).

231

Vous quittez le sentier et avancez à travers les buissons en direction de la lumière. Vous atteignez bientôt une mare d'eau stagnante recouverte d'une brume opaque. Sans y prendre garde, vous pénétrez dans la nappe gazeuse. Aussitôt, une atroce brûlure vous déchire les poumons ! Lancez un dé et ôtez le résultat de votre total d'**ENDURANCE**. Si vous êtes encore en vie, vous atteignez l'autre rive en suffoquant et retrouvez un nouveau sentier qui serpente entre les ajoncs. Rendez-vous au [276](#).

232

« Si tel est ton désir, tu seras satisfait... » L'Ondine dessine de mystérieux signes dans les airs et aussitôt votre vision se brouille. Vous reprenez conscience quelque temps plus tard au milieu d'une lande désolée, baignée d'une pâle lumière. La Conque Sacrée repose à vos pieds. A l'intérieur du coquillage, vous découvrez un collier en forme de vipère à deux têtes (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [344](#).

233

Les Sylphes s'envolent dans les airs et virevoltent autour de vous en poussant de petits cris joyeux.

Soudain, ils disparaissent et une chape de ténèbres tombe sur la clairière. Vous rebroussez aussitôt chemin en titubant dans l'obscurité. Après quelques longues minutes de tâtonnements, vous parvenez enfin à retrouver le sentier. Vous vous apercevez alors que toutes vos Pièces d'Or ont disparu (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous sentez toutefois beaucoup plus vaillant : à titre de compensation, les Sylphes ont guéri toutes vos blessures. Votre **ENDURANCE** est revenue à son total de départ. Rendez-vous au [340](#).

234

Vous repoussez le cadavre du Rat Géant et poursuivez votre progression. Vous atteignez rapidement sa tanière, mais constatez avec dépit qu'il n'existe aucune issue. Le sol est jonché d'ossements divers que vous retournez à la hâte, dans l'espoir de découvrir un passage. Cette inspection est vaine, mais vous découvrez un bouclier finement ciselé. Cet objet ne vous est d'aucune utilité, mais il pourrait rendre service à votre frère. Allez-vous rebroussez chemin et emporter le bouclier (rendez-vous au [422](#)) ou bien repartir en le laissant sur place (rendez-vous au [365](#))?



233 *Les Sylphes virevoltent autour de vous en poussant de petits cris joyeux.*

235

Le couloir de droite s'enfonce en pente douce et au fur et à mesure de votre progression, des bouffées de chaleur vous atteignent par vagues. Vous atteignez bientôt une vaste caverne séparée par une profonde crevasse d'où s'élèvent des tourbillons de fumée. Vous vous approchez prudemment de la faille et manquez de suffoquer ! Un torrent de lave écarlate coule lentement au fond de la crevasse. Vous observez cet étrange endroit et remarquez à quelques mètres de vous un pont naturel qui enjambe la faille. Si vous possédez l'Œil de Chat, rendez-vous au [334](#). Sinon, rendez-vous au [313](#).

236

Les pendus étaient des meurtriers. La croix marquée au fer rouge sur leur front est la preuve de leurs anciens forfaits. L'examen de la potence ne vous apprend rien de particulier. Concertez-vous avec Clovis. Si vous désirez inspecter les tombes, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez poursuivre votre périple, rendez-vous au [179](#).

237

Cette nuit-là, comme la totalité des passagers a été enlevée par les pirates, vous avez obtenu sans peine une cabine particulière. Vous vous couchez de bonne heure, réjoui à l'avance de pouvoir enfin vous reposer dans un vrai lit ! Hélas, votre répit est de courte durée. Au cours de la nuit, vous êtes réveillé en sursaut. D'un mouvement réflexe, vous vous emparez de votre bâton et scrutez la pénombre. Trois silhouettes sont penchées sur vos affaires ! Les marins du bord, témoins de votre spectaculaire démonstration, vous ont pris pour un riche magicien ! Surpris, les marins esquissent un mouvement de recul, mais l'appât du gain étant le plus fort, ils encerclent lentement votre couche. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MARIN	7	6
Deuxième MARIN	6	4
Troisième MARIN	6	4

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [28](#).

238

Prenant appui sur les branches basses, vous escaladez l'arbre en toute hâte. La Sorcière vous observe un instant en ricanant. Soudain, elle enserme le tronc et, avec une force incroyable, le déracine ! L'arbre s'effondre, vous entraînant dans sa chute. Vous vous écrasez lourdement sur le sol pierreux. Lancez un dé et ôtez le résultat de votre total d'ENDURANCE. La Sorcière s'avance vers vous en grimaçant. Il va falloir combattre.

SORCIÈRE HABILETÉ: 10 ENDURANCE : 6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [489](#).

239

Rendez-vous au [321](#).

240

Vous contournez le fourré et approchez les Farfadets en arborant des mines réjouies, la bouteille de vin à la main. Les petites créatures ne semblent guère surprises de votre présence, mais portent toute leur attention sur le précieux nectar ! Vous leur offrez à boire de bonne grâce et, en l'espace de quelques minutes, les Farfadets vident la bouteille ! A demi avinés, ils insistent pour que vous visitiez leur arc-en-ciel. Rendez-vous au [204](#).

241

L'Aigle Géant prend son envol et part vers le nord. Quelques heures plus tard, un autre aigle apparaît à l'horizon. Il porte la bannière rouge de l'ennemi ! Aussitôt, les archers se mettent en position de combat. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

242

« Non, répond Clovis. Je préfère partir seul. Nous nous retrouverons dans quelques jours près du pont qui enjambe la Rivière Noire. » Rendez-vous au [325](#).

243

Le couloir aboutit à une vaste pièce claire. Une douzaine d'hommes en transe flottent dans les airs, le corps figé en position du lotus. Intrigué, vous observez cet étrange lieu et remarquez au fond de la salle une porte de bois, renforcée de lourdes ferrures. Si vous désirez traverser la salle, en direction de la porte, rendez-vous au [175](#). Si vous préférez réveiller un des personnages en méditation, rendez-vous au [110](#).

244

« C'est une mauvaise réponse ! » gronde le masque. Aussitôt, il émet une longue plainte et avertit les alentours de la présence d'intrus. Sans attendre, vous empoignez les paquets en toute hâte et découvrez qu'ils renferment vos possessions ! (N'oubliez pas de les noter à nouveau sur votre *Feuille d'Aventure*.) Rendez-vous au [88](#).

245

Les passeurs empochent vos 6 Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*) et vous autorisent à prendre place dans la barque. A l'aide de longues perches, ils s'éloignent progressivement de la berge. Parvenus au milieu du lac, ils arrêtent l'embarcation et exigent un supplément de 2 Pièces d'Or, faute de quoi ils feront demi-tour. Allez-vous payez le supplément (rendez-vous au [109](#) ? Si vous préférez tenter de vous rendre maître du bateau, rendez-vous au [192](#). Vous pouvez aussi quitter l'embarcation et poursuivre la traversée à la nage (rendez-vous au [151](#)).

246

Si vous avez tué ou transformé l'Hydre, rendez-vous au [416](#). Sinon, rendez-vous au [115](#).

247

La mégère à la dent est ravie de votre réponse et minaude comme une jeune fille ! Tout en vous gratifiant d'un sourire ravageur, elle vous accorde sa bénédiction : vous gagnez 1 point d'**HABILETÉ**. Hélas, votre choix provoque la colère de ses consœurs ! Elles se jettent sur vous en poussant des hurlements de rage. La première vous foudroie de son œil unique, tandis que Clovis reçoit un violent coup de griffe ! Jetez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre total de **MAGIE**. Rendez-vous au [389](#).

248

Clovis s'empare de la cassette et manipule le fermoir mais, à cet instant, la serrure lui explose dans les mains et le blesse cruellement ! A l'intérieur, vous découvrez une bouteille de vin et 8 Pièces d'Or. Déterminez avec Clovis de quelle manière vous allez partager ce butin. Vous quittez ensuite la tanière du Troll et traversez la rivière. Rendez-vous au [418](#).

249

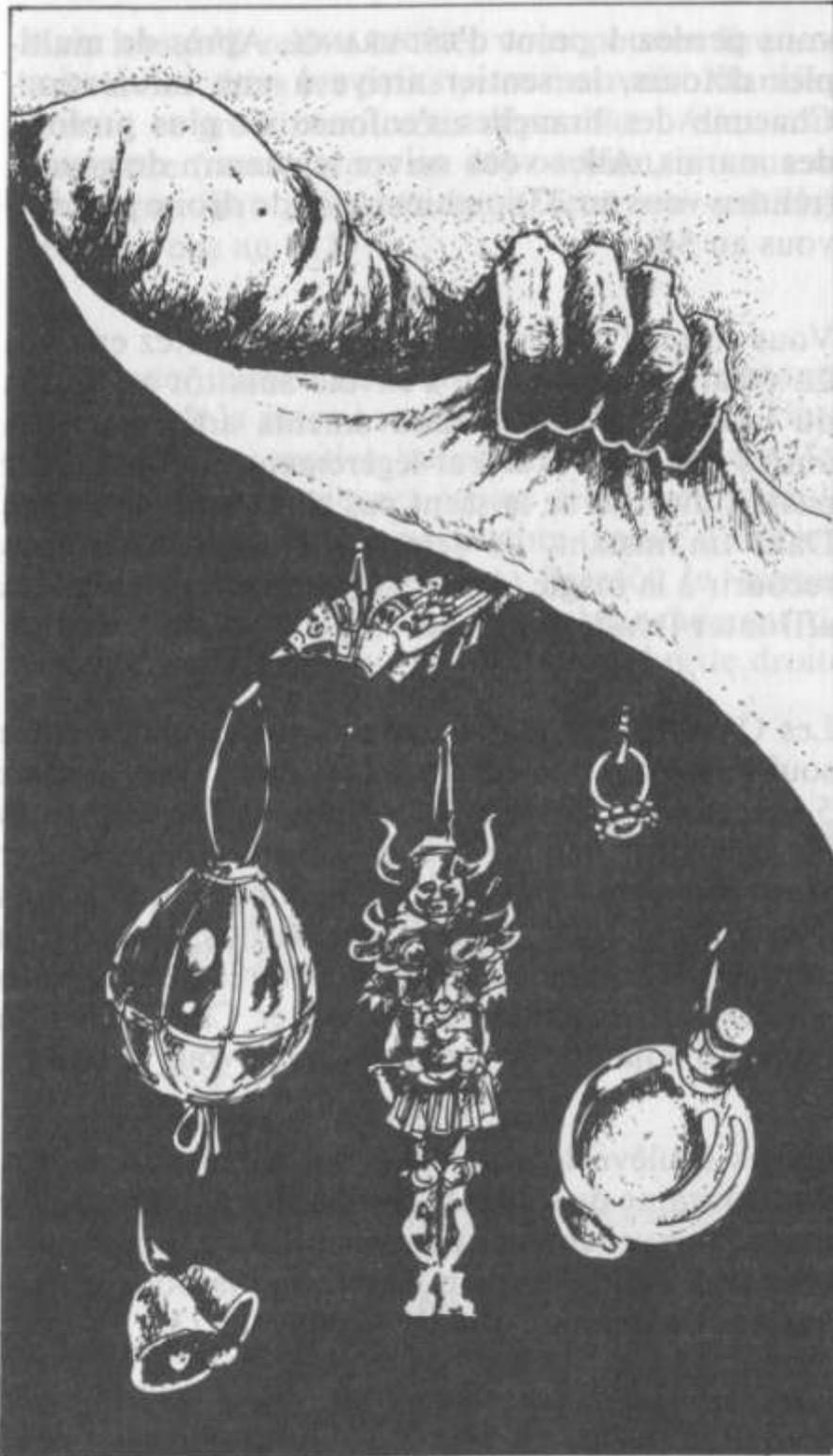
Soudain, un garde surgit de derrière une dune et fait tournoyer une lourde paire de bolas au-dessus de sa tête. L'arme fonce en sifflant et s'enroule autour de vos jambes. Vous vous effondrez sur le sol et votre tête heurte violemment une pierre. Aussitôt, un voile noir passe devant vos yeux et vous perdez connaissance ! Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

250

Le vieux moine soulève un pan de son manteau avec des airs de conspirateur et révèle un assortiment de petits objets maintenus par des crochets. « Chacun d'eux vaut 2 Pièces d'Or », annonce-t-il en soupesant les articles. Discutez avec Clovis et choisissez chacun un objet dans la liste qui va suivre. (Aucun de ces articles n'existe en double, vous devez donc sélectionner chacun un objet différent.) Le moine vous propose une Statuette de Jade, une Boule de Cristal, un Anneau, un Oiseau Mécanique, une Clochette de Bronze et une Fiole fermée par un bouchon de liège. Lorsque vous aurez terminé vos emplettes, rendez-vous au [323](#).

251

Vous pénétrez dans la clairière et avancez d'un pas assuré vers le cercle de pierres levées. L'un des prêtres s'approche de vous. Malgré la capuche qui dissimule son visage, vous pouvez entrevoir des traits empreints de brutalité. L'homme s'arrête à une distance raisonnable et tend son bras dans votre direction, la paume de sa main ouverte vers le ciel. Vous l'observez, perplexe. Allez-vous répéter ce geste (rendez-vous au [157](#)) ou bien le saluer de vive voix (rendez-vous au [101](#)) ?



250 *Le moine soulève un pan de son manteau et révèle un assortiment de petits objets.*

252

Le sentier décrit une large boucle à travers un immonde marécage dont les eaux stagnantes dégagent une épouvantable odeur de putréfaction. Vous êtes bientôt sujet à de violentes nausées et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Après de multiples détours, le sentier arrive à une bifurcation. Chacune des branches s'enfonce au plus profond des marais. Allez-vous suivre le chemin de gauche (rendez-vous au [33](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [54](#)).

253

Vous sortez l'oiseau de votre sac et le jetez en l'air. La créature mécanique s'envole aussitôt au-dessus du lac avec de lents mouvements artificiels. Les autres oiseaux s'écartent légèrement pour le laisser passer, mais ne se laissent pas abuser par ce leurre. Dans un instant, ils seront sur vous. Allez-vous recourir à la magie (rendez-vous au [441](#)) ou bien les affronter (rendez-vous au [479](#)) ?

254

Les Ogres gisent à vos pieds. Vous reprenez votre souffle et vous décidez de les fouiller : vous trouvez 5 Pièces d'Or. Les blessures infligées par ces brutes au cours de la bataille sont de nature superficielle et vous recouvrez rapidement la moitié des points d'ENDURANCE que vous avez perdus. Allez-vous poursuivre seul la traversée de la forêt (rendez-vous au [42](#)) ou bien tenter de retrouver Clovis près du pont qui enjambe la rivière (rendez-vous au [181](#)) ?

255

Clovis soulève le couvercle de la boîte. Aussitôt, une douzaine de serpents bondissent en sifflant et le mordent cruellement au poignet ! D'un mouvement réflexe, il retire sa main et referme la boîte en grimaçant de douleur. Rendez-vous au [373](#).

256

Vous tendez la statuette au chef Kobold. Il s'en empare aussitôt et l'examine avec un air réjoui.

Mais lorsqu'il relève la tête, vous pouvez lire une lueur avide dans ses petits yeux mauvais. Manifestement, ce gremlin veut vous dépouiller ! Allez-vous combattre (rendez-vous au [46](#)) ou bien, si vous ne l'avez pas fait précédemment, jeter un sortilège (rendez-vous au [211](#)) ?

257

Après une journée de route, la forêt environnante cède bientôt la place à une zone de marécages. Heureusement, le sentier surplombe légèrement les marais et vous demeurez à pied sec. Le crépuscule descend et vous n'avez pas encore trouvé d'endroit où établir votre campement. Bientôt le sentier bifurque. Allez-vous prendre l'embranchement de gauche (rendez-vous au [33](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [54](#)) ?

258

« Tu n'es qu'un intrus, venu du monde d'en haut, grondent-ils. Tu dois mourir ! » Aussitôt, les Ondins brandissent leurs tridents. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ONDIN	9	6
Second ONDIN	7	6

Si vous parvenez à les vaincre, rendez-vous au [336](#).

259

Vous vous accrochez aux branches basses du chêne et entamez l'ascension. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [476](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [154](#).

260

Vous aboutissez dans une longue crypte voûtée et sombre. De part et d'autre, les parois sont percées de nombreuses alcôves où reposent des cercueils d'ébène vernis. Soudain, le Djinn surgit d'un passage dérobé à l'extrémité du couloir. D'un geste ample, il projette en ricanant une nuée d'aiguilles étincelantes. Plusieurs d'entre elles vous atteignent de plein fouet et vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Malgré la douleur, vous parvenez à guider le tapis dans un passage sur votre droite. Celui-ci bifurque aussitôt. Allez-vous prendre le couloir de gauche (rendez-vous au [312](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [339](#))?

261

L'aubergiste et sa femme gisent sur le sol de la cuisine. Sans plus attendre, vous rebroussez chemin dans le couloir et gravissez les marches. L'escalier débouche dans l'étable de l'auberge. De là, vous partez en direction des montagnes. Après une heure de marche, le chemin arrive à une bifurcation. Allez-vous suivre la route de gauche (rendez-vous au [405](#)) ou celle de droite (rendez-vous au [437](#)) ?

262

Dans un ultime sursaut d'énergie, vous gravissez les derniers mètres qui vous séparent du sommet. Soudain, des mains glaciales se referment sur votre nuque. La Sorcière vous soulève comme un fétu de paille ! « Je vais t'apprendre ce qu'il en coûte de me défier, misérable avorton ! » éructe-t-elle. A cet instant, l'aube pointe à l'horizon et illumine le sommet de la colline. La Sorcière pousse un hurlement d'effroi et vous lâche. Les rayons du soleil la brûlent !

Le monstre se tord de douleur sur le sol et se désintègre sous vos yeux. Rendez-vous au [489](#).

263

Vous descendez dans la faille et atteignez bientôt le second objet. Il est de même facture que le premier et manifestement pourrait s'y emboîter. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [19](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [326](#).

264

Le Démon prend le Calice et l'observe un instant avant de le broyer entre ses doigts puissants ! D'un geste dédaigneux, il le jette au fond de la caverne. « Ceci n'est pas une preuve de royauté, siffle-t-il d'une voix glaciale, mais une babiole pour vieillard malade ! » Rendez-vous au [404](#).

265

Vous poursuivez votre route dans ce paysage désolé quand, soudain, une petite tornade se forme à quelques pas de vous. Une seconde plus tard, Clovis apparaît ! Apparemment, il est aussi surpris que vous de se trouver ici, mais bientôt il hausse les épaules et déclare, laconique : « Allez, reprenons la route. » Rendez-vous au [173](#).

266

Aussitôt, une ombre menaçante se matérialise devant vous. Le Guerrier Fantôme survole le bastingage et fond sur le capitaine des pirates. Hélas, la riposte est immédiate ! Une nuée de flèches, lancée depuis les haubans, vous atteint de plein fouet. Transpercé de toutes parts, vous titubez un instant encore avant de vous écrouler, mort, sur le pont. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).



266 *L'ombre menaçante d'un Guerrier-Fantôme se matérialise devant vous.*

267

Au dernier moment, vous bondissez sur le côté. La corde magique vous frôle et repart dans les airs avant de décrire un large cercle. Vous vous enfuyez à toutes jambes, poursuivies par le filin surnaturel. Une fois encore, vous parvenez à esquiver son attaque. Le marchand, agacé, rappelle son objet magique tandis que vous vous éloignez dans les collines. Rendez-vous au [453](#).

268

Avec un ensemble parfait, vous bondissez par-dessus les fourrés et plongez tous deux sur le Farfadet le plus proche. Hélas, vos mains se referment sur le vide ! Les petites créatures disparaissent instantanément. Leur rire narquois s'élève dans les airs en même temps que l'arc-en-ciel qui s'estompe progressivement. Vous vous apercevez alors que votre bourse, elle aussi, s'est envolée (rayez toutes vos Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*). Dépités, vous retournez vers le sentier. Rendez-vous au [353](#).

269

L'Aigle Géant vous surplombe. Aussitôt, deux hommes armés se laissent glisser le long de cordes et atterrissent près de vous ! Discutez avec Clovis et choisissez chacun un adversaire. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BRIGAND DES AIRS	9	8
Second BRIGAND DES AIRS	9	8

Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [303](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [17](#).

270

Dites à Clovis de se rendre au [270](#). Vous disparaissiez progressivement et reculez de quelques pas, abandonnant votre frère aux prises avec la créature. S'il succombe à cet affrontement, rendez-vous au [497](#). S'il parvient à vaincre le monstre, rendez-vous au [202](#).



271

Le sentier descend en pente douce vers une vallée. Vous avancez avec prudence, car la roche s'effrite sous vos pas. Au détour d'une paroi, votre progression est bloquée par un éboulis. Tout en maugréant contre le mauvais sort, vous escaladez les gravats, mais le terrain se dérobe et vous êtes emporté en contrebas. Fort heureusement, votre chute est sans gravité et vous ne souffrez que de légères contusions. Vous perdez quand même 1 point d'**ENDURANCE**. Vous poursuivez votre route dans la vallée et atteignez une bifurcation. Allez-vous emprunter le chemin de gauche (rendez-vous au [342](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [153](#)) ?

272

Vous plongez votre regard dans les yeux vides de l'enfant. Vous vous voyez brusquement en équilibre instable sur un pont de pierre qui surplombe un torrent de lave ! Soudain, le pont s'écroule et vous entraîne vers le magma en fusion. L'hallucination cesse et l'enfant de la mort recule vers son père. Rendez-vous au [496](#).

273

Vous longez les rives du lac pendant une heure et atteignez bientôt un petit bosquet d'arbustes recouverts de fleurs aux teintes acides. Une dizaine de personnages sont allongés entre les arbres, parmi les immondices. Ils sont d'une maigreur effrayante, mais tous arborent un sourire béat. De temps à autre, ils arrachent une fleur des branches basses et la mâchent lentement avant de retomber dans une contemplation muette. Si vous désirez observer de plus près les arbustes, rendez-vous au [358](#). Si vous préférez aborder ces curieux personnages, rendez-vous au [382](#).

274

Vous prenez la jeune Sylphe par la main et entrez dans la danse. Bientôt, emporté par l'allégresse communicative de ces petits êtres, vous entraînez votre partenaire dans une ronde effrénée. Hélas, la couronne de fleurs tombe de sa tête et termine sa course sous le talon de votre botte ! Aussitôt, une clameur déçue parcourt l'assistance. La jeune Sylphe recule de quelques pas et vous considère d'un air grave. « Je suis la reine de ce peuple, dit-elle. Cette couronne que tu as détruite me donnait le pouvoir de sauvegarder nos vies. Tu dois remplacer ce que tu as pris. » D'un geste, elle vous entoure d'un halo de lumière et vous vous sentez brusquement privé de tous vos pouvoirs : réduisez vos points de **MAGIE** à 0. Allez-vous proposer vos services à ces petites créatures pour tenter de réparer votre faute (rendez-vous au [45](#)) ou bien allez-vous simplement quitter la clairière et retourner vers le chemin (rendez-vous au [340](#)) ?

275

Vous jetez votre sortilège, mais il n'a d'autre effet que de provoquer la colère du Démon. « Pauvre fou ! gronde-t-il en déployant des ailes membraneuses. Tes petites astuces ne sont pas dignes d'un roi ! » Rendez-vous au [404](#).

276

Le sentier traverse un bosquet de saules pleureurs dont les racines torturées courent sur le sol. Leurs branches tombantes affleurent la surface de bassins d'eau saumâtre, recouverts de feuilles mortes. Vous progressez quelques heures encore dans ce paysage désolé quand le chemin bifurque. Sur votre droite, vous repérez une lueur vacillante. Un feu semble brûler non loin de là. Allez-vous emprunter le chemin de gauche (rendez-vous au [33](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [54](#)) ? Si vous préférez quitter le chemin et couper à travers les arbres en direction de la lumière, rendez-vous au [292](#).

277

Le Troll prend vos 2 Pièces d'Or (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*) et, d'un signe de tête, vous autorise à passer. Vous traversez le pont et pénétrez à nouveau dans la forêt. Deux chemins s'offrent à vous. Allez-vous suivre celui qui part vers la gauche (rendez-vous au [432](#)) ou bien celui qui part vers la droite (rendez-vous au [340](#)) ?

278

Le tunnel s'enfonce en serpentant au cœur de la montagne et se divise en deux sections. Allez-vous emprunter le couloir de gauche (rendez-vous au [413](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [176](#)) ?

279

Vous buvez une gorgée et aussitôt votre vision se brouille. Les oreilles bourdonnantes, vous avez la sensation de sombrer dans un puits sans fond ! Soudain, les ténèbres qui vous entouraient cèdent la place à une vision terriblement nette : vous voyez votre frère Clovis sortir triomphant d'une montagne noire. Son front est ceint d'une couronne où brille une gemme bleue. Des clameurs s'élèvent : « Longue vie à Clovis ! Vive le roi de Gundobad ! » Vous-même êtes attaché au pied de la montagne,

Si vous préférez poursuivre votre route le long de la berge, rendez-vous au [398](#).

283

Vous vous faufilez dans l'étroit tunnel et atteignez rapidement une bifurcation. Les deux branches sont similaires, mais le bruit d'une cavalcade résonne dans celui de gauche ! Prenez une décision rapide. Si vous désirez vous engouffrer tous deux dans le tunnel de gauche, rendez-vous au [438](#). Si vous préférez fuir par le tunnel de droite, rendez-vous au [343](#).



284

Vous vous allongez sur le sol du couloir et sombrez bientôt dans un profond sommeil. Le lendemain matin, vous êtes réveillé en sursaut par un violent coup de pied dans les côtes. Deux gardes sont penchés sur vous. « Misérable poltron, grommelle l'un d'eux. Comment oses-tu te prétendre de sang royal et refuser l'hospitalité de notre souverain. Tu mourras pour cet affront ! » Les deux hommes brandissent leurs hallebardes. Vous vous redressez d'une brusque pirouette. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	10	6
Second GARDE	8	6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [338](#).

285

Avec un ensemble parfait, vous bondissez pardessus les fourrés et plongez chacun sur un Farfadet. Hélas, vos mains se referment sur le vide ! Les petites créatures disparaissent instantanément. Leur rire narquois s'élève dans les airs en même temps que l'arc-en-ciel qui s'estompe progressivement. Vous vous apercevez alors que votre bourse, elle aussi, s'est envolée, ainsi qu'un objet de votre sac (à votre choix). Rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*. Dépités, vous retournez vers le sentier. Rendez-vous au [353](#).

286

Vous attendez patiemment à une distance raisonnable de l'oasis. Bientôt, le soleil décline et commence à disparaître à l'horizon. Soudain, deux ombres inquiétantes se profilent au sommet de la dune. Deux gardes Draconiens dévalent la pente en grognant. Les hommes-lézards fouettent l'air de leurs cimenterres, dans un instant, ils seront sur vous ! Concertez-vous rapidement et choisissez chacun un adversaire. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier DRACONIEN	9	8
Second DRACONIEN	9	6

Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [249](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [10](#).



286 *Deux Draconiens dévalent la pente en fouettant l'air de leurs cimenterres.*

287

Vous vous enfoncez tous deux dans l'épaisse forêt qui borde le domaine de vos ancêtres. Pendant plusieurs jours, vous suivez le chemin qui serpente entre les arbres sans rencontrer âme qui vive. Le quatrième jour, vous croisez un paysan effrayé. L'homme vous recommande de prendre garde. Plusieurs Orques vivent dans une cabane au bord du chemin, non loin de là. Sur vos gardes, vous poursuivez votre route en tenant vos montures par la bride. Bientôt, vous apercevez la cabane des Orques, à demi masquée par la végétation. De la fumée s'échappe de la cheminée. La bâtisse est délabrée et vous ne comptez qu'une porte et une fenêtre fermée par un volet. Discutez avec Clovis et déterminez ensemble votre prochaine action : allez-vous vous engouffrer tous deux par la porte (rendez-vous au [486](#)), pénétrer par la porte tandis que Clovis passe par la fenêtre (rendez-vous au [455](#)), ou laissez Clovis s'engouffrer par la porte tandis que vous ouvrirez la fenêtre pour jeter un sortilège à l'intérieur de la bâtisse (rendez-vous au [403](#)) ?

288

La porte s'ouvre sur une somptueuse salle de banquets dont les murs sont ornés de tentures de soie multicolores. Des hommes enturbannés sont mollement allongés sur des coussins et contemplent en riant un spectacle effroyable : un gigantesque Djinn survole des esclaves enchaînés, rassemblés au centre de la pièce. D'un geste surnaturel, l'entité en libère un et le pousse à fuir, mais avant que le malheureux ne quitte la pièce, la créature le tue d'un geste surnaturel. La salle est déjà jonchée de nombreux cadavres. A quelques pas de vous, un tapis volant, supportant des boissons rafraîchissantes flotte entre deux airs. L'assemblée n'a pas encore remarqué votre présence. Allez-vous attaquer le Djinn et libérer les esclaves (rendez-vous au [409](#)) ou bien bondir sur le tapis volant, emmener avec vous quelques prisonniers et prendre la fuite (rendez-vous au [474](#)) ?

289

Quelque temps plus tard, vous repérez une silhouette familière au sommet d'une colline. Clovis arrive dans votre direction ! Vous vous congratulez et poursuivez ensemble votre route. Rendez-vous au [25](#).

290

Vous progressez dans le couloir pendant quelques instants. Soudain, le sol s'effondre sous vos pieds et vous chutez dans une crevasse. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [447](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [414](#).

291

Quelques jours plus tard, alors que vous cheminez entre les dunes de sable, vous repérez à nouveau un Aigle Géant. L'oiseau vous surplombe et deux cordes tombent jusqu'à terre. Deux hommes armés se laissent glisser au sol et s'élancent vers vous en dégainant leurs épées ! Discutez avec Clovis et choisissez chacun un adversaire. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier BRIGAND DES AIRS	9	8
Second BRIGAND DES AIRS	9	8

Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [221](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [17](#).

292

Attiré par la lumière, vous vous frayez péniblement un chemin à travers les mares d'eau saumâtre, les ajoncs et les épineux. Enfin, vous atteignez une chaumière sur un îlot accueillant bordé d'arbres. Un vieux paysan débonnaire, qui prenait le frais sur le

pas de sa porte, vous aperçoit et vient aussitôt à votre secours. Vous acceptez de bonne grâce son hospitalité et, après avoir partagé son repas, vous sombrez dans un profond sommeil. Ce répit vous rend 4 points d'**ENDURANCE**. Le lendemain matin, le vieil homme vous conduit dans sa barque à la limite des marécages. Devant vous s'étend une région de collines basses, striées de sentiers pédestres. Allez-vous vous diriger vers les pics rocheux qui se découpent au lointain (rendez-vous au [167](#)) ou bien vers les collines basses (rendez-vous au [429](#))?

293

Bientôt, les arbres se font plus rares et vous atteignez une plaine. La Rivière Noire coule en serpentant et forme une vaste étendue d'eau calme qui barre la plaine. Vous longez un instant ce plan d'eau, considérant l'eau transparente. A première vue, la profondeur maximale de la pièce d'eau ne doit pas excéder un mètre. Non loin de vous, trois hommes sont tranquillement assis près de deux barques à fond plat. Il est impossible de contourner le plan d'eau et vous devez absolument vous rendre sur l'autre rive afin de poursuivre votre périple. Allez-vous tenter la traversée (rendez-vous au [151](#)) ou aborder les hommes près des barques (rendez-vous au [13](#)) ?

294

Avertissez Clovis que vous venez de mourir et, si **STATUT** égale 16, dites-lui de se rendre au 51. Sinon, dites à Clovis de se rendre au [473](#). Rendez-vous au [39](#).

295

Dites à Clovis de se rendre au [295](#). Coincé dans cette faille étroite, vous succombez rapidement aux morsures impitoyables du Rat Géant. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

296

Vous vous accroupissez derrière un arbre et observez le groupe. Apparemment, les hommes accomplissent une cérémonie religieuse. Un énorme corbeau perché au sommet d'une des pierres prend soudain son envol et se dirige vers vous. « Un espion, un espion ! » crie-t-il brusquement d'une voix nasillarde. Un des prêtres vous repère et tend le bras dans votre direction. Vous êtes aussitôt cloué sur place, immobilisé par un puissant sortilège. Les hommes courent vers vous et vous soulèvent sur leurs épaules. Ils vous conduisent au centre du cercle de pierres et vous déposent sur un autel. Totalement incapable de bouger, vous assistez à un étrange rituel, au terme duquel vous êtes sacrifié au nom d'un dieu inconnu. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

297

Rendez-vous au [479](#).

298

Votre frère s'est défendu vaillamment, mais malgré tout son courage, il n'a pu vaincre le marchand d'esclaves et ses sbires. Vous assistez impuissant à son exécution. La caravane reprend bientôt sa route. Tout espoir est perdu, une longue vie de servitude vous attend, loin de votre patrie. Votre aventure est terminée.

299

Vous tendez le collier au chef des Kobolds. Celui-ci l'examine d'un air réjoui et se le passe autour du cou. Immédiatement, le serpent de métal prend vie et plonge ses crocs venimeux dans la gorge du Kobold ! La créature se roule au sol en poussant des hurlements de douleur ! Ses compères reculent effrayés. Soudain, dans un grondement sourd, le serpent se transforme en un gigantesque Dragon à deux têtes, semant la panique dans les

rangs Kobolds ! Le monstre exhale aussitôt son souffle enflammé sur les plus proches créatures ! Rendez-vous au [93](#).

300

Vous escaladez la colline et atteignez la porte principale de la villa. Deux gardes monstrueux, affublés de têtes de sanglier sont postés devant l'entrée. Vous voyant, ils brandissent de lourds cimenterres. « De la nourriture pour le maître », grogne le premier. « Il nous récompensera grandement », répond son compère en se léchant les babines. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de les affronter.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	7	6
Second GARDE	7	6

Si vous remportez le combat, allez-vous pénétrer dans la villa (rendez-vous au [463](#)) ou bien poursuivre votre route à travers les collines (rendez-vous au [210](#))?

301

Le barreau de bois cède enfin avec un craquement sec, ménageant un espace suffisant pour que vous puissiez vous enfuir. De crainte que le bruit n'ait attiré l'attention, vous vous glissez rapidement entre les barreaux. Vous vous éloignez tous deux à la faveur de l'obscurité. Bientôt, au détour d'une tente, vous repérez une vive lueur sur votre gauche. Discutez avec Clovis. Si vous décidez de vous approcher de la lumière, rendez-vous au [354](#). Si vous préférez fuir dans la direction opposée, rendez-vous au [428](#).



300 Deux gardes monstrueux, affublés de têtes de sanglier, sont postés devant l'entrée.

302

Les petites créatures vous aperçoivent et se regroupent autour de vous en poussant des cris de joie. Une jeune Sylphe au visage mutin, les cheveux ornés d'une guirlande de fleurs, s'élève à votre hauteur, portée par des ailes de libellule. Elle vous tend une main gracile et, d'un sourire charmeur, vous invite à entrer dans la ronde. Si vous désirez participer à leurs réjouissances, rendez-vous au [274](#). Si vous préférez décliner leur invitation, rendez-vous au [233](#).

303

La bataille fut rude, mais l'Aigle Géant a fini par prendre la fuite ! Vous poursuivez votre route, survolant les vastes étendues de sable rouge. Bientôt, la ligne bleue du Grand Océan apparaît à l'horizon. Le capitaine, de crainte que l'ennemi ne se soit regroupé sur les côtes, vous dépose dans la lande à quelques kilomètres du rivage. Rendez-vous au [173](#).

304

« Je me contenterai de ce que vous avez », répond le Collecteur avec un sourire narquois. Vous esquissez un mouvement d'humeur, mais il est vite tempéré par la vue des arbalètes que brandissent les mercenaires ! Vous déposez sur la table la totalité de vos Pièces d'Or (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Le Collecteur décide, par la même occasion, de garder vos montures à titre de compensation. Délesté de tous vos biens, vous reprenez la route en maugréant. Discutez avec Clovis. Si vous désirez encore voyager en sa compagnie, rendez-vous au [383](#). Si vous préférez vous séparer de votre frère et continuer seul votre quête, rendez-vous au [318](#).

305

Retenant votre souffle, vous approchez à pas feutrés du monstre assoupi. D'une main tremblante vous vous emparez de la clef et faites lentement glisser la chaîne le long de son cou. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [41](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [388](#).

306

L'escalier aboutit dans un interminable couloir qui semble se prolonger sur toute la longueur du pont.

L'endroit est vide de tout mobilier et chacun de vos pas soulève un nuage de poussière. Soudain, dans un bruissement d'ailes, un gigantesque Papillon-Sphinx surgit des poutres du toit et tombe sur Clovis, le plaquant au sol. Allez-vous jeter un sortilège sur la créature (rendez-vous au [397](#)) ou bien la combattre (rendez-vous au [480](#)) ?

307

Le chemin s'engage dans un étroit défilé entre deux parois abruptes. Soudain, la voie est obstruée par un gigantesque éboulis. Rassemblant votre énergie, vous escaladez la muraille et atteignez le sommet. Hélas, au cours de la descente, vous manquez une prise et chutez de quelques mètres, vous foulant douloureusement la cheville. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Tout en grimaçant, vous poursuivez votre périple, en prenant appui sur votre bâton. Au détour d'une paroi, le chemin bifurque une fois encore. Allez-vous prendre la voie de gauche (rendez-vous au [495](#)) ou bien celle de droite (rendez-vous au [342](#)) ?

308

Aussitôt, six redoutables guerriers, armés de massues et de haches, surgissent autour de vous et forment un rempart infranchissable. Cette soudaine apparition provoque la panique dans les rangs des diabolins. Les créatures démoniaques

rebroussent chemin en hurlant et courent se terrer dans les fons d'ombre de la caverne. Rendez-vous au [133](#).

309

Allez-vous chauffer l'eau du bassin afin qu'elle s'évapore pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [374](#)) ? Allez-vous, au contraire, la geler pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [434](#)) ou bien marcher sur l'eau pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [484](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, vous décidez de franchir le bassin en sautant de pierre en pierre. Rendez-vous au [187](#).

310

Hélas, votre sortilège n'a pas opéré ! Allez-vous traverser le lac à la nage (rendez-vous au [151](#)) ou bien payer les passeurs pour qu'ils vous mènent sur l'autre rive (rendez-vous au [245](#)) ?

311

Vous portez la fleur à votre bouche et la mâchez lentement. Bientôt, une étrange torpeur vous saisit. Vous cueillez une autre fleur et vous vous allongez mollement sous les arbres. Au-dessus de vous, le ciel se pare de couleurs sans cesse renouvelées. Tout va pour le mieux... Votre quête est terminée. Rendez-vous au [39](#).

312

Le couloir s'ouvre sur une vaste bibliothèque sur les murs de laquelle s'alignent une multitude de grimoires. Le tapis volant décrit une boucle dans la pièce, frôlant au passage un vieillard penché sur un manuscrit. Vous repérez aussitôt deux fenêtres ouvertes et une porte. Si vous désirez fuir par la fenêtre la plus proche, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez vous engouffrer dans la suivante, rendez-vous au [392](#). Vous pouvez aussi quitter la pièce par la porte (rendez-vous au [121](#)).



313 *Séparée de vous par le torrent de lave, la silhouette massive de Clovis apparaît.*

313

Soudain, à l'extrémité de la caverne, séparé de vous par le torrent de lave, la silhouette massive de Clovis apparaît entre les brumes de chaleur. Vous vous interpellez en haussant la voix pour couvrir le tumulte. Prenez ensemble une décision. Si vous désirez rejoindre votre frère en empruntant le pont de pierre, rendez-vous au [160](#). Si Clovis préfère venir à vous en traversant le pont de pierre, rendez-vous au [55](#). Si chacun de vous préfère demeurer où il se trouve et poursuivre seul ses pérégrinations, rendez-vous au [99](#).

314

« Je t'ai fait don d'un Éclair de l'Apocalypse, répond Électron. Il ne te servira qu'une fois, mais l'ennemi sur lequel tu le lanceras sera instantanément pulvérisé. » Fort de ce renseignement, rendez-vous au [395](#).

315

Vous vous faufilez rapidement par la porte et débouchez sur la place principale du village des Amazones. Vous avancez avec une extrême prudence, cherchant le moindre coin d'ombre et vous atteignez bientôt des étals de marchands. Tous sont fermés et solidement cadenassés. Vous progressez en silence entre les baraquements. Soudain, vous remarquez des formes sombres au pied d'un étal. Vous vous approchez et distinguez une nasse d'osier, une boîte et une cage dans laquelle est enfermée une Licorne. La pauvre bête vous aperçoit et vous lance un regard implorant. Concertez-vous et décidez de votre prochaine action. Allez-vous libérer la Licorne (rendez-vous au [147](#)), ouvrir la nasse d'osier (rendez-vous au [32](#)) ou bien regarder ce que renferme la boîte (rendez-vous au [417](#)) ?

316

Si vous le désirez, vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

TROLL HABILITÉ: 9 ENDURANCE: 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [411](#).

317

La lutte est inégale, le capitaine a déjà perdu trop d'hommes et il doit fuir. Les archers survivants déroulent de longues cordes et vous intiment l'ordre de descendre ! Vous vous laissez glisser jusqu'à la terre ferme. Aussitôt, l'aigle délesté de votre poids s'envole à tire-d'aile. Les deux oiseaux disparaissent bientôt à l'horizon. Rendez-vous au [291](#).

318

Vous prenez congé de votre frère et poursuivez votre périple au cœur de la forêt. Vous voyagez ainsi pendant plusieurs jours. Bientôt, la forêt s'éclaircit et vous apercevez au lointain des cimes escarpées qui surplombent les arbres. Si vous désirez suivre le chemin et demeurer dans les bois, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez vous diriger vers les collines, rendez-vous au [167](#).

319

Vous jetez votre sortilège et plongez aussitôt pardessus bord. Vous allez vous plaquer sous la coque du navire marchand pour attendre que les pirates aient terminé leur abordage. Hélas, votre brusque intrusion dans les fonds marins a attiré l'attention d'un gigantesque requin ! Le monstre tourne autour de vous et se rapproche dangereusement. Vous allez devoir l'affronter !

REQUIN HABILITÉ: 10 ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [384](#).

320

La pression des parois diminue progressivement et, dans un ultime effort, vous parvenez finalement à vous extirper de l'escalier. Sans plus attendre, vous quittez la demeure du Lutin. Rendez-vous au [476](#).

321

Votre sortilège opère immédiatement et ses effets provoquent la panique dans les rangs des esclaves. Le marchand effrayé ordonne à ses porteurs d'accélérer l'allure, et ces derniers ne se font pas prier ! L'ensemble de la caravane passe devant vous au pas de course et disparaît bientôt au lointain. Rendez-vous au [453](#).

322

Vous avancez tous deux à pas feutrés en direction du bosquet. A travers le feuillage, vous pouvez apercevoir deux Farfadets, assis au pied d'un arc-en-ciel. Les petites créatures discutent de la nature des gouttes de rosée et avancent des hypothèses délirantes. Tout à leur conversation, les Farfadets n'ont pas remarqué votre présence. Discutez avec Clovis et décidez ensemble de votre prochaine action. Si vous désirez capturer les deux Farfadets, rendez-vous au [285](#). Si vous préférez n'en capturer qu'un seul, rendez-vous au [268](#). Si l'un d'entre vous possède une bouteille de vin, vous pouvez les aborder de manière amicale (rendez-vous au [240](#)). Vous pouvez aussi ignorer les Farfadets et foncer en direction de l'arc-en-ciel (rendez-vous au [204](#)).

323

Le vieillard vous souhaite une bonne nuit et vous promet que demain il vous fournira de plus amples renseignements sur l'Ile des Orques. Discutez avec Clovis avant de vous retirer dans vos chambres. Si vous décidez de retrouver le vieux moine le lendemain matin, rendez-vous au [471](#). Si vous préférez ne pas

tenir compte de ce qu'il pourrait vous apprendre et poursuivre séparément votre quête, rendez-vous au [379](#).

324

Le Kobold s'empare de la fiole que vous lui tendez et l'examine d'un regard torve. Après en avoir péniblement déchiffré l'étiquette, il vous la jette en pleine face en grognant : « Misérable humain, tu oses te moquer ! Qu'on l'emène aux cuisines ! Je le mangerai ce soir ! » Si vous désirez affronter les Kobolds, rendez-vous au [46](#). Si vous n'avez pas encore jeté de sortilège, vous pouvez le faire à présent. Rendez-vous au [211](#).

325

« Nous nous retrouverons dans trois jours près du pont à octroi qui enjambe la Rivière Noire », dites-vous à Clovis. Vous talonnez votre monture et lui adressez un geste d'adieu. Vous vous enfoncez dans l'épaisse forêt qui encercle le domaine de vos ancêtres. Les deux premiers jours de votre périple se déroulent sans encombre, mais le matin du troisième jour, vous êtes brusquement tiré de votre sommeil. Deux Ogres belliqueux sont penchés sur votre couche et vous menacent de lourds gourdins. « Donne ton or, étranger », grogne l'un d'eux. Allez-vous combattre ces créatures (rendez-vous au [363](#)) ou tenter de les abuser et les lancer à la poursuite de Clovis (rendez-vous au [391](#)) ?

326

Soudain, une vapeur sulfureuse envahit la faille, suivie aussitôt d'un torrent bouillonnant, projeté des entrailles de cette terre volcanique. Le flot tumultueux vous recouvre et vous écrase contre les parois. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).



325 *Deux Ogres belliqueux penchés sur votre couche vous menacent de lourds gourdins.*

327

« Si tel est ton désir, tu seras satisfait... », répond l'Ondine avec un curieux sourire. Elle dessine de mystérieux symboles dans les airs et aussitôt votre vision se brouille. Vous reprenez conscience à l'intérieur d'une vaste caverne, ornée de lourdes tentures et de coussins confortables. Des tables de pierre sont chargées de mets rares et délicats. Vous observez l'endroit et constatez avec stupeur qu'il n'existe aucune issue. Certes, vous êtes sain et sauf et condamné à le rester jusqu'à la nuit des temps, prisonnier de cet écrin à mille lieux sous les mers. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

328

L'homme observe un instant le dessin que vous avez tracé, puis efface les deux signes du bout de son pied. « De ces deux symboles sacrés, dit-il, lequel est le maître et lequel est la reine ? » Si vous désirez répondre que le Soleil est le maître et la Lune la reine, rendez-vous au [430](#). Si vous préférez affirmer le contraire, rendez-vous au [452](#).

329

Changez **ACTION** en **28**. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** change.

Si **STATUT** se change en 1 Rendez-vous au [96](#). Si **STATUT** se change en 9 Rendez-vous au [142](#). Si **STATUT** se change en 10 Rendez-vous au [289](#).

330

L'arbre est agité de tremblements au fur et à mesure que votre sortilège draine son énergie. Lancez 3 dés. Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [126](#). Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'**ENDURANCE**, rendez-vous au [5](#).

331

Vous vous concentrez et jetez votre sortilège. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [76](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [364](#).

332

Vous plongez votre regard dans les yeux vides de l'enfant et vous apercevez votre frère Clovis qui ouvre un panier d'osier. Une horrible créature en jaillit aussitôt ! Le monstre, mi-reptile, mi-oiseau, vous fixe d'un regard de braise qui vous pulvérise tous deux ! L'hallucination cesse et l'enfant de la mort recule vers son père. Rendez-vous au [496](#).

333

Vous soulevez le couvercle de la boîte. Aussitôt, une douzaine de serpents bondissent en sifflant et vous mordent cruellement au poignet ! Jetez un dé et ôtez le résultat de votre total d'**ENDURANCE**. D'un mouvement réflexe, vous retirez votre main et refermez la boîte en grimaçant de douleur. Rendez-vous au [373](#).

334

Vous avez soudain l'étrange prémonition que le pont s'écroulera si vous l'empruntez. Rendez-vous au [313](#).

335

A votre approche, la chauve-souris se réveille. L'étrange créature écarquille les yeux et vous fixe avec intensité. Vous êtes aussitôt pris de vertiges et manquez vous évanouir. Vous perdez 4 points de **MAGIE**. Vous reculez en titubant et vous vous éloignez au plus vite. Sans plus se préoccuper de vous, le monstre se rendort. Encore sous le choc, vous quittez le jardin par la petite porte. Rendez-vous au [288](#).

336

Sans attendre, vous quittez la caverne par un étroit tunnel qui s'enfonce dans la roche. Vous constatez, non sans surprise, que les parois sont lisses et soigneusement polies. Rendez-vous au [410](#).

337

Vous suivez l'étroit goulet pendant quelques mètres et débouchez brusquement dans l'ancre de la Sorcière. L'immonde créature est penchée sur un chaudron et psalmodie de sombres incantations. Soudain, elle prend conscience de votre présence et aussitôt un rictus mauvais déforme ses traits. Avec un hurlement de rage, elle s'élançe dans votre direction, toutes griffes dehors.

SORCIÈRE HABILITÉ : 10 ENDURANCE : 6 Si vous remportez le combat, rendez-vous au [89](#).

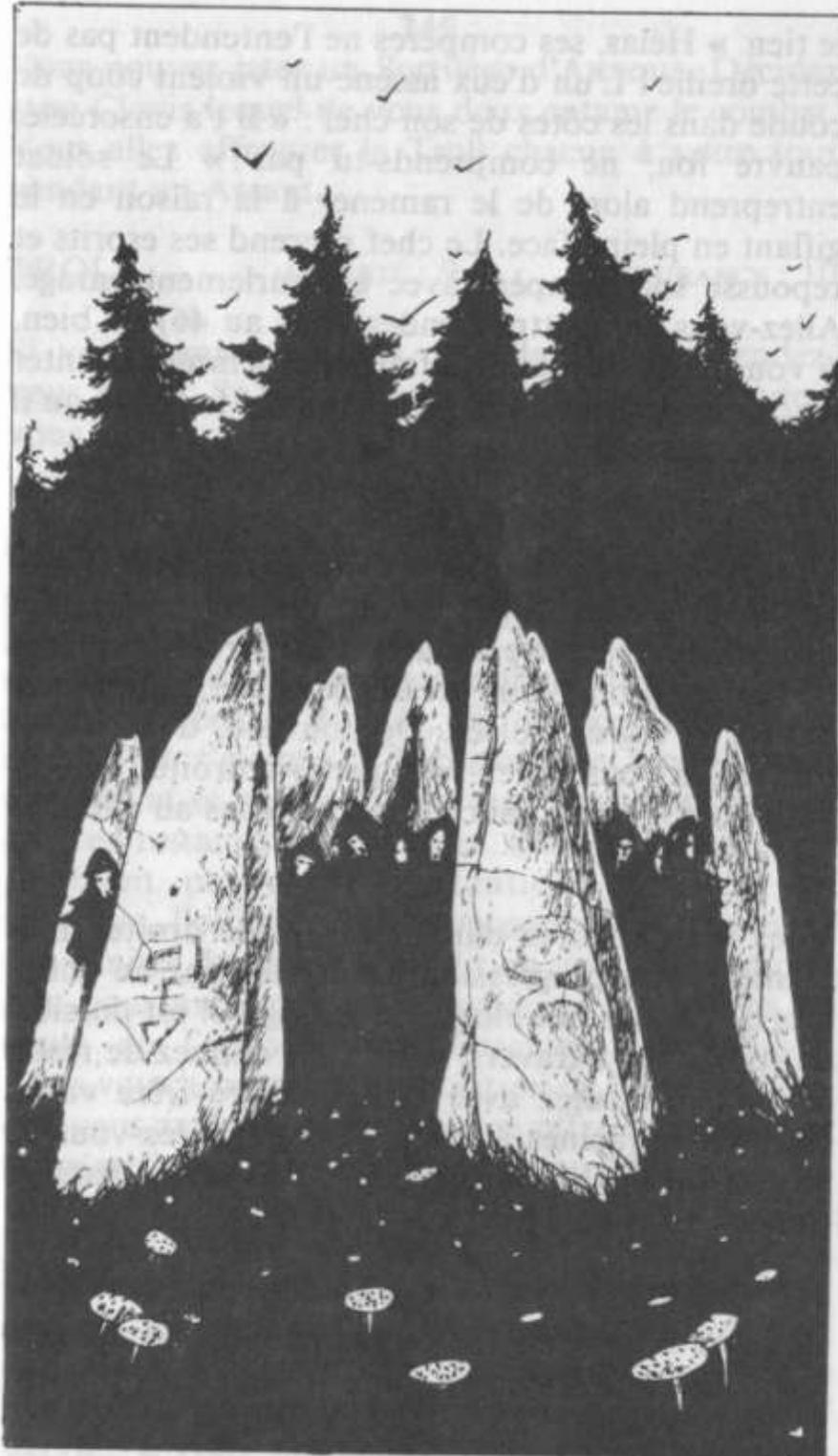
338

Les deux hommes gisent à l'entrée de votre chambre. De crainte que le fracas du combat n'ait attiré l'attention, vous rassemblez vos affaires en toute hâte et fuyez par les couloirs déserts. Vous vous éloignez au plus vite de cette sinistre forteresse et vous vous enfoncez dans les brumes matinales qui recouvrent la lande. Rendez-vous au [180](#).

339

Le couloir vous mène dans la vaste salle où cette poursuite infernale a débuté ! Votre brusque retour est salué par les cris effrayés des convives qui s'éparpillent dans la pièce. Laquelle des trois issues allez-vous emprunter ?

La fenêtre Rendez-vous au [95](#). La porte principale Rendez-vous au [121](#) La petite porte Rendez-vous au [135](#).



340 *Au milieu de la clairière est érigé un cercle de pierres levées.*

340

Vous suivez le sentier pendant plusieurs jours, vous enfonçant au cœur de la forêt. Le matin du quatrième jour, vous atteignez une vaste clairière au milieu de laquelle est érigé un cercle de pierres levées. Un groupe composé d'une douzaine d'hommes, tous vêtus de robes et le visage dissimulé par une capuche, se tient au centre du cercle. Allez-vous demeurer caché à l'ombre du sous-bois pour les observer (rendez-vous au [296](#)) ou bien aller à leur rencontre (rendez-vous au [251](#)) ?

341

Sous l'effet de votre sortilège, le visage du Kobold s'illumine soudain. « Cher ami, que fais-tu donc au sol ? Relève-toi. Sois le bienvenu, mon royaume est le tien. » Hélas, ses compères ne l'entendent pas de cette oreille ! L'un d'eux assène un violent coup de coude dans les côtes de son chef : « Il t'a ensorcelé, pauvre fou, ne comprends-tu pas ! » Le soldat entreprend alors de le ramener à la raison en le giflant en pleine face. Le chef reprend ses esprits et repousse son compère avec un hurlement enragé. Allez-vous combattre (rendez-vous au [46](#)) ou bien, si vous ne l'avez pas déjà fait précédemment, tenter de calmer les esprits et offrir au chef le tribut qu'il vous réclame (rendez-vous au [141](#)).

342

Le sentier pénètre dans une forêt de sapins et disparaît bientôt dans la végétation. Vous errez pendant quelque temps entre les arbres et perdez tout sens de l'orientation. Vous pressez le pas et, enfin, vous quittez la région boisée. De nouveau, deux routes s'offrent à vous. Allez-vous partir à droite (rendez-vous au [437](#)) ou à gauche (rendez-vous au [495](#)) ?

343

Vous vous enfuyez dans le boyau de droite, mais bientôt votre progression est arrêtée par un entrelacs de racines qui bloque le

passage. Il est possible de se faufiler à travers, mais vous risquez de rester coincés ! Discutez avec Clovis. Votre frère va-t-il cisailer les racines à coups d'épée (rendez-vous au [98](#)) ou bien allez-vous tenter de forcer le passage (rendez-vous au [146](#)) ?

344

Changez ACTION en 35. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que STATUT se modifie. Si STATUT devient 1, rendez-vous au [86](#). Si STATUT devient 15, rendez-vous au [265](#).

345

Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque. Décidez avec Clovis lequel de vous deux entame le combat. Vous allez affronter le Troll chacun à votre tour pendant un Assaut.

TROLL HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 10

Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [48](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [411](#).

346

Quelques jours plus tard, vous apercevez au loin un spectacle étonnant : deux aigles gigantesques se livrent bataille en plein ciel ! Chacun porte sur son dos de nombreux archers qui se décochent des nuées de flèches. Bientôt, un des aigles rompt le combat et s'éloigne à l'horizon. Le second vous aperçoit et se pose près de vous. Vous vous approchez en restant sur vos gardes, mais les hommes ne semblent pas avoir d'intentions hostiles. Au contraire, l'officier vous propose de vous conduire aux limites du désert à condition que vous remerciez pour un temps les hommes qu'il a perdus au cours de l'affrontement. Discutez avec Clovis. Allez-vous accepter la proposition de l'officier (rendez-vous au [241](#)) ou décliner son offre et poursuivre votre périple à pied (rendez-vous au [291](#)) ?

347

Vous vous apprêtez à affronter les deux gardes, mais le marchand d'esclaves bondit hors de son palanquin et sort de sa manche une cordelette d'argent. Il la fait tournoyer au-dessus de sa tête et s'écrie : « Vole, ma belle ! Vole et emprisonne ! »

Aussitôt, la corde magique s'élève dans les airs en sifflant et fonce vers vous. A chaque Assaut, lancez un dé : si vous obtenez 6, rendez-vous au [466](#). Dans le cas contraire, poursuivez le combat jusqu'à l'Assaut suivant. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de vous lancer dans cet affrontement.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier GARDE	8	4
Second GARDE	7	4
MARCHAND	6	4

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [402](#).

348

L'aubergiste prend brusquement conscience de votre présence et d'un cri alerte sa femme. D'un violent coup de louche, il intercepte Clovis en plein vol ! Assommé, votre frère lâche le lustre et atterrit comme une pierre dans le chaudron. L'aubergiste et sa femme se tournent vers vous, le regard mauvais. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque.

HABILETÉ ENDURANCE

AUBERGISTE	9	6
CUISINIÈRE	7	4

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [261](#).

349

Vous projetez la gemme de toutes vos forces en direction des oiseaux. Le joyau décrit une courbe dans les airs, étincelant de ses multiples facettes sous les rayons du soleil, et termine sa course dans le lac. Aussitôt, la volée tout entière plonge à sa suite en poussant des piailllements hystériques. Vous profitez de ce bref moment de répit pour vous éloigner. Rendez-vous au [273](#).

350

Vous courez vous dissimuler dans la pénombre, derrière les barrières. Sous vos pieds, le torrent gronde à quelques mètres en contrebas. Bientôt, une troupe composée d'une vingtaine de Gremlins débouche dans le couloir et manque de trébucher sur les cadavres de leurs congénères. Il s'ensuit une violente dispute. Depuis votre cachette, vous pouvez apercevoir le chef des Gremlins qui distribue des claques au hasard, tandis que les Gremlins s'empoignent rageusement, chacun rejetant la faute sur l'autre. Soudain, une créature est violemment projetée contre votre barrière. Déséquilibré par ce choc brutal, vous tombez dans les eaux tumultueuses. Le courant vous entraîne loin du pont et de votre frère ! Quelques minutes plus tard, vous parvenez à vous accrocher à une branche du rivage. Vous vous hissez péniblement sur la berge et suivez le chemin qui longe la rivière. Rendez-vous au [293](#).

351

La mégère à la griffe est ravie de votre réponse et minaude comme une jeune fille ! Elle remet un peu d'ordre dans sa crinière hirsute et vous accorde sa bénédiction : vos points de **CHANCE** retrouvent leur total de départ. Hélas, votre choix provoque la colère de ses consœurs ! Elles se jettent sur vous en poussant des hurlements de rage. La première foudroie Clovis du regard, tandis que vous recevez un violent coup de dent. Vous perdez 2 points d'**HABILETÉ**. Rendez-vous au [389](#).

352

Vous vous concentrez et jetez votre Sortilège de Sommeil sur la nuée hurlante des Diablotins. Hélas, ces créatures diaboliques ne dorment jamais et votre magie est sans effet sur elles. Vous vous emparez de votre bâton, bien décidé à défendre chèrement votre vie. Rendez-vous au [80](#).

353

Vous poursuivez votre route dans la forêt et arrivez bientôt en vue d'un amas rocheux. Soudain, une ombre gigantesque se profile sur le chemin ! Une créature colossale, pourvue de deux têtes, vous barre la route. Le Géant est armé d'une massue de la taille d'un jeune arbre. « Combien ai-je de cerveaux ? gronde le monstre. Donnez la bonne réponse et je vous laisserai passer. » Concertez-vous. Si vous désirez répondre « un cerveau », rendez-vous au [464](#). Si vous préférez répondre « deux cerveaux », rendez-vous au [483](#).

354

Vous approchez prudemment de la lumière. Plusieurs Amazones en armes sont rassemblées autour d'un feu, près des portes qui donnent accès au camp. Discutez avec Clovis. Allez-vous tenter de vous faufiler vers les portes sans attirer l'attention des gardes (rendez-vous au [488](#)) ou bien allez-vous rebrousser chemin et tenter de trouver une autre issue (rendez-vous au [428](#)) ?

355

Heureusement, vous atterrissez sur une plaque de basalte qui flottait sur le torrent de lave. A vos pieds, vous trouvez une nouvelle Pierre de Pouvoir, coincée dans une faille de la roche. Sans attendre, vous l'empochez et d'un bond audacieux vous rejoignez la rive. Le chemin qui longe la rivière en fusion aboutit dans une sombre caverne. Si vous désirez explorer la caverne, rendez-vous au [449](#). Si vous préférez vous en éloigner et poursuivre votre route, rendez-vous au [398](#).

356

Allez-vous prendre votre envol et fuir pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [191](#)), invoquer l'apparition d'un Guerrier Fantôme et l'envoyer combattre le capitaine des pirates pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [266](#)), ou bien encore vous investir du pouvoir de respirer sous l'eau et plonger par-dessus bord pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [319](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, il vous faudra vous rendre à l'ennemi. Rendez-vous au [20](#).

357

Lorsque vous repoussez les pierres qui les recouvrent, vous vous retrouvez confrontés à deux cadavres. Soudain, les yeux vides des morts s'animent d'un éclat vitreux, tandis que des mouvements désordonnés agitent leurs membres. Vous venez de réveiller deux Zombies ! Les créatures se dressent et un rictus mauvais déforme leurs traits. Discutez avec Clovis et choisissez chacun un adversaire. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE	7	10
Second ZOMBIE	7	10

Si vous remportez tous deux le combat, rendez-vous au [11](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [63](#).

358

Les arbustes sont couverts de fleurs roses, de la grosseur d'un poing. Leurs pétales, nappées d'un suc translucide, libèrent une odeur douceâtre. Si vous désirez manger une fleur, à l'instar de la population locale, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez en cueillir quelques-unes et poursuivre votre route, rendez-vous au [451](#).

359

La porte s'ouvre sur une petite salle et vous vous retrouvez confronté au Djinn ! La créature pousse un hurlement de rage. Vous intimez un brusque mouvement au tapis volant, mais passez à proximité du monstre qui vous assène un violent coup de poing au passage. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. A demi assommé, vous entrevoyez dans un brouillard deux portes ouvertes de part et d'autre de la pièce. Si vous désirez fuir par la porte de gauche, rendez-vous au [121](#). Si vous préférez emprunter celle de droite, rendez-vous au [135](#).

360

Dites à Clovis de se rendre au [360](#). Votre sortilège opère à merveille et, en un instant, la créature se transforme en une minuscule souris effrayée. La petite bête disparaît en couinant dans une faille du mur. Rendez-vous au [202](#).

361

Vous jetez votre sortilège, mais il est sans aucun effet sur le monstre. « Pauvre fou ! gronde le Démon en agitant ses ailes membraneuses. Cette misérable petite ruse vient de me prouver que tu n'es pas digne du trône que tu réclames ! » Rendez-vous au [404](#).

362

D'un coup de bâton rageur, vous portez le coup fatal. Le Djinn s'écroule au sol et disparaît progressivement, ne laissant bientôt derrière lui qu'un petit nuage de fumée. Les convives effrayés quittent précipitamment la salle. Vous vous sentez brusquement investi d'une vigueur nouvelle : à partir de maintenant, lorsque le texte vous y autorisera, vous pourrez jeter deux Sortilèges d'Attaque (à condition toutefois de disposer des points de MAGIE nécessaires à leur lancement). Les prisonniers, en gage de gratitude, vous révèlent que les pouvoirs du Djinn siégeaient dans une bague. Vous la retrouvez sur le sol, à l'endroit même où

la créature s'est volatilisée. L'anneau est gravé du chiffre 8. Vous l'empochez et quittez sans plus tarder la villa, laissant les esclaves à leur liberté retrouvée. Rendez-vous au [453](#).

363

Vous repoussez brusquement votre couverture à la face des Ogres et vous vous apprêtez à jeter un sortilège. Hélas, les créatures sont plus agiles qu'il n'y paraît. Un gourdin s'abat vers votre visage. Vous l'esquivez d'une roulade mais interrompez votre concentration. D'un brusque coup de reins, vous vous redressez et vous vous emparez de votre bâton. Il va falloir combattre. Considérez les deux Ogres comme un adversaire unique.

OGRES HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 8

Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [122](#). Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [254](#).

364

Hélas, votre sortilège ne produit pas l'effet escompté : de nouvelles têtes jaillissent du torse de L'Hydre et, en l'espace de quelques secondes, vous n'en comptez pas moins de neuf! Le monstre, réveillé en sursaut par cette brusque transformation, se dresse dans un hurlement de rage et fouette l'air de ses griffes acérées. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque.

HYDRE A NEUF TÊTES HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 12

Si vous êtes tué par le monstre, rendez-vous au [294](#). Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [41](#).

365

Dites à Clovis de se rendre au [365](#). Vous retournez dans la pièce où vous attend votre frère. D'un mouvement de tête, vous lui signifiez que le passage est inutilisable. Vous reportez toute votre

attention sur la porte. Demeurez à ce paragraphe et attendez que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

366

Vous quittez le bosquet et poursuivez votre route vers le nord. Vous cheminez quelque temps dans une lande désolée qui cède brusquement la place à une vaste région désertique. Vous progressez entre les dunes de sable rouge parsemées d'une végétation malingre, quand soudain vous repérez, non loin de là, une mince colonne de fumée qui s'élève derrière un monticule de sable. Vous avancez en restant sur vos gardes et gravissez lentement la dune. Parvenu au sommet, vous risquez un œil en contrebas et apercevez Clovis, tranquillement installé devant un feu, à préparer sa nourriture ! Vous dévalez prestement la dune et rejoignez votre frère. Tout en mangeant, vous discutez de la meilleure manière de traverser cette vaste étendue de sable.

La piste qui vous a conduit jusqu'ici est bien tracée, mais elle se perd en méandres entre les monticules de sable. Peut-être serait-il plus judicieux de progresser plein nord en coupant à travers les dunes. Prenez ensemble une décision. Si vous choisissez de suivre la piste, rendez-vous au [462](#). Si vous préférez couper à travers les dunes, rendez-vous au [401](#).

367

Changez **ACTION** en 27. Demeurez à cet paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** change. Si **STATUT** se change en 1, rendez-vous au [2](#). Si **STATUT** se change en 7, rendez-vous au [21](#).

368

Vous vous approchez de la porte de droite mais, au même instant, les battants s'écartent et Clovis apparaît, le visage rayonnant. Il brandit devant vous une Gemme Sacrée qui scintille de tous ses feux. Clovis sera roi, pas vous...

369

Le navire marchand charge à son bord une nouvelle cargaison et reprend la mer en direction de l'Ile des Orques. La traversée se déroule sans encombre pendant deux jours mais, le lendemain, le ciel s'obscurcit et le navire est pris dans une violente tempête. Des vagues gigantesques déferlent sur le navire, arrachant la mâture. Pendant plusieurs heures, le vaisseau réduit à l'état d'épave est ballotté au hasard des flots. Soudain, dans un craquement sinistre, il est violemment projeté contre des récifs. Une vague vous entraîne, mais vous parvenez par miracle à vous accrocher à un rocher. Le navire a disparu, entraîné par le fond, et il semble que vous soyez l'unique survivant du naufrage.

Votre situation est précaire. Allez-vous jeter un sortilège afin de pouvoir respirer sous l'eau (coût : 2 points de **MAGIE**) et tenter de rallier la côte (rendez-vous au [137](#)) ou bien allez-vous attendre que le calme revienne, agrippé au rocher (rendez-vous au [56](#))?

370

La caravane d'esclaves arrive à votre hauteur. Vous portez lentement la main à votre bâton, mais le marchand, devinant vos intentions, claque dans ses mains. Aussitôt, deux guerriers armés de cimeterres sortent des rangs et s'avancent, menaçants. Rendez-vous au [347](#).

371

Le Troll empoche vos Pièces d'Or (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*) et, d'un signe de tête, vous autorise à traverser. Rendez-vous au [418](#).



372

Dites à Clovis de se rendre au [372](#). Les piquets se racornissent sous l'effet de votre magie mais, hélas, ils sont profondément plantés dans le sol et vous ne parvenez pas à les arracher ! Vous vous concentrez et faites appel à toutes vos ressources surnaturelles, mais les Piranhas des Sables sont déjà sur vous ! Avec une rapidité incroyable, des centaines de petits crocs plongent dans vos chairs et, en l'espace de quelques minutes, vous réduisent à l'état de squelettes ! Votre aventure est terminée.

373

Soudain, des bruits de bottes et des cris retentissent autour de vous ! Aussitôt, vous fuyez entre les étals et dans le dédale de ruelles du village. Dans la confusion, vous avez perdu votre frère de vue !

Bientôt, vous parvenez à quitter le village et vous disparaissiez dans les collines. Pendant plusieurs jours, vous vivez comme une bête traquée, craignant à chaque instant que les Amazones ne se soient lancées à votre poursuite. Heureusement, elles n'ont pas retrouvé votre trace et, un matin, vous arrivez en vue d'une voie passante. Vous apostrophiez deux paysans qui travaillent aux champs. Les hommes vous répondent que cette route mène au port de Kalamdar. Rendez-vous au [227](#).

374

Sous l'effet de votre sortilège, l'eau du bassin commence à bouillonner furieusement. Des nuages de vapeur s'élèvent en tourbillonnant dans les airs, mais le niveau d'eau ne baisse pas. Dépité, vous décidez de franchir cet obstacle en vous aidant des pierres qui affleurent à la surface. Rendez-vous au [187](#).



373 *Les paysans vous indiquent la route du Port de Kalamdar.*

375

Aussitôt, le sol de la pièce est agité de tremblements et le plafond s'écroule par plaques sur les Kobolds médusés. Les créatures paniquées s'égaillent dans la salle, cherchant désespérément un abri. Rendez-vous au [93](#).

376

Abandonnant les cadavres de votre frère et des Amazones, vous ouvrez les portes du camp et disparaissiez dans la nuit. Pendant plusieurs jours, vous fuyez telle une bête traquée, craignant à chaque instant que les Amazones ne se soient lancées à votre poursuite. Heureusement, elles n'ont pas retrouvé votre trace et, un matin, vous arrivez en vue d'une voie passante. Vous apostrophiez deux paysans qui travaillent aux champs. Les hommes vous répondent que cette route mène au port de Kalamdar. Rendez-vous au [227](#).

377

Vous quittez le sentier et vous vous frayez un chemin à travers le sous-bois, en direction de la musique. Vous parcourez ainsi quelques centaines de mètres. Au fur et à mesure de votre progression, les chants se font plus distincts et vous restez sur vos gardes. Brusquement, vous atteignez une clairière. Des dizaines de Sylphes se tenant par la main chantent et dansent sous la lune. Les petites créatures n'ont pas remarqué votre présence et poursuivent leurs rondes joyeuses. Allez-vous pénétrer dans la clairière (rendez-vous au [302](#)) ou bien rebrousser chemin et retourner au sentier (rendez-vous au [340](#))?

378

Le jardin se révèle être un verger où est cultivée une étrange catégorie d'arbres dont les branches croulent sous le poids de fruits blancs rassemblés en grappes. (Il vous est permis d'en cueillir, si vous le désirez, pour l'équivalent d'un Repas.) Une forme noire est suspendue à une branche. Intrigué, vous vous approchez et constatez avec surprise qu'il s'agit d'une gigantesque chauve-souris dont les traits ressemblent bizarrement à ceux d'un humain. Non loin du monstre, le mur du verger est percé d'une petite porte. Si vous désirez observer de plus près la créature assoupie, rendez-vous au [355](#). Si vous préférez quitter le jardin par la petite porte, rendez-vous au [288](#).

379

Le lendemain, vous prenez congé de votre frère et partez en direction des montagnes. Au bout de quelques heures, la route atteint une bifurcation. Si vous désirez suivre le chemin de gauche, rendez-vous au [405](#). Si vous préférez emprunter celui de droite, rendez-vous au [437](#).

380

Le Démon, manifestement agacé par votre réponse, vous emprisonne dans ses tentacules et vous soulève. « Je vais t'envoyer en Enfer, gronde-t-il. Ainsi, tu pourras compter le nombre exact de sommets ! » Vous vous débattez de toutes vos forces tandis qu'une bouche béante s'ouvre au milieu de la créature. Le monstre vous engloutit, mettant un terme définitif à votre quête. Vous êtes condamné à errer sans fin en Enfer. Si **STATUT** est égal à 20, dites à Clovis de se rendre au [44](#).

381

La lutte fut farouche, mais Clovis s'est débarrassé du marchand ! Aussitôt, il vous libère, ainsi que vos compagnons d'infortune. Discutez ensemble et décidez lequel d'entre vous va garder la corde magique du marchand. Rendez-vous ensuite au [25](#).

382

L'homme que vous apostrophiez lève vers vous un regard vitreux et balance mollement sa tête. Vous le questionnez sur le pouvoir de ces étranges fleurs. Au bout d'une longue minute, il vous répond : « Elles accroissent la perception. Avec elles, tes pouvoirs sont illimités... Le monde est un parafé que tu contrôles... Essaie donc... » L'homme cueille une fleur avec des gestes lents et vous la tend en souriant. Si vous désirez manger la fleur, rendez-vous au [311](#). Si vous préférez décliner son offre et poursuivre votre route, rendez-vous au [451](#).

383

Vous poursuivez votre périple au cœur de la forêt. Vous voyagez ainsi pendant plusieurs jours dans l'immensité boisée et commencez à désespérer. Bientôt, la forêt s'éclaircit et vous apercevez au lointain des cimes escarpées qui surplombent les arbres. Discutez avec Clovis et prenez ensemble la décision. Si vous désirez suivre le chemin et demeurer dans les bois, rendez-vous au [214](#). Si vous préférez vous diriger vers les collines, rendez-vous au [420](#).

384

Au terme d'une lutte acharnée, vous parvenez à vous débarrasser du monstre aquatique. De crainte que le sang du requin n'attire ses congénères, vous remontez à la surface. Entre-temps, le navire pirate s'est éloigné. Sans plus attendre, vous hurlez qu'on vous repêche. Les marins vous jettent un filin et vous hissent sur le pont, ruisselant et légèrement essoufflé. Le capitaine est surpris de vous revoir, mais vous fait bon accueil. Tandis que vous vous séchez, vous remarquez les regards furtifs de certains membres de l'équipage. Rendez-vous au [237](#).



385

Le Démon observe le coquillage sans toutefois y porter la main. « Tu seras roi, tonne-t-il d'une voix caverneuse en vous reposant au sol. Tu le seras si tu possèdes les autres réponses à l'énigme... » La créa-e vous remet un anneau d'argent sur lequel vous avez lire le mot « sommets ». Aussitôt, le Démon apparaît dans un tourbillon de flammes. Vous empochez l'anneau et approchez enfin de l'autel de pierre, soutenu par deux sculptures massives représentant des Griffons. Deux lourdes portes à double battant s'ouvrent dans la paroi derrière l'autel. Si vous désirez emprunter celle de gauche, rendez-vous au [477](#). Si vous préférez emprunter la porte de droite, rendez-vous au [31](#).

386

Allez-vous bondir jusqu'à l'autre rive pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [400](#)), ou bien voler au-dessus du lac pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [423](#)) ? Vous pouvez aussi marcher sur l'eau pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [440](#)). Si vous préférez hypnotiser les passeurs pour 1 point de **MAGIE**, afin qu'ils vous disent la vérité concernant le lac, rendez-vous au [472](#). Si vous manquez votre sortilège, rendez-vous au [310](#).

387

Accroché au lustre, Clovis prend son élan et, d'un brusque coup de reins, plante ses deux pieds entre les épaules de l'aubergiste ! L'homme déséquilibré plonge la tête la première dans la gigantesque marmite bouillante et disparaît. Dans le même temps, vous foncez sur la cuisinière et, d'un coup de pied bien placé, l'envoyez rejoindre ses gâteaux dans le four ! Vous inspectez aussitôt les cuisines, mais ne trouvant pas d'issue, vous rebroussez chemin en direction de l'escalier. Rendez-vous au [12](#).



387 *L'aubergiste plonge la tête la première
dans la marmite bouillante.*

388

Hélas, le monstre prend conscience de votre présence et se réveille ! Aussitôt, il se dresse et, dans un grondement de rage, se prépare à l'attaque. Rendez-vous au [487](#).

389

Les trois mégères disparaissent dans un tourbillon de fumée. Lorsque la fumée se dissipe, vous constatez avec stupéfaction que vous avez été transporté sur un chemin inconnu, au cœur d'une vaste forêt ! Votre frère Clovis a disparu lui aussi. Vous l'appellez de toutes vos forces, mais vos cris se perdent dans le silence des bois. Rendez-vous au [257](#).

390

Vous nagez de toutes vos forces en direction du récif, mais alors que vous alliez l'atteindre, une gigantesque mâchoire se referme sur votre jambe et vous entraîne vers le fond ! Votre dernier cri se perd dans le tumulte de la tempête. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

391

« Vous arrivez trop tard, dites-vous. Je ne suis qu'un pauvre voyageur qu'un brigand a totalement dépouillé hier. » Les deux Ogres se regardent stupéfaits. « Que dis-tu ? On a osé te voler dans notre forêt ! » Votre ruse semblant fonctionner, vous poursuivez aussitôt : « Je sais où le trouver et si vous acceptez de me laisser partir sans violence, je vous donnerai l'unique Pièce d'Or qui me reste. Je l'avais cachée dans ma botte. Attrapez ce gremlin et infligez-lui le sort qu'il mérite. » *Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [467](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [436](#).

392

Vous débouchez enfin à l'air libre ! Aussitôt, vous propulsez le tapis volant vers les collines. Le Djinn vous poursuit quelques instants encore, mais abandonne rapidement. Ses hurlements de rage se perdent bientôt dans le lointain. Vous atterrissez quelques minutes plus tard à l'abri d'un vallon.

L'esclave que vous avez libéré vous tend alors un anneau d'or en gage de gratitude. Il vous avoue l'avoir dérobé au Djinn quelques jours auparavant. Vous observez l'anneau et remarquez qu'il est gravé du chiffre 8. Vous remerciez l'esclave de ce présent, roulez votre tapis volant et poursuivez votre périple dans les collines. Rendez-vous au [453](#).

393

Vous avancez lentement en prenant soin d'éviter les nombreux monticules. Soudain, des cris perçants et un froissement d'ailes déchirent le silence de la caverne ! Vous relevez la tête. Une multitude de Diablotins au regard rougeâtre fond sur vous, portés par de sombres ailes membraneuses ! Si vous désirez les affronter, rendez-vous au [80](#). Si vous préférez user d'un sortilège, rendez-vous au [168](#).

394

Allez-vous, pour 2 points de **MAGIE**, rétrécir le sac où vous êtes enfermés (rendez-vous au [15](#)), créer l'illusion que le sac est vide pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [57](#)), ou bien détruire le sac pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [94](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, rendez-vous au [425](#).

395

Le seigneur Électron s'élance vers le ciel d'orage en une gerbe d'étincelles. Sans plus attendre, vous reprenez votre périple. L'œil aux aguets, vous observez constamment les sommets qui vous surplombent. Bientôt, au détour du chemin, vous remarquez une luxueuse villa blanche, dotée de nombreuses tourelles, qui domine la vallée. Si vous désirez grimper jusqu'au bâtiment pour demander votre chemin, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez poursuivre votre périple sans aide extérieure, rendez-vous au [210](#).

396

Vous atteignez bientôt un nouveau tunnel. Aussitôt, vous reprenez votre progression. Au bout d'une heure, vous apercevez une lueur. Vous éteignez votre torche et approchez à pas feutrés. Le tunnel débouche sur une petite caverne, éclairée par des torches dégoulinantes qui dégagent une épaisse fumée. Deux hommes sont attachés sur le sol, les bras en croix, gardés par un couple de féroces Hobgobelins. Il vous est impossible de savoir si les prisonniers sont encore en vie. De toute manière, il est trop tard pour rebrousser chemin, vous devez affronter les deux monstres. Rendez-vous au [459](#).

397

Allez-vous devenir invisible pour **1** point de **MAGIE** (rendez-vous au [270](#)), transformer le Papillon-Sphinx en une créature inoffensive pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [169](#)) ou bien incendier le monstre pour **1** point de **MAGIE** (rendez-vous au [66](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, rendez-vous au [480](#).

398

Après quelques minutes de progression, vous débouchez brusquement sur une vaste salle taillée à même une roche noire et opaque. De gigantesques arcs-boutants soutiennent le plafond qui disparaît dans les ténèbres. Restant sur vos gardes, vous avancez à pas lents jusqu'au fond de la salle, où se dresse un autel de pierre. Soudain, une créature diabolique se matérialise devant vous. Le monstre noir étend une énorme main griffue et vous soulève comme un fétu de paille. « Tu veux être roi, gronde-t-il, mais possèdes-tu ce qui rendra la force à tes terres ? » Pendant qu'il parle, des flammèches écarlates dansent le long de son corps musculeux. Allez-vous proposer à ce monstre une de vos possessions pour tenter de le calmer (rendez-vous au [194](#)) ou bien user d'un sortilège (rendez-vous au [64](#))?

399

Vous vous avancez dans le tunnel, armes en avant, dans l'obscurité la plus totale. Vous cheminez ainsi pendant quelques mètres quand, brusquement, vos pieds ne rencontrent plus que le vide ! Vous tombez tous deux dans un gouffre sans fond... Votre aventure se termine ici.

400

Vous prenez votre élan et bondissez vers l'autre rive. Hélas, l'impulsion surnaturelle est insuffisante et vous terminez votre saut dans l'eau, à quelques mètres du bord. Aussitôt, les poissons invisibles du lac fondent sur vous. Des dizaines de mâchoires venimeuses s'acharnent sur votre corps. Terrassé par le poison, vous terminez votre aventure au fond du lac. Rendez-vous au [39](#).

401

La progression dans cet océan de dunes devient vite éprouvante. Le sable brûlant roule sous vos pieds et après quelques heures de marche forcée sous un soleil implacable, vous avez perdu tout sens de l'orientation. Bientôt, la faim et la soif achèvent d'épuiser

vos dernières forces et vous vous écroulez, évanouis. Jetez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre total d'ENDURANCE. Vous reprenez bientôt connaissance et parvenez à vous traîner à l'ombre d'une dune. Non loin de là, vous apercevez un chemin qui serpente entre les collines de sable. Vous vous redressez péniblement et décidez de le suivre. Si Clovis a succombé à la chaleur, rendez-vous au [10](#). Sinon, rendez-vous au [462](#).

402

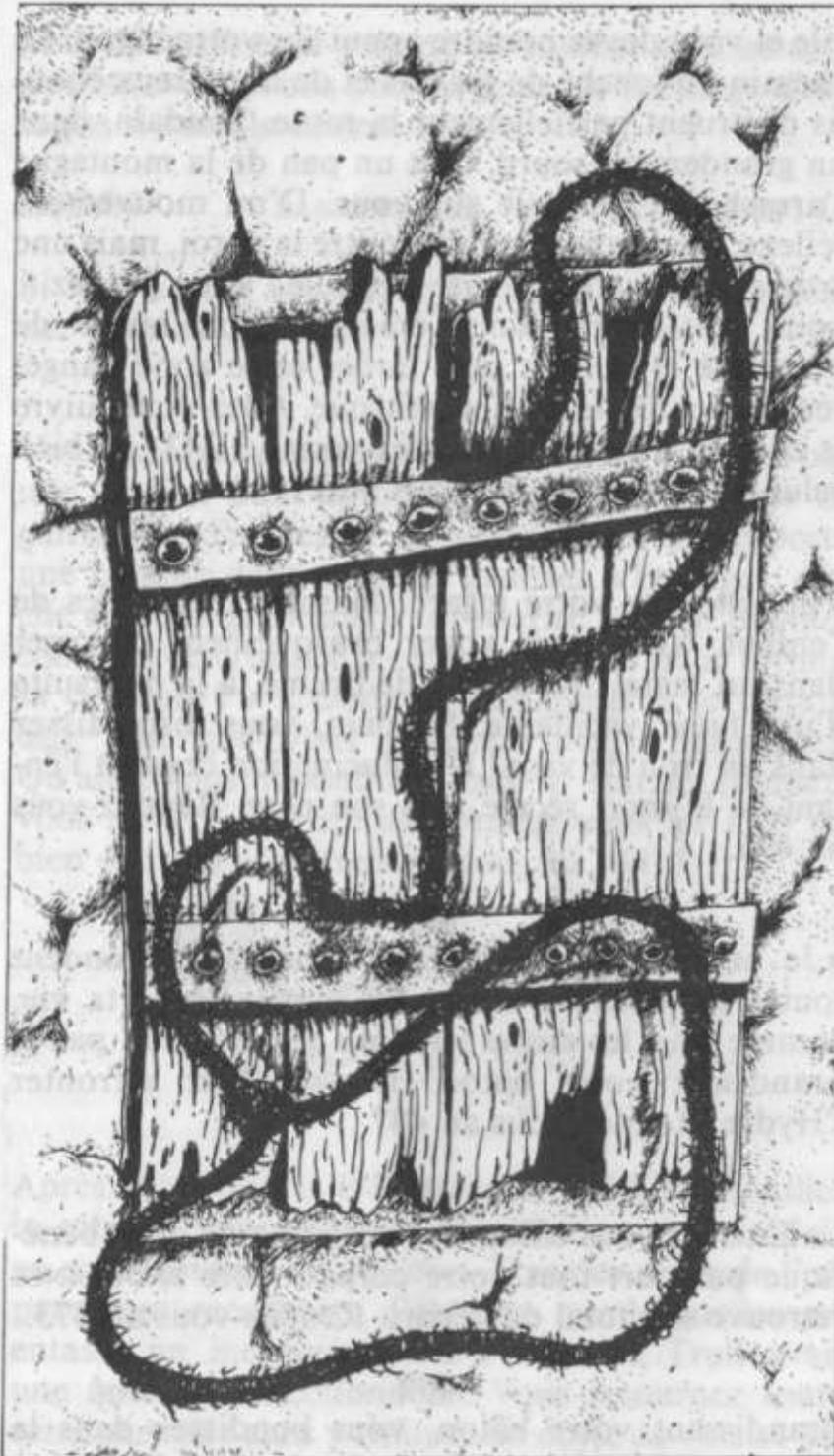
Les cadavres du marchand et de ses gardes gisent sur le sol. Vous essuyez la sueur qui roule sur votre front sous les vivats des esclaves. Vous vous emparez de la corde magique (n'oubliez pas de la noter sur votre *Feuille d'Aventure*) et vous libérez tous les prisonniers. Aussitôt, les esclaves s'égaillent dans les collines environnantes. Rendez-vous au [453](#).

403

Vous approchez à pas lents de la fenêtre et demeurez un instant immobile, prêt à jeter votre sortilège. Brusquement, un lasso jaillit de l'espace ménagé entre le volet et la fenêtre ! Tout à votre concentration, vous ne pouvez l'esquiver. La corde se referme sur votre cou, vous plaquant contre le mur. Tandis que vous luttez contre le filin qui vous étrangle, le fracas des armes vous parvient de l'intérieur. Clovis affronte seul les créatures de la cabane. S'il sort victorieux de cet affrontement, Clovis vous dira à quel paragraphe vous rendre. S'il succombe à ses ennemis, vous ne tarderez pas à le suivre dans la mort...

404

Vous bafouillez une vague excuse, mais le Démon enragé ne vous laisse pas le temps de vous expliquer : et vous broie dans ses mains puissantes avant de vous rejeter au loin ! Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).



403 *Un lasso jaillit de l'espace ménagé entre le volet et la fenêtre !*

405

Le sentier grimpe en serpentant vers les sommets. Au bout d'une heure, la progression devient difficile et vous devez prendre appui sur votre bâton. Le chemin est jonché de gravats et de nombreux éboulis obstruent partiellement la route. Soudain, dans un grondement sourd, tout un pan de la montagne s'arrache et s'écroule sur vous. D'un mouvement réflexe, vous vous plaquez contre la paroi, mais une grosse roche vous heurte l'épaule. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Vous émergez d'un nuage de poussière et quittez sans tarder cette zone dangereuse. Bientôt, le sentier bifurque. Allez-vous suivre le chemin de gauche (rendez-vous au [342](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [271](#)) ?

406

Vous plongez votre regard dans les yeux vides de l'enfant. Vous vous voyez brusquement patauger dans un marais recouvert de brume, à la poursuite d'une lueur vacillante. Soudain, vous disparaîsez dans un trou de vase ! L'hallucination cesse et l'enfant de la mort recule vers son père. Rendez-vous au [496](#).

407

« Je ne transige pas avec les humains, grondent toutes les têtes à l'unisson. Tu paieras de ta vie, comme tous les autres ! » Vous reculez d'un pas et brandissez votre bâton. Il va falloir affronter l'Hydre. Rendez-vous au [487](#).

408

La Licorne vous effleure et aussitôt une onde bénéfique parcourt tout votre corps : votre **ENDURANCE** retrouve son total de départ. Rendez-vous au [373](#).

409

Brandissant votre bâton, vous bondissez dans la salle sous le regard étonné des invités. Le Djinn vous aperçoit et se prépare au combat avec un sourire mauvais. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez.

DJINN HABILITÉ: 12 ENDURANCE: 10

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [362](#).

410

Vous émergez dans une autre caverne, occupée par une Ondine dont la longue chevelure est parée de guirlandes d'algues et de perles. La créature porte une conque dans sa main gauche. « Étranger, dit-elle en vous gratifiant d'un sourire amical, dis-moi combien ce crustacé a créé de spirales pour former sa demeure ? » L'Ondine vous présente le coquillage afin que vous puissiez mieux l'examiner. Qu'allez-vous répondre : aucune spirale (rendez-vous au [97](#)), une spirale (rendez-vous au [117](#)) ou bien deux spirales (rendez-vous au [144](#)) ?



411

Après avoir vaincu le Troll, vous décidez de fouiller sa cahute. Vous pénétrez dans un immonde réduit au sol recouvert de débris. Tous les murs de l'espace sont recouverts d'étagères sur lesquelles est entassé un incroyable bric-à-brac. Le Troll avait une âme de collectionneur. Vous retournez toute cette pacotille sans y trouver un objet de valeur. En soulevant la paille, vous découvrez pourtant une cassette richement décorée de motifs imbriqués. Si vous désirez ouvrir la cassette, rendez-vous au [139](#). Si vous préférez la laisser sur place, rendez-vous au [72](#).

412

Vous devenez aussitôt invisible. Les Kobolds qui vous maintenaient reculent avec des cris d'effroi et vous profitez de la confusion pour vous diriger vers la sortie la plus proche. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [93](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [460](#).

413

Le tunnel avance en ligne droite sur plusieurs centaines de mètres, mais se trouve brusquement obstrué par un amoncellement de gravats. Vous escaladez le monticule et, à la lueur de votre torche, repérez un étroit passage. Vous vous y faufilez la tête la première, mais les éboulis cèdent sous votre poids et vous êtes précipité plusieurs mètres en contrebas ! Vous chutez lourdement sur une pierre et perdez 1 point d'ENDURANCE. Au bout d'une minute, vous vous redressez et ôtez rageusement la poussière qui vous recouvre. Tout en pestant contre le mauvais sort, vous ramassez votre torche et inspectez les lieux. Le couloir bifurque une fois encore. Allez-vous partir à droite (rendez-vous au [53](#)) ou bien droit devant vous (rendez-vous au [396](#)) ?

414

Vous chutez dans un gouffre profond, rebondissant telle une balle sur les parois de pierre. Lorsque vous atteignez enfin le fond, votre corps n'est plus qu'une gigantesque plaie. Tous vos os sont brisés. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

415

Vous inspectez la faille et constatez avec surprise qu'elle se prolonge encore. Malgré la pénombre, vous pouvez apercevoir, à quelques mètres en contrebas, un objet identique à celui que vous venez de trouver. Allez-vous poursuivre la descente pour atteindre le second objet (rendez-vous au [263](#)) ou bien remonter à la surface et inspecter la rivière (rendez-vous au [205](#)) ?



420 *Vous entrevoyez deux Furgolins qui se faufilent entre les rochers.*

campement dans un petit vallon entouré de bosquets. Mais, au milieu de la nuit, vous êtes brusquement réveillés par des mouvements furtifs autour de votre campement. Sous la pâle lueur de la lune, vous entrevoyez deux Furgolins qui se faufilent entre les rochers. Vous vous levez aussitôt pour constater que les misérables se sont emparés de tout votre équipement. Vous fouillez les alentours et découvrez vite l'entrée de leur terrier. Discutez avec Clovis et prenez une décision. Si vous désirez jeter un sortilège pour récupérer vos biens, rendez-vous au [83](#). Si vous préférez poursuivre les Furgolins dans leur tanière, rendez-vous au [47](#).

421

Discutez avec Clovis et comptez les Pierres de Pouvoir que vous possédez. Si Clovis en a rassemblé plus que vous, rendez-vous au [44](#). Si vous en possédez plus que votre frère, rendez-vous au [185](#). Si vous en possédez un nombre égal, rendez-vous au [71](#).

422

Dites à Clovis de se rendre au [422](#). Vous retournez dans la pièce et remettez le bouclier à votre frère. Il l'examine un instant d'un œil expert et le glisse à son bras en vous remerciant. Vous vous dirigez maintenant vers la porte. Demeurez à ce paragraphe et attendez que Clovis vous donne de nouvelles instructions.

423

Grâce à votre sortilège, vous vous envolez dans les airs et atterrissez sans encombre sur l'autre rive. Vous adressez un salut aux passeurs médusés et poursuivez votre route. Rendez-vous au [209](#).

424

Dites à Clovis de se rendre au [125](#). Grâce à votre magie, les piquets de bois s'enflamment. Les Piranhas des Sables, effrayés par le feu, demeurent à distance. Bientôt, les piquets sont réduits

à l'état de cendres. Sans perdre un instant, vous bondissez sur vos pieds et vous vous emparez de votre équipement. Les hommes du désert, persuadés de votre mort imminente, n'avaient même pas songé à vous en délester ! Aussitôt, vous fuyez entre les dunes de sable. Rendez-vous au [346](#).

425

Clovis a décidé de résoudre ce problème seul. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'il vous donne de nouvelles instructions.

426

Allez-vous vous envoler loin de la caravane pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [59](#)), vous rendre invisible pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [127](#)), ou bien transformer en insectes la garde du marchand pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [239](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, votre unique chance de salut est dans la fuite. Rendez-vous au [450](#).

427

Vous atterrissez dans le torrent de lave en fusion, où vous vous enfoncez lentement. Dans un hurlement de douleur, vous disparaissiez, englouti par le magma incandescent ! Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

428

Vous rebroussez chemin et traversez le campement endormi. Bientôt, vous arrivez en vue d'une cahute de bois, adossée à la palissade, près d'une petite porte. Vous approchez dans le plus grand silence et remarquez deux petites masses sombres contre la paroi de la cabane. L'obscurité ambiante ne vous permet pas d'en déterminer la nature exacte. Discutez avec Clovis. Allez-vous vous approcher des masses sombres (rendez-vous au [79](#)) ou bien tenter de vous faufiler par la porte (rendez-vous au [315](#)) ?

429

Vous poursuivez votre route le long d'un petit sentier qui serpente entre les collines herbeuses. En milieu d'après-midi, vous faites halte et vous vous préparez à établir votre campement. Brusquement, le ciel se couvre et de lourds nuages d'orage apparaissent à l'horizon. En l'espace de quelques minutes, une chape d'un noir d'encre surplombe les collines et des éclairs déchirent le ciel. Soudain, une boule de feu atterrit à quelques mètres de vous dans un fracas infernal, provoquant un début d'incendie. Trois formes serpentine s'en échappent. Les monstres de feu sont armés de tridents électriques. Deux d'entre eux foncent vers vous, laissant dans leur sillage des gerbes d'étincelles. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier MONSTRE DE FEU	9	6
Second MONSTRE DE FEU	8	6

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [491](#).

430

« Bienvenue parmi nous », vous dit le Druide sur un ton amical. Vous prenant par le bras, il vous invite à pénétrer à l'intérieur du cercle de pierres. « En ta qualité d'hôte des bois, tu es autorisé à participer à notre rituel. » Ses acolytes allument un feu et disposent des petits tas de lierre et de gui sur la pierre d'autel au centre du cercle. Désignant d'un geste la pierre centrale, le Druide vous invite à nourrir le feu. Allez-vous choisir le gui (rendez-vous au [75](#)) ou le lierre (rendez-vous au [52](#)) ?

431

Vous contournez lentement le monstre assoupi et atteignez la porte de la tour. Vous vous adossez contre elle et pressez de tout votre poids contre le battant, le regard fixé sur l'Hydre. Aussitôt, la cloche sonne avec force ! Le monstre tressaille et se réveille ! Trois têtes démoniaques se tournent vers vous. « Je suis le gardien de l'Ile, déclare la bête, tu ne peux pas passer. » Allez-vous affronter le monstre (rendez-vous au [487](#)) ou bien tenter de discuter (rendez-vous au [457](#)) ?

432

Le sentier s'enfonce au cœur de la forêt. Bientôt la végétation se fait plus dense et vous pouvez à peine entrevoir le ciel sous l'épais rideau de feuillage. La nuit commence à tomber, enveloppant le bois d'un manteau d'ombre. Soudain, sur votre gauche, un chœur de voix cristallines s'élève. Allez-vous quitter le sentier et tenter de savoir d'où vient cette musique (rendez-vous au [377](#)) ou bien allez-vous poursuivre votre route (rendez-vous au [340](#)) ?

433

Le lendemain matin, vous remettez le calice au roi Pélés. Aussitôt, le souverain s'en empare et le boit avec avidité. Alors, sous vos yeux étonnés, une étrange métamorphose s'opère : le vieil homme à l'article de la mort se transforme en un fringant jeune homme ! « Enfin ! exulte-t-il en se redressant. Je renais à la vie ! La malédiction est levée ! » Le jeune roi enlève la bague qu'il portait maintenue par une chaîne autour de son cou et vous la remet en souriant. « Prends, mon cousin. Ce talisman te protégera des forces démoniaques ! » Vous prenez l'anneau et remarquez que le mot « Enfer » y est gravé. Vous remerciez votre royal cousin et quittez la forteresse. Rendez-vous au [180](#).

434

Sous l'influence de votre sortilège, les eaux bouillonnantes se transforment instantanément en un épais bloc de glace. Vous rejoignez sans tarder l'autre côté du bassin et poursuivez votre route le long de la vallée. L'œil aux aguets, vous observez constamment les sommets qui vous surplombent. Bientôt, au détour du chemin, vous remarquez une luxueuse villa blanche, dotée de nombreuses tourelles, qui domine la vallée. Si vous désirez grimper jusqu'au bâtiment pour demander votre chemin, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez poursuivre votre périple sans aide extérieure, rendez-vous au [210](#).

435

Votre sortilège opère immédiatement, réduisant le Démon à une sombre masse de glace. Après quelques instants de lutte, vous parvenez à vous extirper des doigts massifs qui vous enserraient. Sans perdre un instant, vous vous dirigez vers l'autel, soutenu par deux Griffons de pierre noire. Deux lourdes portes à double battant sont percées dans la roche derrière l'autel. Si vous désirez emprunter celle de gauche, rendez-vous au [477](#). Si vous préférez prendre celle de droite, rendez-vous au [31](#).

436

« Pas question ! grogne l'un des Ogres. Tu nous prends pour qui ? Cognons d'abord et nous verrons ensuite. » Les compères brandissent lentement leurs massues tout en vous toisant d'un air mauvais. Il va falloir les affronter. Rendez-vous au [363](#).

437

Le sentier grimpe en pente raide vers les sommets. Après une heure de progression, vous surplombez un gouffre vertigineux. Vous avancez avec prudence en lançant des regards inquiets vers la vallée en contrebas. Bientôt, le sentier aboutit devant une paroi abrupte et bifurque. Si vous désirez prendre le chemin de

gauche, rendez-vous au [271](#). Si vous préférez suivre le chemin de droite, rendez-vous au [153](#).

438

Clovis ouvre la marche et s'engage dans l'étroit tunnel. Presque aussitôt, il se retrouve confronté à deux autres gardes Furgolins ! Le combat s'engage et, là encore, vous ne pouvez participer à la lutte. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

439

Vous vous emparez de la gemme, mais constatez avec dépit qu'elle est transparente et non pas rouge. Hélas, vous n'avez pas le temps de vous apitoyer car en une fraction de seconde, le joyau s'embrase et explose, vous réduisant à néant. Votre quête est terminée. Si **STATUT** est égal à **20**, dites à Clovis de se rendre au [44](#).

440

Vous jetez votre sortilège et avancez à la surface de l'eau aussi facilement que sur la terre ferme. Vous atteignez bientôt l'autre rive du lac en n'ayant mouillé que vos semelles. Vous adressez un salut ironique aux passeurs médusés et poursuivez votre route. Rendez-vous au [209](#).

441

Allez-vous prendre votre envol et vous enfuir pour 3 points de **MAGIE** (rendez-vous au [14](#)), projeter une Boule de Feu sur les oiseaux pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [67](#)), ou bien les endormir pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [216](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, rendez-vous au [479](#).

442

Le marchand vous observe un instant en silence et esquisse un sourire narquois. « Je rattraperai cet esclave évadé... mais pourquoi me contenterais-je d'un seul. » Il claque des doigts et vous désigne. « Emparez-vous de lui ! » ordonne-t-il. Aussitôt, deux gardes s'élancent vers vous. Il va falloir combattre. Rendez-vous au [347](#).

443

Les pirates sont trop nombreux et les affronter seul serait suicidaire. Le marchand et son équipage ne vous seront d'aucun secours. Si vous décidez de recourir à la magie, rendez-vous au [356](#). Si vous préférez vérifier dans votre sac si une de vos récentes acquisitions pourrait vous tirer d'embarras, rendez-vous au [281](#).

444

Dites à Clovis de se rendre au [444](#). La créature se transforme, et vous comprenez instantanément votre erreur. Le Papillon-Sphinx s'est métamorphosé en un gigantesque Dragon de Feu ! Le monstre en vous apercevant exhale rageusement son souffle incendiaire. Vous périssez tous deux dans un tourbillon de flammes... Votre aventure est terminée.

445

Dans un hurlement de rage, le Démon projette au loin le fruit que vous lui tendez. « Pauvre fou, gronde-t-il. Comment oses-tu te prétendre roi ! » Rendez-vous au [404](#).

446

Vous abandonnez Clovis et partez seul dans les collines environnantes. Vous errez au hasard pendant plusieurs heures et arrivez bientôt à la croisée de chemins. Le premier descend vers une forêt, tandis que l'autre part en direction de monts escarpés.

Si vous désirez aller vers la forêt, rendez-vous au [257](#). Si vous préférez poursuivre en direction des monts, rendez-vous au [167](#).

447

D'un mouvement réflexe, vous parvenez à vous agripper à un rocher en saillie, évitant de justesse une chute mortelle. Vous vous hissez à la force des bras sur le passage encore en place. De crainte d'un nouvel effondrement, vous rebroussez chemin en toute hâte et décidez d'explorer l'étroit goulet. Rendez-vous au [337](#).

448

La Licorne vous effleure et aussitôt une onde bénéfique parcourt tout votre corps : ajoutez 1 point à votre total de départ de **CHANCE**. **VOUS** récupérez la totalité de vos points. Rendez-vous au [373](#).

449

Vous vous penchez légèrement pour scruter les ténèbres mais, aussitôt, un gigantesque serpent jaillit de l'ombre et plonge ses crocs acérés dans votre épaule : vous perdez 2 points d'**ENDURANCE**. Le monstre disparaît dans son antre avant même que vous ayez pu réagir. Sans attendre, vous vous éloignez le long de la berge, en massant votre épaule endolorie. Rendez-vous au [398](#).

450

Vous esquissez un mouvement de recul mais le marchand d'esclaves bondit hors de son palanquin et sort de sa manche une cordelette d'argent. Il la fait tournoyer au-dessus de sa tête en s'écriant : « Vole, ma belle ! Vole et emprisonne ! » Aussitôt, la corde magique s'élève dans les airs en sifflant et fonce vers vous. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [267](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [466](#).

451

Changez **ACTION** en 31. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** prenne une des valeurs suivantes :

Si STATUT devient 1 ou 14	Rendez-vous au 90
Si STATUT devient 11	Rendez-vous au 366
Si STATUT devient 12	Rendez-vous au 490
Si STATUT devient 13	Rendez-vous au 470

452

Rendez-vous au [101](#).

453

Changez **ACTION** en 30. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** change. Si **STATUT** devient 1, rendez-vous au [96](#). Si **STATUT** devient 9 ou 10, rendez-vous au [289](#).

454

Vous vous emparez de la gemme et constatez avec surprise que sa véritable couleur est bleue. Le joyau s'illumine dans votre paume. Vous possédez la Gemme Sacrée de Gundobad ! Si **STATUT** est égal à 20, dites à Clovis de se rendre au [368](#). Rendez-vous au [500](#).

455

D'un violent coup de pied, vous fracassez la porte, mais vous percevez au même instant les cris étouffés de Clovis ! A l'intérieur de la cabane, trois Orques atablés tournent vers vous un regard mauvais et s'emparent aussitôt de leurs armes. Vous jetez un rapide coup d'œil à la fenêtre, mais Clovis ne se manifeste pas ! Vous allez devoir combattre tout seul !



455 *Les trois Orques tournent vers vous un regard mauvais et s'emparent de leurs armes.*

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	8	6
Deuxième ORQUE	7	4
Troisième ORQUE	6	4

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [85](#).

456

Aussitôt, vous vous engouffrez dans la caverne la plus proche. Vous suivez l'étroit boyau et nagez au jugé dans les plus épaisses ténèbres. Vous émergez enfin dans une caverne aux parois tapissées de plancton phosphorescent. L'endroit est gardé par deux Ondins armés de tridents. Les hommes-poissons vous aperçoivent. Aussitôt, un message télépathique résonne dans votre crâne : « Que veux-tu, étranger? Cherches-tu la Conque Sacrée ? » Si vous désirez répondre « oui », rendez-vous au [158](#). Si vous préférez leur avouer que vous êtes un naufragé égaré, rendez-vous au [258](#).

457

« Si tu me laisses passer, je te donnerai tout ce que tu veux », dites-vous d'un ton apaisant. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [105](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [407](#).

458

Le Collecteur empoche vos 5 Pièces d'Or (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*) et, profitant de votre bonne volonté, garde vos montures comme acompte sur votre voyage de retour (rayez votre cheval de votre *Feuille d'Aventure*). Vous esquissez un mouvement d'humeur, mais il est vite tempéré par la vue des arbalètes que brandissent les mercenaires ! Vous poursuivez votre route en maugréant. Discutez avec Clovis. Si vous désirez

encore voyager en sa compagnie, rendez-vous au [383](#). Si vous préférez vous séparer de votre frère et continuer seul votre quête, rendez-vous au [318](#).

459

Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez. Vous pénétrez dans la caverne et brandissez votre bâton en direction du premier monstre.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier HOBGOBELIN	8	6
Second HOBGOBELIN	8	6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [172](#).

460

Malheureusement, un Kobold vous heurte violemment et vous tombez tous les deux sur le sol. Ses compères comprennent vite la situation et vous recouvrent aussitôt d'une couverture. Vous êtes à nouveau conduit devant le chef. Allez-vous tenter de vous libérer et combattre (rendez-vous au [46](#)) ou bien, si vous ne l'avez pas fait, offrir au chef le tribut qu'il vous réclame (rendez-vous au [141](#)) ?

461

Hélas, votre sortilège n'a pas opéré ! Le chêne poursuit inexorablement la pression de ses parois. Bientôt l'air vous manque et, dans un dernier sursaut de conscience, vous comprenez que votre aventure se termine ici. Rendez-vous au [39](#).

462

La piste qui serpente entre les dunes aboutit bientôt à une petite oasis. Comme vous vous approchez vous pouvez apercevoir

quelques tentes et des animaux parqués, ainsi qu'un certain nombre d'esclaves enchaînés, regroupés à l'ombre des arbres. Soudain, une silhouette apparaît au sommet d'une colline et vient à votre rencontre. Le petit homme barbu, enveloppé dans des vêtements amples, s'adresse à vous d'une voix chaleureuse : « Bienvenue étrangers, venez donc nous rejoindre, tout est calme... » Sans attendre votre réponse, il poursuit sa route en direction des tentes. Concertez-vous. Si Clovis désire aller seul en éclaireur, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez attendre la tombée de la nuit pour approcher du campement, rendez-vous au [286](#). Vous pouvez aussi attendre à distance que la caravane reprenne sa route. Rendez-vous au [249](#).

463

Le dernier garde vient de s'écrouler sous les coups répétés de votre bâton. Sans plus attendre, vous enjambez les cadavres et poussez la porte d'entrée, avec la ferme intention d'apprendre au maître des lieux les règles élémentaires de l'hospitalité. Vous pénétrez dans une vaste salle aux murs recouverts de tentures bariolées. Le fond de la pièce s'ouvre sur un vaste jardin. Sur votre droite, vous remarquez un couloir. Si vous désirez suivre le couloir, rendez-vous au [243](#). Si vous préférez explorer le jardin, rendez-vous au [378](#).

464

« Misérables vermines ! Vous osez m'insulter ! » gronde le Géant. Avec une incroyable dextérité, le monstre vous attrape tous deux et vous plonge sans ménagement dans son sac. « Vous me servirez de repas ce soir », l'entendez-vous grommeler, en rejetant son sac sur son épaule. Aucun de vous n'a envie de figurer au menu de ce monstre. Décidez ensemble votre prochaine action. Si vous désirez jeter un sortilège, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez laisser Clovis vous tirer de ce mauvais pas, rendez-vous au [425](#).

465

Changez **ACTION** en 32. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** devienne 1, 11, 12, 13 ou 14, puis rendez-vous au [227](#).

466

Le filin magique s'enroule en sifflant autour de vos jambes, provoquant votre chute. Aussitôt, les gardes vous entourent et pointent leurs épées sur votre gorge. Ils vous soulèvent sans ménagement et vous enchaînent aux côtés d'un esclave malingre. La caravane reprend bientôt sa lente progression à travers les collines. Rendez-vous au [217](#).

467

Les Ogres vous considèrent d'un air mauvais et raclent le sol de leurs pieds, signe d'une profonde réflexion. Au bout d'une longue minute, ils acceptent votre offre. Vous leur remettez une Pièce d'Or et leur dites de se rendre sans tarder au pont à octroi qui enjambe la rivière. Vous leur faites une description détaillée de Clovis comme étant votre voleur. Avec un grognement mauvais, les Ogres tournent les talons et disparaissent entre les arbres. Rendez-vous au [226](#).

468

Sous l'effet de votre sortilège, les parois de la caverne se couvrent d'une épaisse couche de givre, mais les Diablotins poursuivent leur avance, insensibles au froid qui les entoure. Dans un instant, ils seront sur vous. Rendez-vous au [80](#).

469

Choisissez celui d'entre vous qui formulera la réponse. Pour cela lancez un dé : si le résultat est en votre faveur, rendez-vous au [73](#). Sinon, rendez-vous au [3](#).



470 *Le Traqueur de Sorcières est enveloppé
d'une cape écarlate.*

470

Vous atteignez la limite du bosquet quand, brusquement, une haute silhouette surgit de derrière un arbre et vous barre le passage. L'homme porte des cuissardes de cuir noir et est enveloppé dans une cape écarlate. Vous reconnaissez aussitôt l'uniforme des Traqueurs de Sorciers, cette secte hostile à la magie ! « Enfin, je te retrouve, Lothar ! » exulte-t-il d'une voix nasillarde. Vous vous concentrez, mais l'homme dégaine deux longues dagues noires et vos pouvoirs se neutralisent ! Ce fourbe a trouvé la parade à votre magie. D'un geste rageur, vous brandissez votre bâton.

TRAQUEUR DE SORCIERS HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [90](#).

471

Le lendemain matin, vous vous retrouvez dans la salle de l'auberge, mais le vieux moine n'est pas au rendez-vous. Vous interrogez l'aubergiste et les habitués. Au bout de quelques minutes, le patron vous appelle discrètement et vous demande de le suivre. Vous contournez le comptoir et longez un couloir sombre qui aboutit dans une pièce isolée.

« Voilà sa chambre, annonce-t-il en se dirigeant vers une torchère. Maintenant ce sera la vôtre ! » Le fourbe tire sur la torche et, aussitôt, le sol se dérobe sous vos pieds ! Vous plongez dans l'obscurité et votre tête heurte le sol ! Vous perdez connaissance. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

472

Sous l'influence de votre sortilège, les passeurs confirment leurs dires. Les eaux calmes du lac abritent une espèce de poissons venimeux et invisibles. Allez-vous accepter de payer la traversée

(rendez-vous au [245](#)) ou bien recourir à un nouveau sortilège pour vous mener sur l'autre rive (rendez-vous au [386](#))?

473

Vous pénétrez enfin à l'intérieur de la tour, dans une vaste pièce circulaire, percée d'un nombre incroyable de portes. Aucune d'elles ne portant de signe distinctif, vous ouvrez la plus proche et découvrez un long couloir vide. Vous atteignez l'extrémité du couloir en silence et débouchez sur une vaste chambre, occupée par une bande de Kobolds ! Leur chef vous aperçoit. « Attrapez-le ! » s'écrie-t-il aussitôt. Avec la vivacité de l'éclair, les petites créatures se ruent sur vous et vous renversent. En l'espace d'un instant, vous êtes plaqué au sol, les bras maintenus par une dizaine de Kobolds grimaçants. Leur chef s'approche en paradant, mais demeure à une distance respectable. « Alors, humain, dit-il d'une voix perçante, tu viens de pénétrer sur mon territoire, il te faut payer le tribut dû à mon rang. » Si vous désirez offrir au chef une de vos possessions, rendez-vous au [141](#). Si vous préférez vous libérer et combattre, rendez-vous au [46](#). Si vous jugez plus judicieux de jeter un sortilège, rendez-vous au [211](#).

474

Vous bondissez sur le tapis volant et marmonnez la formule magique que vous avait enseignée votre mentor. Aussitôt, le tapis s'envole dans les airs, obéissant à vos pensées ! Sans attendre, vous foncez vers le groupe d'esclaves et empoignez l'un d'eux sous les clameurs médusées de l'assistance. Le pauvre homme terrorisé se recroqueville à vos pieds. Le tapis exécute un vaste crochet autour de la pièce tandis que vous repérez les issues. Le temps que vous en comptiez trois, le Djinn s'est élancé à votre poursuite. Allez-vous fuir par la fenêtre (rendez-vous au [95](#)), par la grande porte (rendez-vous au [121](#)) ou par la petite porte (rendez-vous au [135](#)) ?

475

La Licorne vous effleure et aussitôt une onde bénéfique parcourt tout votre corps : vous récupérez la totalité de vos points de **MAGIE**. Rendez-vous au [373](#).

476

Vous atteignez finalement la cime de l'arbre et rejoignez le Lutin, mais celui-ci vous toise, un sourire mauvais au coin des lèvres. « Pauvre fou, ricane-t-il, tu vas servir de repas à mon chêne ! » Aussitôt, plusieurs branches fouettent l'air et vous enserrant les poignets et les chevilles. Une large bouche s'ouvre dans le tronc de l'arbre, prête à vous avaler tout entier. Immobilisé par les branches, vous ne pouvez combattre, il vous faut recourir à la magie. Allez-vous enflammer l'arbre pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [195](#)), rabougir les branchages qui vous emprisonnent pour 2 points de **MAGIE** (rendez-vous au [222](#)) ou bien affaiblir le chêne pour 1 point de **MAGIE** (rendez-vous au [330](#)) ? Si vous manquez votre sortilège, le chêne vous avale et vous mourez. Rendez-vous au [39](#).

477

Vous pénétrez dans une vaste caverne, à l'entrée de laquelle vous trouvez une nouvelle Pierre de Pouvoir, qui luit dans la pénombre. Vous l'empochez prestement et poursuivez votre inspection. La caverne est plongée dans l'obscurité, mais vous remarquez que le sol est parsemé de petits monticules recouverts d'une mousse phosphorescente. Allez-vous observer de plus près ces étranges monticules (rendez-vous au [62](#)) ou bien allez-vous poursuivre votre investigation (rendez-vous au [393](#)) ?

478

Clovis s'est débarrassé des gardes Furgolins. Enjambant les cadavres, vous avancez dans le terrier. Quelques mètres plus loin, le tunnel bifurque. Le passage sur votre gauche est bien entretenu. Celui de droite, bien que plus vaste, semble

totallement à l'abandon. Discutez avec Clovis. Allez-vous choisir le passage de gauche (rendez-vous au [283](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [399](#)) ? Vous pouvez aussi rebrousser chemin et, si vous ne l'avez pas déjà tenté, jeter un sortilège. Rendez-vous dans ce cas au [83](#).

479

Les oiseaux fondent sur vous ! Vous fouettez l'air de votre bâton et parvenez à contrer quelques assauts, mais vous êtes bientôt assailli de tous bords par un tourbillon de plumes ! Des centaines de becs acérés plongent dans vos chairs... Bientôt, les oiseaux reprennent leur envol, laissant derrière eux un cadavre déchiqueté. Votre aventure est terminée. Rendez-vous au [39](#).

480

Dites à Clovis de se rendre au 480. Le Papillon-Sphinx s'aperçoit de votre présence et se rue à l'attaque ! La créature est d'une force incroyable. Appelez Clovis à la rescousse et combattez ensemble le monstre, chacun d'entre vous l'affrontant à son tour pendant un Assaut.

PAPILLON-SPHINX HABILETÉ: 7 ENDURANCE: 10

Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [202](#).

Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [497](#).

481

Vous vous penchez et regardez discrètement par l'entrebâillement de la porte. L'aubergiste et sa femme s'affairent dans une vaste cuisine éclairée par un lustre maintenu au plafond par une lourde chaîne. L'homme est penché au-dessus d'un gigantesque chaudron et en remue lentement le contenu, tandis que sa femme enfourne des pains dans un four chauffé au rouge. L'aubergiste soulève sa louche et goûte le contenu d'un air satisfait. Vous apercevez alors avec effroi une main qui dépasse

de l'ustensile ! Ces monstres sont des cannibales ! Discutez avec Clovis et décidez ensemble de votre prochaine action. Si vous désirez vous ruer sur la femme, tandis que Clovis s'accroche au lustre pour frapper l'aubergiste, rendez-vous au [138](#). Si vous préférez intervertir les rôles, rendez-vous au [43](#).

482

Vous vous emparez de la gemme, mais constatez avec dépit que sa véritable couleur est rouge. Hélas, vous n'avez pas le temps de vous apitoyer car, en une fraction de seconde, le joyau s'embrase et explose, vous réduisant à néant. Votre quête est terminée. Si **STATUT** égale 20, dites à Clovis de se rendre au [44](#).

483

« Bien ! grommelle le Géant, vous pouvez passer. » Sans demander votre reste, vous contournez rapidement le monstre à deux têtes et disparaissiez dans les bois. Rendez-vous au [224](#).

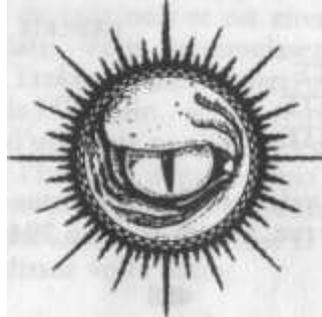
484

Vous jetez votre sortilège et avancez à la surface du bassin. Hélas, les eaux bouillonnantes vous brûlent la plante des pieds. Vous perdez 1 point d'**HABILETÉ**. Vous pressez le pas en maugréant et rejoignez sans tarder l'autre côté du bassin. La route se poursuit et serpente entre les pics. L'œil aux aguets, vous observez constamment les sommets qui vous surplombent. Bientôt, au détour du chemin, vous remarquez une luxueuse villa blanche, dotée de nombreuses tourelles, qui domine la vallée. Si vous désirez grimper jusqu'au bâtiment pour demander votre chemin, rendez-vous au [300](#). Si vous préférez poursuivre votre périple sans aide extérieure, rendez-vous au [210](#).

485

Vous rejoignez Clovis à l'instant même où il décapite le dernier Draconien ! Le sang verdâtre des créatures souille le sable du désert. Des cris s'élèvent soudain entre les tentes de la caravane.

D'autres gardes, alertés par le combat se rassemblent. Sans perdre un instant, vous fuyez à l'abri des dunes. Rendez-vous au [249](#).



486

Vous brandissez vos armes et avancez à pas feutrés vers la porte de la cabane. Les échos d'une discussion animée vous parviennent de l'intérieur, les occupants n'ont pas repéré votre approche. D'un commun accord, vous vous engouffrez dans la cabane. Les trois Orques attablés au centre de la pièce esquissent un mouvement de recul, mais s'emparent promptement de leurs armes. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque si vous le désirez. Discutez avec Clovis et choisissez chacun un adversaire.

HABILETÉ ENDURANCE

Premier ORQUE	8	6
Deuxième ORQUE	7	4
Troisième ORQUE	6	4

Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [9](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [35](#).

487

Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat. Affrontez séparément chaque tête, comme s'il s'agissait d'adversaires différents.

HABILETÉ ENDURANCE

Première TÊTE	11	4
Deuxième TÊTE	10	4
Troisième TÊTE	9	4

Si vous êtes vainqueur, rendez-vous au [41](#). Si le monstre vous tue, rendez-vous au [294](#).

488

Vous contournez le feu en direction des portes, mais malgré toutes vos précautions, une Amazone vous repère et donne aussitôt l'alerte ! La guerrière se rue à la charge, suivie bientôt par deux autres. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque. Discutez avec Clovis et choisissez votre adversaire.

HABILETÉ ENDURANCE

Première AMAZONE	10	6
Deuxième AMAZONE	9	4
Troisième AMAZONE	9	4

Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [315](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [376](#).

489

Abandonnant le cadavre de la Sorcière, vous pénétrez dans l'obscur caverne. Vous atteignez bientôt son antre et retrouvez les composants magiques des Sylphes. Sans perdre un instant, vous abandonnez cet endroit sinistre. Rendez-vous au [7](#).

490

Vous atteignez la limite du bosquet quand, brusquement, une haute silhouette surgit de derrière un arbre et vous barre le passage. L'homme porte des cuissardes de cuir noir et est enveloppé dans une cape écarlate. Vous reconnaissez aussitôt l'uniforme des Traqueurs de Sorciers, cette secte hostile à la magie ! « Enfin, je te retrouve, Lothar ! » exulte-t-il d'une voix nasillarde. Vous vous concentrez, mais l'homme dégaine deux longues dagues noires et vos pouvoirs se neutralisent ! Ce fourbe a trouvé la parade à votre magie. D'un geste rageur, vous brandissez votre bâton.

TRAQUEUR DE SORCIERS HABILITÉ : 11 ENDURANCE : 6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [200](#). Si vous êtes vaincu, dites à Clovis de se rendre au [282](#).

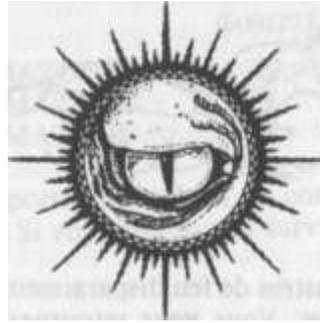


491

Les deux monstres de feu disparaissent dans un fracas d'étincelles. Vous vous retournez en titubant, prêt à affronter la troisième créature, mais celle-ci demeure immobile. « Bravo ! s'exclame-t-elle d'une voix tonnante. Je suis Électron, Seigneur des Éclairs. Tu es brave, Lothar. Je pourrais te pulvériser d'un geste, mais j'admire ton courage. Je te laisserai donc une chance ! » D'un mouvement ample de la main, il vous emprisonne à l'intérieur de trois cercles d'électricité, chacun d'une couleur différente. Le premier est bleu, le deuxième jaune et le troisième rouge. « Voyons maintenant si ton esprit égale ton courage ! reprend le Seigneur des Éclairs. Réponds donc à cette devinette. »

FUITE Le plus fort je suis Mais pas tant que le repos Hâte-toi vers moi Et je disparais. Pour m'affaiblir, Recule.

Quelle bande de couleur allez-vous toucher en réponse à cette énigme : La rouge (rendez-vous au [118](#)), la jaune (rendez-vous au [163](#)) ou la bleue (rendez-vous au [201](#))?



492

Vous quittez la forteresse en toute hâte et vous vous éloignez d'un pas rapide dans la lande environnante. Soudain, le Calice vous parle ! « Misérable ! gronde-t-il. Tu as trahi ta lignée et de cela tu seras puni ! Je te voue à la décrépitude ! » A partir de maintenant, vous ne pourrez plus récupérer de points d'ENDURANCE. Vous êtes condamné à en perdre... Rendez-vous au [180](#).



493

Quelques jours plus tard, la caravane croise votre frère Clovis. Le marchand donne aussitôt des ordres pour que l'on s'empare de cette pièce de choix, mais manifestement votre frère jumeau ne l'entend pas de cette oreille ! Déjà, il brandit son épée et se prépare à défendre chèrement sa liberté. Si Clovis est vaincu ou capturé, rendez-vous au [298](#). Si Clovis remporte son combat, rendez-vous au [381](#).



495 *Le Hobgoblin pousse un grognement
et s'empare de sa lance.*

494

Changez **ACTION** en 37. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que **STATUT** devienne 1, 17 ou 18, puis rendez-vous au [22](#).

495

Soudain, au détour du sentier, vous débouchez sur une vaste caverne. Un Hobgobelin des montagnes est assis sur une pierre et ronge un os fort dégarni. Vous apercevant, la créature pousse un grognement satisfait et s'empare de sa lance. Vous pouvez jeter un Sortilège d'Attaque avant de débiter le combat.

HOBGOBELIN HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 6

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [4](#).

496

La Mort éclate d'un rire sardonique et rappelle à elle ses enfants. Le manteau se referme sur les petites créatures et la masse d'ombre disparaît lentement. Cette soudaine apparition vous plonge dans l'embarras et vous ne pouvez vous empêcher d'y voir un sinistre présage. Discutez avec Clovis. Si vous décidez de poursuivre ensemble votre quête, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez vous séparer, rendez-vous au [63](#).

497

Clovis ayant trouvé la mort, vous fuyez sans tarder cet endroit sinistre. Bientôt, vous débouchez à l'air libre sur l'autre rive. Devant vous, deux sentiers disparaissent en serpentant dans la forêt environnante. Allez-vous suivre celui de gauche (rendez-vous au [432](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [340](#))?

498

Le monstre est mort et vous vous éloignez au plus vite sur le chemin. Si Clovis a succombé lors de la bataille, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [224](#).

499

Vous reprenez peu à peu conscience. La clairière est maintenant déserte et un vent surnaturel balaie le cercle de pierres levées. L'esprit encore embrumé, vous rebroussez chemin et retournez vers le sentier dans la forêt. Rendez-vous au [367](#).

500

La caverne s'illumine et la voix tonnante du Démon se répercute en écho sur les parois. « Roi Lothar, la Gemme Sacrée t'a élu comme digne successeur de ton père. Retourne parmi les tiens ! » Aussitôt, un tourbillon vous propulse hors de la grotte et vous vous retrouvez comme par enchantement au château de votre père, sous les vivats enthousiastes de votre peuple. Un long règne s'ouvre devant vous... jusqu'au jour où le temps viendra pour votre fils de partir à son tour en quête d'une nouvelle Gemme Sacrée.

