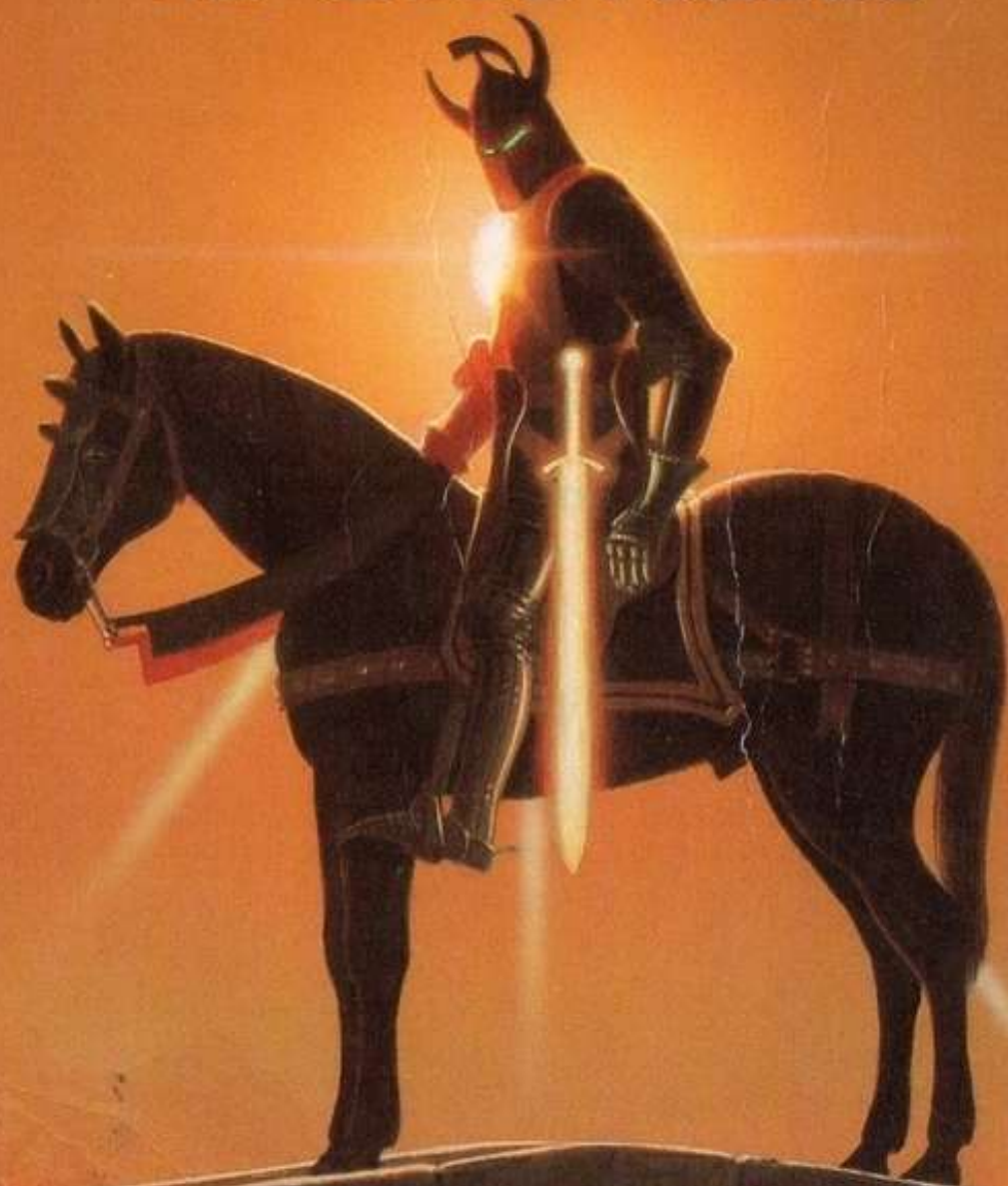


UN LIVRE DONT VOUS ETES LE HEROS

Steve Jackson et Ian Livingstone présentent

# Clovis le Chevalier



Double Jeu



folio  
junior

# Collection folio junior

*dirigée par  
Jean-Olivier Héron  
et Pierre Marchand*



# 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, Lothar, qui devra disposer du livre jumeau de celui-ci, *Lothar le Sorcier*. 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.

DEJA PARUS DANS LA SERIE

DOUBLE JEU

1. Issel le Guerrier
2. Darian le Magicien
3. Coréus le Prince
4. Bardik le Voleur

Titre original :

*Clash of the princes*

© Steve Jackson et Ian Livingstone, 1986, pour la conception

© Andrew Chapman et Martin Allen, 1986, pour le texte

© John Blanche, 1986, pour les illustrations

© Editions Gallimard, 1990, pour la traduction française

Andrew Chapman  
et Martin Allen

# Clovis

# le Chevalier

Double Jeu/6

*Traduit de l'anglais  
par Yannick Surcouf  
OCR et Hyperliens par GRUUL*

Illustrations de John Blanche



Gallimard

# Sommaire

[Règles du jeu](#)

[La Feuille d'Aventure](#)

[Combats](#)

[Et voici Lothar](#)

[L'affrontement des princes](#)

[L'Aventure](#)

# Règles du jeu\*

Vous êtes Clovis, le prince guerrier de la cité de Gundobad. Vous et votre frère jumeau Lothar, 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 chacune une valeur permanente de 1. Si un paragraphe vous demande de choisir en fonction des valeurs de STATUT et d'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 à la page 12 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...



# La Feuille d'Aventure

HABILETÉ

*Total  
de départ =*

ENDURANCE

*Total  
de départ =*

CHANCE

*Total  
de départ =*

ÉQUIPEMENT  
TRANSPORTÉ

OR

ÉTAT DE VOS  
PROVISIONS





## CASES DE COMPTE RENDU DE COMBAT

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

*Habilité* =  
*Endurance* =

## **Endurance et Talents**

Lancez un dé. Ajoutez 6 au chiffre obtenu et inscrivez le résultat dans la case HABILITÉ de votre *Feuille d'Aventure*. Votre total de départ d'HABILITÉ 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 initial de CHANCE sera donc compris entre 7 et 12. Les résultats que vous venez d'obtenir représentent vos totaux de départ d'HABILITÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. 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'écrire vos chiffres en très petit dans les cases ou d'avoir une gomme à portée de la main. Attention : inscrivez vos totaux à mesure de leurs changements, mais n'effacez jamais le total de départ qui doit figurer en haut de la case. Votre total d'HABILITÉ reflète votre art dans le maniement de l'épée et votre adresse au combat ; plus votre total d'HABILITÉ est élevé, mieux c'est. Votre total d'ENDURANCE traduit 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, ils 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 à ce total, vous êtes Mal-chanceux. 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, à moins que des instructions ne vous l'indiquent, votre total de CHANCE ne pourra jamais dépasser son niveau de départ.

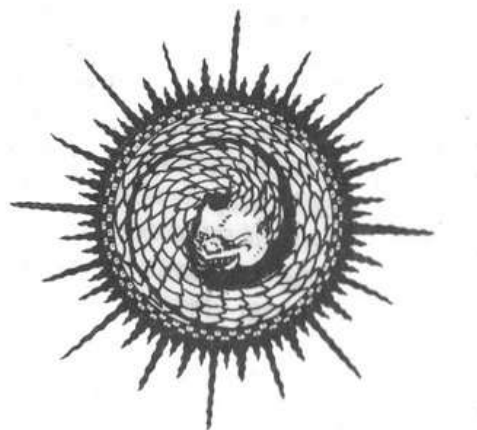
## **Endurance et Provisions**

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 10 repas. Il vous est permis de manger et de vous reposer à tout instant, sauf au cours 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 votre total d'ENDURANCE ne peut excéder leur niveau de départ sauf si cela est spécifiquement indiqué.

## **HABILETÉ**

Votre total d'HABILETÉ 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'HABILETÉ, selon que vous détenez un avantage stratégique ou que vous êtes handicapé pour quelque raison. A moins d'instructions spécifiques, votre total d'HABILETÉ ne pourra jamais excéder son niveau de départ.



# Combats\*

Il vous sera souvent demandé, au long des pages de ce livre, de combattre des créatures de toute sorte, Parfois, vous aurez la possibilité de prendre la fuite, sinon - ou si vous décidez de toute façon de combattre- il vous faudra mener les combats comme suit :

Tout d'abord, vous inscrivez les totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de votre adversaire dans une case vide des comptes rendus de combat 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 son total d'HABILETÉ au nombre obtenu. Ce total vous donne sa Force d'Attaque.
3. Jetez deux dés pour vous-même et ajoutez votre propre total 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'Attaques 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 poursuivez ainsi jusqu'à ce que votre total d'ENDURANCE ou celui de la créature que vous combattez ait été réduit 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 Lothar contre plusieurs créatures, vous devrez chacun sélectionner un adversaire et synchroniser vos Assauts. Si vous remportez la victoire alors que Lothar est encore engagé dans son affrontement, sélectionnez sur la liste l'adversaire qui suit celui de Lothar. Si le seul ennemi sur la liste est celui que combat Lothar, vous l'affronterez à tour de rôle, chacun pendant un Assaut. Dans un tel cas, déterminez à pile ou face lequel de vous deux débutera les hostilités.

## Et voici Lothar... \*

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 à 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 de 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 former 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

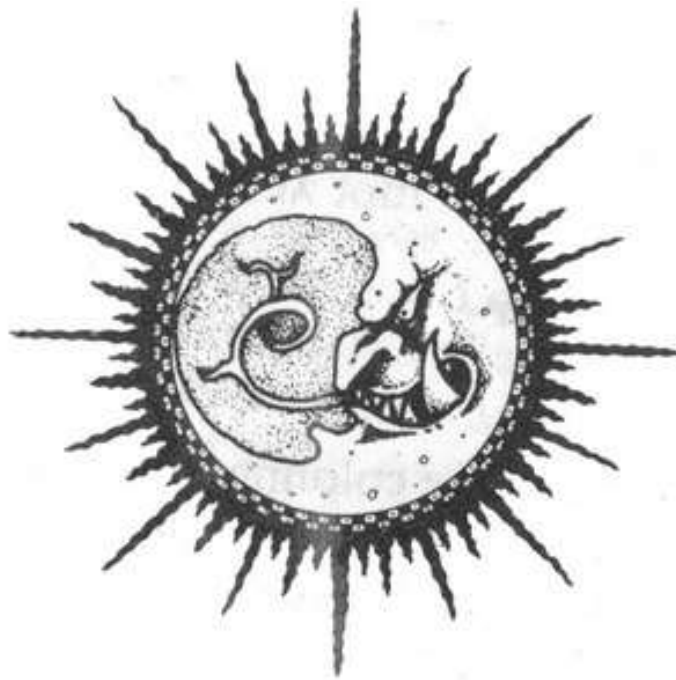
o            o

Au sommet de chaque colonne, inscrivez le numéro o : 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 absolument 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 serez tombés d'accord sur un choix, 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 en utilisant 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 en utilisant les règles propres à l'aventure en solitaire.



# L'affrontement des princes\*

Vous êtes Clovis, prince de Gundobad et capitaine de la garde de votre père, le roi Gunderbock XVI. Vous et votre frère jumeau Lothar êtes les prétendants au trône, lorsque votre père vieillissant aura prononcé le rituel d'abdication. L'État-cité de Gundobad se trouve au centre du vaste empire que contrôle l'empereur Pasha Vulfoiaïc. Malgré cela, la cité de Gundobad est indépendante et choisit ses dirigeants. 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. Son épouse, la Sorcière Faéria, avait dérobé ces bijoux aux Démons de Givre, gardiens de la Vallée des Glaces, au Troisième Cercle de l'Enfer. Les Démons de Givre assiégèrent la cité et, au terme d'une lutte sans merci, s'en rendirent maîtres. Ossil fut décapité devant son peuple. Les habitants furent réduits en esclavage et les gemmes dispersées. Plus tard, le fils du roi Ossil parvint à retrouver une des gemmes et, fort de cette découverte, 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 venu pour vous de suivre les traces de vos glorieux ancêtres. Vous et votre frère allez vous lancer à l'aventure. Comme le veut la tradition, vous ne bénéficierez d'aucune aide et partirez avec un cheval, une épée et 10 Pièces d'Or. Rendez-vous au [1](#).



1 Vous êtes Clovis, prince guerrier de la cité de Gundobad.



## 1

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

## 2

Vous poursuivez votre route et atteignez bientôt une épaisse forêt. Vous progressez pendant plusieurs jours entre les arbres quand, un matin, vous êtes surpris par un brouillard opaque qui interdit toute progression. Lorsqu'il se dissipe, vous constatez avec stupeur que votre monture a disparu (si vous la possédiez encore), ainsi que votre bourse ! Vous poursuivez votre périple à pied et arrivez le lendemain en vue de collines. Si vous désirez progresser vers les collines, rendez-vous au [140](#). Si vous préférez poursuivre vers l'ouest et demeurer en forêt, rendez-vous au [256](#).

## 3

Lothar s'avance vers les mégères, le sourire aux lèvres. « Il m'est impossible de choisir, déclare-t-il 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 le foudroie du regard, tandis que les autres lui bondissent à la gorge ! Elles le mordent et le griffent ! Rendez-vous au [389](#).

## 4

De lourds nuages d'orage se rassemblent à l'horizon comme vous arrivez à proximité d'un vieux pont de bois. Les planches sont vermoulues et le pont semble à l'abandon. Si vous désirez prendre le risque de le franchir, rendez-vous au [52](#). Si vous préférez quitter la route et couper à travers champs, rendez-vous au [176](#).

## 5

Vous descendez de cheval et vous avancez dans la faille. Curieusement, l'étranger imite en tout point vos gestes. Vous progressez encore de quelques pas et comprenez alors que cet inconnu n'est autre que votre propre reflet ! Un gigantesque miroir bloque le passage. Vous vous approchez et tentez de le repousser, mais votre reflet surnaturel dégaine aussitôt une épée ! Vous allez devoir combattre votre double. Il possède les

mêmes totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE que vous. Si vous remportez ce curieux combat, rendez-vous au [404](#).

## 6

Vous vous enfoncez au cœur de la forêt de conifères en longeant les berges d'un torrent de montagne aux eaux bouillonnantes. L'air pur est chargé d'odeurs subtiles de pin et de fleurs. Vous n'avez jusqu'ici repéré aucun sentier. De toute évidence, vous êtes le premier humain à pénétrer dans ces montagnes. A plusieurs reprises toutefois, vous avez la curieuse impression que l'on vous observe... Le crépuscule descend bientôt, teintant les cimes enneigées de reflets écarlates. Soudain, de longues plaintes s'élèvent au lointain. Des loups ! Ils vous ont suivi tout le jour et s'apprêtent maintenant à donner l'assaut. Si vous désirez vous enfuir au cœur de la forêt, rendez-vous au [292](#). Si vous préférez traverser la rivière, rendez-vous au [330](#). Vous pouvez aussi demeurer où vous êtes et vous préparer à les affronter (rendez-vous au [274](#)).

## 7

Vous vous penchez sur la carcasse de votre monture quand, soudain, un bourdonnement assourdissant vous pousse à vous redresser. Une nuée de Mouches Géantes, attirée par l'odeur de votre cheval, apparaît au-dessus de la faille, la plongeant dans une soudaine pénombre !

MOUCHES GÉANTES            HABILETÉ : 8            ENDURANCE : 7

Si vous parvenez à les vaincre, rendez-vous au [386](#).

## 8

Les pustules deviennent purulentes et votre état empire à chaque seconde. La foule écœurée par votre vue se saisit de vous et vous emprisonne sans ménagement dans le carcan à la place de la sorcière. Heureusement, les effets du sortilège s'estompent rapidement. Rendez-vous au [23](#).

## 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 Lothar 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. En 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

Vous rebroussez chemin et quittez ce désert inhospitalier. Bientôt, vous arrivez en vue d'une forêt, bordée de montagnes. Rendez-vous au [282](#).

#### 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 de vos entraves et vous poussent sans ménagement dans une cage de 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.



12 *Une vieille femme s'approche de votre geôle, portant un lourd trousseau de clefs.*

Cette pénalité durera jusqu'à ce que vous vous soyez procuré 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 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 Lothar. Va-t-il tenter de s'emparer du trousseau de la gardienne (rendez-vous au [104](#)) ou bien allez-vous attendre qu'elle s'éloigne et tenter de forcer les barreaux de la cage (rendez-vous au [161](#)) ?

### 13

Vous arrivez bientôt en vue du pont à octroi de la Rivière Noire. Votre frère étant absent, vous vous installez confortablement à l'ombre des arbres. Hélas, la journée se passe sans nouvelles de Lothar ! Le lendemain matin, vous décidez de ne plus l'attendre et de poursuivre seul votre quête. Vous vous dirigez d'un bon pas vers le pont quand brusquement un gigantesque Troll au teint verdâtre surgit d'une mesure coincée sous un pilier. La créature vous barre la route et réclame un droit de passage de 2 Pièces d'Or. Allez-vous payer ce qu'il demande (rendez-vous au [385](#)) ou bien l'affronter (rendez-vous au [228](#))?

### 14

« Qu'est-ce que tu fais ici ? grogne le vieux Nain. Je suis sûr que tu viens voler notre trésor... » Vous niez avec force et vous leur avouez que vous êtes perdu. « La sortie est dans l'autre couloir, tranche le jeune Nain. Va-t'en, maintenant, mais ne parle de cet endroit à personne ou nous saurons bien te retrouver. » Vous prenez congé sans demander votre reste et retournez dans la pièce au Serpent. Si vous désirez affronter le Serpent, rendez-vous au [398](#). Si vous préférez vous engager directement dans l'autre couloir, rendez-vous au [476](#).

### 15

Le sac diminue progressivement sous la magie de Lothar. La toile se tend à rompre, mais elle résiste ! Bientôt, l'espace vient à manquer et vous ne pouvez plus respirer. Écrasés l'un contre l'autre, vous comprenez que votre aventure se termine ici.

## 16

La Chouette fait volte-face pour éviter une branche basse. Surpris par la secousse, vous lâchez votre épée ! Le monstre survole maintenant son nid. Soudain, il vous lâche ! Vous chutez sur plusieurs mètres, arrachant au passage de nombreux branchages, et atterrissez tête la première dans le nid. Une violente douleur vous parcourt aussitôt la colonne vertébrale. La nuque brisée, vous ne pouvez réagir, comme le monstre plonge sur vous et vous achève... Rendez-vous au [39](#).

## 17

Lothar 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 tombez lentement près de votre frère. Votre aventure est terminée.

## 18

Vous abandonnez la jeune femme et talonnez votre monture, chevauchant toute la nuit à la lueur de la lune, en direction du pont à octroi. Vous quittez la forêt à l'aube et atteignez une vaste plaine verdoyante. Votre monture présente quelques signes de nervosité et hésite un instant à s'engager dans les hautes herbes. Votre sixième sens vous avertit d'une menace latente, mais comme vous ne remarquez aucun danger apparent dans ce paysage monotone, vous décidez malgré tout de poursuivre votre voyage. Quelques heures plus tard, vous repérez une haute tour noire qui se dresse à l'horizon. Si vous désirez observer de plus près cette étrange construction, rendez-vous au [260](#). Si vous préférez la contourner à une distance respectable, rendez-vous au [144](#).

## 19

Vous arrivez bientôt en vue d'un village. Vous chevauchez au pas dans la rue principale et débouchez sur la place centrale. Une foule est regroupée autour d'une vieille femme prisonnière d'un carcan. Ils lui jettent des pierres et des fruits pourris tout en proférant des insultes ! Si vous désirez libérer la vieille, rendez-vous au [133](#). Si vous préférez d'abord interroger la foule, rendez-vous au [243](#).

## 20

Vous bondissez dans les eaux tumultueuses du torrent et manquez d'atterrir sur un tronc d'arbre qui flotte à la surface. Vous remontez à l'air libre en suffoquant ! L'eau est glaciale. Pendant quelque temps vous êtes ballotté par le courant, mais dans un sursaut d'énergie, vous parvenez à vous agripper au tronc d'arbre. Vous le chevauchez et vous vous laissez entraîner au gré des flots. Bientôt, la rivière se calme et vous pouvez voguer en toute tranquillité sous le ciel étoilé. Comme l'aube commence à pointer à l'horizon, vous décidez de retrouver la terre ferme. Allez-vous débarquer sur la rive est (rendez-vous au [157](#)) ou bien sur la rive ouest (rendez-vous au [207](#))?

## 21

Dites à Lothar de se rendre au [21](#). « Hé, le Géant! Vous écriez-vous. Nous te donnerons tout notre or si tu nous libères! M'entends-tu, Géant?» Le monstre, agacé par les hurlements et les trépidations qui proviennent de son sac, s'empare de celui-ci et le claque à plusieurs reprises sur le sol ! Vous êtes broyés tous deux. Qu'à cela ne tienne, le Géant fera du pâté... Votre aventure est terminée.

## 22

Vous débouchez dans une salle circulaire et repérez aussitôt un squelette adossé contre la paroi qui vous fait face. Il vous semble un court instant entrevoir une lueur animer ses orbites vides, mais vous attribuez cette vision à la fatigue et à la nervosité. Le squelette enserme un pic à glace dans ses doigts décharnés. Si vous désirez vous emparer de cet instrument, rendez-vous au [76](#). Si vous préférez rebrousser chemin et descendre l'escalier, rendez-vous au [166](#).



## 23

Vous êtes détaché le lendemain matin, après avoir passé une nuit effroyable, immobilisé dans une position des plus inconfortables. Les hommes du village vous ont dépouillé du sac qui contenait vos rations et vos Pièces d'Or. Quant à votre cheval, il a lui aussi disparu (n'oubliez pas de les rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Vous vous étirez pendant une longue minute et masse vos muscles endoloris. Allez-vous entrer dans l'auberge du village (rendez-vous au [364](#)) ou quitter au plus vite cette sinistre bourgade (rendez-vous au [367](#)) ?

## 24

Le Sorcier, transpercé de part en part, pousse un hurlement démentiel et tombe à genoux avant de s'écrouler sur le sol. A cet instant, une longue plainte s'élève de la crypte ! Un souffle d'air vicié, jailli de nulle part, souffle toutes les torches, tandis que de profondes lézardes déchirent les parois. Brusquement un silence apaisant s'empare des lieux, tandis que la lueur du soleil s'engouffre par les fissures. Vous remontez à l'air libre et quittez sans attendre la chapelle qui n'est plus maintenant qu'un amas de ruines. Rendez-vous au [430](#).

## 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 Lothar et vérifiez l'état de vos finances.





25 *Le Collecteur Impérial vous fixe de son œil unique, un sourire avide sur les lèvres.*

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 les Pièces d'Or nécessaires 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 ACTION est égal à 1, rendez-vous au [473](#). Si ACTION est égal à 36, rendez-vous au [115](#). Autrement, rendez-vous au [155](#).

## 27

Vous suivez le sentier entre les arbres et atteignez bientôt 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 luttez de toute votre énergie contre le courant qui vous entraîne ! Par instants, vous parvenez à émerger et aspirez une brève goulée d'air, mais bientôt la fatigue vous gagne et vous sombrez dans l'inconscience... Lorsque vous reprenez vos esprits, vous êtes étendu sur une plage de sable, à l'intérieur d'une vaste caverne. Les eaux calmes d'un lac souterrain s'étendent à vos pieds. Vous tentez de vous relever, mais grimacez de douleur. Vous avez été ballotté au gré des flots pendant de longues heures et vous êtes couvert de bleus : réduisez votre total d'ENDURANCE de 2 points. Progressivement, vos yeux s'habituent à la pénombre et vous distinguez à votre stupéfaction votre épée et votre sac non loin de vous ! Vous soulevez votre sac mais il est vide. Le contenu a dû se perdre dans les eaux du lac (rayez toutes vos Pièces d'Or et la totalité de vos objets sur votre *Feuille d'Aventure*). Soudain, un clapotis vous fait dresser l'oreille ! Une sirène vient de plonger d'un rocher. Peut-être est-ce elle qui vous a sauvé ou peut-être n'était-ce qu'une illusion... Quoi qu'il en soit, vous remerciez votre bonne étoile. Vous longez la plage de sable et découvrez bientôt un tunnel qui s'enfonce dans la roche. Rendez-vous au [382](#).

## 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

Vous vous penchez au-dessus du bassin, mais vous glissez sur les mousses qui recouvrent le parapet ! Vous plongez tête la première dans l'eau, vous enfonçant profondément dans l'épaisse couche de limon qui tapisse le fond du bassin. Vous vous redressez aussitôt et ôtez rageusement la boue qui vous souille le visage. Vous remarquez que toutes les Pièces d'Or ont disparu et que votre bourse, elle aussi, s'est volatilisée (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*). Tout en pestant contre le mauvais sort, vous vous apprêtez à escalader le parapet, mais remarquez un petit tunnel qui affleure la surface de l'eau. Si vous désirez explorer cet étroit goulet, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez poursuivre votre voyage, allez-vous chevaucher sur la route du nord (rendez-vous au [391](#)) ou bien sur la route du sud (rendez-vous au [384](#)) ?

## 31

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

## 32

Vous soulevez 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 Cocatrix vous a réduits en poussière...

### 33

Vous vous frayez un chemin parmi les décombres de la pièce dévastée mais, alors que vous alliez atteindre le passage, une chape de ténèbres vous entoure ! L'obscurité est totale et l'angoisse vous saisit. Soudain, à l'endroit où se situait le cadavre du prêtre, deux sphères lumineuses apparaissent dans les airs ! La première émet en permanence une douce lueur verte, tandis que la seconde est animée de pulsations orangées. Les sphères exercent sur vous une étrange fascination et vous ne pouvez-vous empêcher de vous en approcher. Lentement, vous avancez le bras. Allez-vous toucher la sphère verte (rendez-vous au [151](#)) ou bien la sphère orange (rendez-vous au [352](#))?

### 34

D'un bond sur le côté, vous évitez les défenses meurtrières du Sanglier, mais l'animal fait brusquement demi-tour et repart à la charge !

SANGLIER

HABILETÉ: 9

ENDURANCE : 6

Si VOUS remportez ce combat, rendez-vous au [238](#).

### 35

Lolhar 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 Lothar.

### 36

La foule haineuse se regroupe autour de vous, mais vous brandissez votre épée et d'un vaste moulinet, vous les maintenez à distance. Vous demeurez sur vos gardes et contemplez l'assistance avec un air de défi. La populace recule et se disperse bientôt en marmonnant des jurons. La vieille femme vous remercie de lui avoir porté secours et vous remet une Patte de Lapin. Ce talisman augmente votre total de CHANCE de 2 points (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Cet incident risquant de vous attirer des ennuis, vous jugez préférable de ne pas vous attarder dans ce village. Vous reprenez votre route et atteignez les limites du village. Hélas, comme vous le craigniez, un petit groupe d'hommes vous attend de pied ferme !

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [135](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [468](#).

### 37

D'un bond spectaculaire, vous sautez par-dessus le Poisson-Pierre, évitant de justesse la pointe acérée de ses écailles venimeuses ! Vous atterrissez lourdement sur la berge, amortissant votre chute d'une roulade ! Il s'en est fallu de peu ! Vous vous relevez et ôtez la terre sur vos vêtements avant de poursuivre votre route. Rendez-vous au [197](#).

### 38

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

### 39

Si nécessaire, changez STATUT en 1 et avertissez Lothar qu'à partir de maintenant, il doit utiliser les règles de l'aventure en solitaire. Car votre aventure est terminée.

### 40

L'Elfe descend rapidement l'échelle de corde et atteint le sol. Aussitôt, il se met à danser comme un beau diable : « Libre, je suis libre ! Exulte-il. J'ai enfin trouvé un idiot pour prendre ma place ! Bonne chance, Clovis ! Amuse-toi bien sur ton perchoir ! » Vous constatez avec effroi que l'arbre se transforme à nouveau ! Vous êtes prisonnier d'un inonde parallèle, opaque et brumeux. Il vous faudra attendre l'éventuel passage d'un voyageur égaré pour avoir la chance de le tromper à votre tour, mais en attendant, votre quête se termine ici. Rendez-vous au [39](#).



### 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 ACTION est égal à 1, rendez-vous au [473](#). Si ACTION est égal à 36, rendez-vous au [246](#). Sinon, rendez-vous au [155](#)

### 42

La pierre s'enfonce dans le mur et, aussitôt, une série de craquements sinistres résonnent dans l'escalier ! De larges fissures courent le long des parois ! Vous reculez d'un pas, mais il est trop tard, le mur et le plafond s'écroulent sur vous. Vous disparaissiez bientôt, enseveli sous des tonnes de pierres et de gravats. Rendez-vous au [39](#).

### 43

Lothar bondit en direction du lustre, mais hélas, il dérape sur une épiluchure et s'étale de tout son long sur le sol de la cuisine ! L'aubergiste se retourne en sursaut et, à votre vue, s'empare d'un lourd tranchoir. Sa femme se redresse et bondit sur vous telle une furie, 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](#).

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.



44 Une créature démoniaque 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 qu'affichent les êtres immortels. Soudain, votre nom se répercute en écho dans la caverne : « Clovis, tonne une voix jaillie de nulle part, regarde-moi ! Tout mon être est composé de mal et d'horreur. Tu dois savoir maintenant à combien s'élève mon poids. » Si vous possédez tout ou partie des parchemins, rendez-vous au [433](#). Si vous ne possédez aucun parchemin, rendez-vous au [311](#).

#### 45

Vous tournez les talons et sautez de pilier en pilier jusqu'à l'escalier. Avant de gravir les marches, vous vous retournez. Fatale erreur ! Le guerrier est sur vos talons. Aussitôt, il abat son marteau dans votre dos et vous brise la nuque d'un seul coup ! Rendez-vous au [39](#).

#### 46

Vous suivez le chemin, bordé de part et d'autre par une barrière de bois, et passez bientôt sous un antique portail. La nuit est tombée et la lumière diaphane de la lune éclaire des stèles de pierre, grossièrement alignées, qui émergent des hautes herbes. Les plaques mortuaires sont recouvertes de mousse et certaines disparaissent sous le lierre et les ronces. Une légère brise agite les feuillages et l'ululement d'une chouette résonne au lointain. Toutefois, au milieu de ces bruits nocturnes, vous percevez un cliquetis métallique, un peu plus loin sur votre gauche. Si vous désirez aller en direction du bruit, rendez-vous au [288](#). Si vous préférez suivre le chemin qui serpente entre les stèles, rendez-vous au [122](#).

#### 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. Vous décidez d'ouvrir la marche et Lothar vous emboîte aussitôt le pas. A peine avez-vous avancé de quelques mètres que deux gardes Furgolins, armés de petites lances, se ruent à l'attaque !

#### HABILETÉ ENDURANCE

Premier FURGOLIN 9 6

Second FURGOLIN 8 6



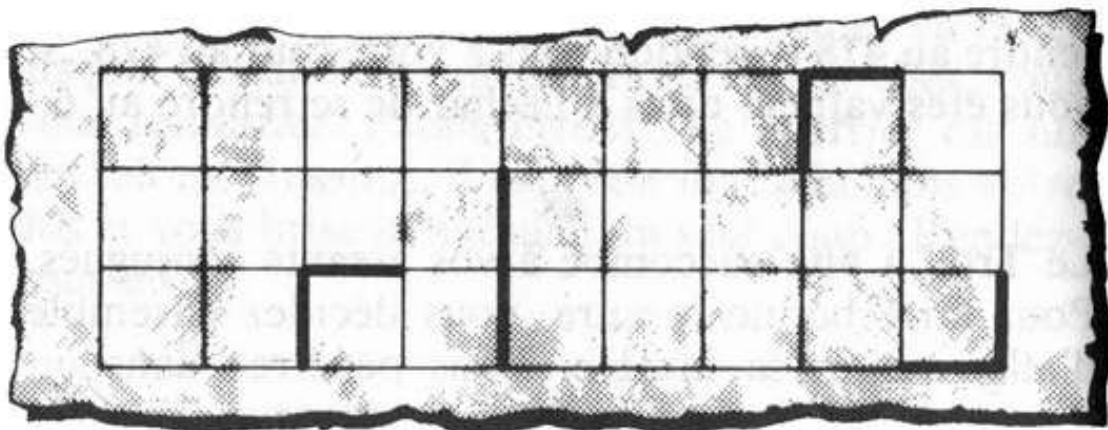
Si vous remportez ce combat, dites à Lothar de se rendre au [478](#) et rendez-vous à votre tour au [478](#). Si vous êtes vaincu, dites à Lothar de se rendre au [6](#).

## 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 débris. Tous les murs de l'espace 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 aucun objet de valeur. En soulevant la paille toutefois, vous découvrez une cassette richement décorée et dotée d'un fermoir imposant. Discutez avec Lothar. Si vous désirez ouvrir la cassette, rendez-vous au [248](#). Si Lothar ouvre la cassette, rendez-vous au [143](#). Si vous préférez la laisser sur place, vous quittez la cabane et traversez le pont (rendez-vous au [418](#)).

## 49

Bien que vous l'ayez coupé en deux, le monstre conserve assez d'énergie pour vous forcer à reculer ! Sa longue queue est agitée de spasmes meurtriers et fouette l'air, arrachant au passage quelques branches de pin. Vous attendez patiemment que le Serpent de Neige s'immobilise totalement avant d'oser l'approcher. Vous constatez avec surprise que ce monstre ne saigne pas ! Vous vous souvenez alors que ces créatures sont possédées par des forces démoniaques. Heureusement, tout danger est maintenant écarté. En vous approchant du cadavre, vous découvrez un phylactère d'ivoire contenant un parchemin bruni. Vous le déroulez avec précaution et lisez les runes suivantes :



Recopiez fidèlement le dessin ci-dessus avant de poursuivre votre route. Vous descendez le sentier et atteignez finalement la vallée en contrebas. Rendez-vous au [217](#).

## 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 sur le chemin. Rendez-vous au [224](#).

## 51

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 attaquer l'Hydre, 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](#).

## 52

Vous traversez le pont de bois, qui est beaucoup plus solide qu'il n'y paraît ! Non loin de là, au sommet d'une colline, vous repérez une petite chapelle. Déjà, l'orage gronde, l'averse est imminente. Vous pressez le pas en direction de la bâtisse afin de vous y abriter. En vue de l'entrée, un sombre pressentiment vous traverse l'esprit. Malgré la lumière chaude qui filtre des vitraux, vous ne pouvez réprimer un frisson d'angoisse. Soudain, la porte de la chapelle s'ouvre avec fracas, tandis qu'une force inconnue vous propulse à l'intérieur ! Le battant se referme aussitôt, vous emprisonnant ! Sur vos gardes, vous inspectez l'endroit d'un regard circulaire. Deux ouvertures sont ménagées dans les murs latéraux, chacune d'elles masquée par de lourdes tentures noires. Le centre de la salle est occupé par une rangée de bancs, alignés devant un sarcophage de pierre. Vous hésitez un court

instant. Allez-vous inspecter la première porte (rendez-vous au [220](#)) ou la seconde (rendez-vous au [141](#))? Si vous préférez en premier lieu vous approcher du sarcophage, rendez-vous au [167](#).

### 53

Sans quitter un instant l'Ours des yeux, vous vous approchez en silence. Hélas, vous trébuchez sur une pierre et vous vous étalez avec fracas sur la bête ! L'Ours sort de son hibernation avec un grognement agacé. Si vous avez bu la Potion, rendez-vous au [210](#). Sinon, rendez-vous au [334](#).

### 54

Le Gnome tombe à genoux, blessé à mort et rend bientôt son dernier souffle. Vous essuyez le sang qui souille votre lame et vous vous penchez pour le fouiller. Vous trouvez une Amulette de Protection autour de son cou. Vous gagnez 1 point de CHANCE et 2 points d'ENDURANCE. De retour à l'air libre, la jeune Sylphe vous remercie et vous reconduit jusqu'au sentier. Rendez-vous au [78](#).

### 55

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

### 56

L'épée haute, vous vous préparez au combat.

GÉANT DE GLACE

HABILETÉ : 11

ENDURANCE : 12

Si vous remportez la victoire, vous pouvez vous emparer du Marteau de Tonnerre. Cette arme accroît votre total d'HABILETÉ de 2 points, votre ENDURANCE de 2 points et votre CHANCE de 1 point. Rendez-vous au [280](#).

### 57

Le Géant arrive bientôt dans son antre. Aussitôt, il allume le feu sous un gigantesque chaudron et ouvre sa besace. En proie à l'illusion engendrée par votre frère, le monstre ne voit rien ! Dépité, il jette le sac dans un coin de sa mesure.



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

« 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](#).

## 58

Dites à Lothar de se rendre au [58](#). Vous étendez le bras de toutes vos forces. Les lanières de cuir vous cisailent les chairs mais vous parvenez à atteindre la cruche ! Du bout des doigts, vous la renversez sur le visage de Lothar, qui se réveille en grognant. Vous lui expliquez rapidement la situation. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'il vous donne de nouvelles instructions.

## 59

Cette armure est d'une solidité exceptionnelle. Grâce à elle, vous gagnez 2 points d'HABILETÉ, 3 points d'ENDURANCE et 1 point de CHANCE. Hélas, son poids est fonction de sa robustesse et vous ne pouvez plus transporter que cinq objets (à l'exclusion de votre Or et de vos Provisions), tant que vous la portez. Fort de cette découverte, vous remontez à la surface et poursuivez votre périple. Pendant plusieurs jours, vous longez la paroi rocheuse avant d'atteindre une clairière où coule une rivière. Rendez-vous au [87](#).

## 60

Changez STATUT en 4. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que ACTION change. Si ACTION devient 1 ou 25, rendez-vous au [13](#). Si ACTION devient 24, rendez-vous au [212](#). Si ACTION devient 26, rendez-vous au [413](#).

## 61

Si vous avez rencontré Dragésima, le chasseur de Sorciers, rendez-vous au [490](#). Sinon, rendez-vous au [451](#).

## 62

Vous prenez place à la table de jeu. Un jeune homme mince, aux doigts démesurément longs, bat les cartes et les distribue. Vous regardez votre jeu et étalez avec assurance une paire d'as sur la table. Le jeune homme esquisse un étrange sourire et en étale trois ! Vous ne pouvez vous empêcher de crier à la tricherie, mais tous les regards se portent sur vous et

vous remarquez trois colosses qui se lèvent lentement de la table voisine. De mauvaise grâce, vous abandonnez un objet pour vous acquitter de vos dettes (rayez l'objet de votre choix sur votre *Feuille d'Aventure*) et quittez l'auberge. Sans attendre, vous vous éloignez de ce village de truands. Rendez-vous au [367](#).

### 63

Non loin du taillis, vous découvrez une jeune Sylphe assise sur le tronc d'un chêne déraciné. Le visage plongé dans ses mains, la malheureuse pleure toutes les larmes de son corps. Vous remarquez, à côté d'elle, une couronne d'argent ciselé, agrémentée de pierres précieuses. Allez-vous engager la conversation avec la jeune Sylphe (rendez-vous au [414](#)) ou bien prendre la couronne d'argent (rendez-vous au [158](#))?

### 64

Vous tombez dans le vide en hurlant, mais, heureusement, votre chute est amortie par un épais buisson d'épineux. Vous retombez lourdement sur le sol et vous vous déboîtez l'épaule. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE et 2 points d'HABILETÉ. A demi assommé par le choc, vous vous relevez en gémissant de douleur. Rendez-vous au [171](#).

### 65

Le dernier Homme des Cavernes s'écroule, blessé à mort, mais son dernier cri est un hurlement de rage qui se répercute sur les parois de la grotte. Aussitôt, des grognements s'élèvent au fond de la caverne ! Le reste de la tribu accourt à la rescousse ! Vous n'en dénombrez pas moins de quinze ! Sans perdre une seconde, vous tournez les talons. Allez-vous descendre dans le puits (rendez-vous au [355](#)) ou bien tenter de distancer la tribu hurlante (rendez-vous au [170](#))?

### 66

Vous vous débattez de toutes vos forces, écrasé par l'énorme masse du Papillon-Sphinx. Soudain, la créature s'embrase ! Une vague de chaleur vous submerge et vous hurlez de terreur, mais le monstre transformé en torche vivante prend son envol et retombe bientôt, entièrement calciné, à l'extrémité du couloir. Vous souffrez de brûlures légères et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [202](#).



## 67

A l'instant même où vous pénétrez dans les eaux froides, la surface de la rivière est agitée de multiples vaguelettes ! Un grondement sourd résonne dans le sous-bois ! Vous vous retournez pour apercevoir une gigantesque vague déferlante, arrachant tout sur son passage! Les flots tumultueux vous emportent et vous entraînent le long du cours d'eau. Vous luttez de toutes vos forces pendant d'interminables minutes avant d'être projeté sur une berge sablonneuse, crachant et toussotant, parmi le limon et les débris charriés par la rivière. Il s'en est fallu de peu ! Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Bientôt, vous reprenez vos esprits. Non loin de là, vous repérez une petite colline, surmontée d'un arbre solitaire. Rendez-vous au [232](#).

## 68

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [337](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [154](#).

## 69

Dites à Lothar de se rendre au [69](#). « Hé ! Le Géant ! Vous écriez-vous, 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'écrite 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 mesurée, repoussant sans ménagement la foule de l'auberge. La bataille est imminente. Discutez avec Lothar et combattez ensemble, chacun d'entre vous sélectionnant un adversaire à la fois. Référez-vous à l'autre livre pour obtenir les totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des différents ennemis.

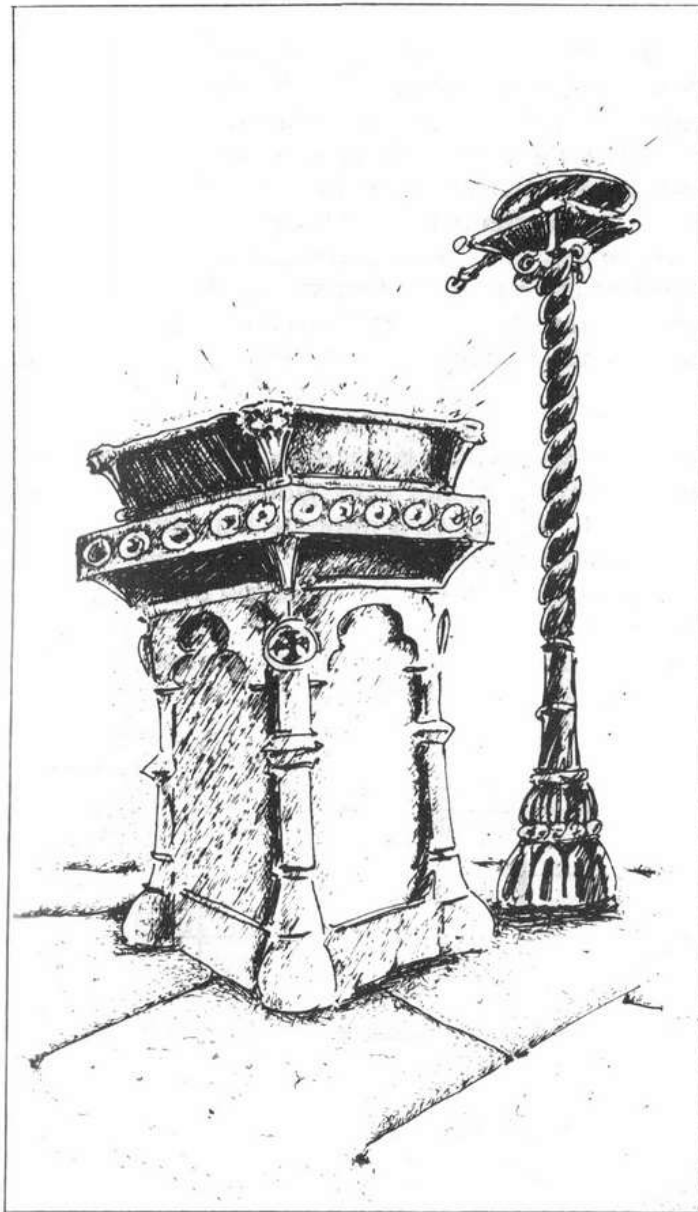
Si vous sortez tous deux vainqueurs de cet affrontement, rendez-vous au [132](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [189](#).

**71**

Discutez avec Lothar. L'autre joueur va jeter un dé. Si le résultat est 1-3, rendez-vous au [185](#). Si le résultat est 4-6, rendez-vous au [44](#).

**72**

Vous poussez la porte de la chapelle et ne pouvez retenir un murmure étonné.



*72 Un piédestal d'or supporte une vasque de vermeil où scintille une eau cristalline.*



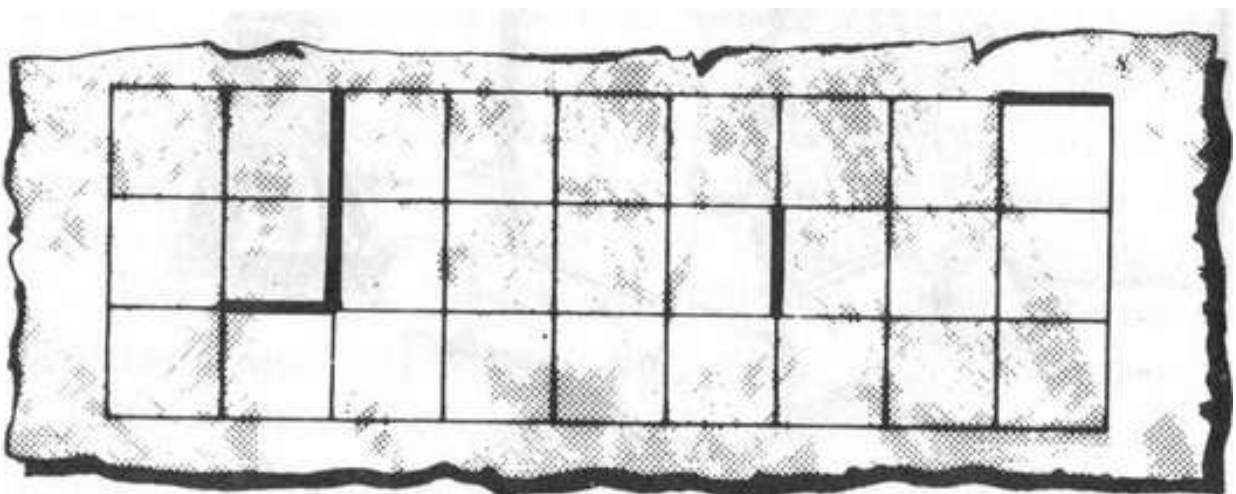
La lumière du jour, filtrée par de hauts vitraux multicolores, nimbe la pièce d'un halo apaisant. Des lustres de cristal étincelant pendent du plafond. Un épais tapis de velours rouge forme une allée jusqu'au centre de la chapelle. Là, se dresse un piédestal d'or rehaussé d'émaux qui supporte une vasque de vermeil où scintille une eau cristalline. A côté, sur un socle torsadé, repose un petit miroir d'argent. Vous avancez avec lenteur, intimidé par la sérénité de ce sanctuaire. Vous hésitez un instant, étrangement attiré par ce curieux miroir. Si vous désirez le prendre, rendez-vous au [117](#). Si vous préférez d'abord remplir votre gourde d'Eau bénite, rendez-vous au [429](#).

### 73

Vous vous avancez vers les mégères, le sourire aux lèvres. « Il m'est impossible de choisir, déclarez- vous d'un ton doucereux. 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 deux autres fondent sur vous, vous mordent et vous griffent au visage ! Réduisez votre total d'HABILETÉ de 2 points et votre total de CHANCE de 2 points. Rendez-vous au [389](#).

### 74

Vous plongez votre lame dans la gorge de l'immonde batracien. Ses yeux globuleux se couvrent d'un voile opaque et il retombe lourdement sur le sol. Vous repoussez le cadavre sur le côté et atteignez bientôt la tanière du monstre. Le sol de l'ancre est jonché d'ossements divers. Soudain, à côté d'un squelette, vous remarquez un petit morceau de parchemin bruni sur lequel sont tracées d'étranges runes :



Recopiez soigneusement ce dessin sur une feuille de papier. Vous fouillez la tanière du monstre mais sans rien découvrir d'autre. Vous rebroussez chemin et ressortez bientôt à l'air libre. Allez-vous prendre la route du nord (rendez-vous au [391](#)) ou celle du sud (rendez-vous au [384](#)) ?

## 75

Le monstre vous emprisonne dans ses serres gigantesques et vous emporte dans les airs! Ses hurlements stridents vous vrillent les oreilles et vous vous évanouissez sous le choc. Vous reprenez connaissance dans une sombre grotte au sommet des montagnes. Une épouvantable odeur de décomposition empuantit l'atmosphère. Le sol tout autour de vous est jonché de cadavres à demi dévorés et de squelettes ! Heureusement, le monstre est absent. Vous vous relevez aussitôt. Non loin de vous, près d'une pile de vêtements souillés de sang, vous remarquez une petite fiole. Elle contient un liquide épais et inodore que vous ne pouvez identifier. Allez-vous boire le contenu de la fiole (rendez-vous au [447](#)) ou bien fuir au plus vite le repaire du monstre (rendez-vous au [324](#)) ? Vous pouvez aussi explorer la grotte, à la recherche d'éventuelles issues (rendez-vous au [153](#)).

## 76

Vous vous approchez du squelette et d'un geste brusque, vous vous emparez du pic à glace. Le squelette demeure immobile mais, dans votre précipitation, vous n'avez pas remarqué l'Araignée Géante tapie dans la pénombre du plafond. Le monstre, perturbé par votre brusque intrusion dans son domaine, se laisse choir sur le sol.

### ARAIGNÉE

GÉANTE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [166](#).

## 77

La Reine des Termites s'écroule enfin sous les coups répétés de votre lame. Vous épongez la sueur qui roule sur votre front et tentez de reprendre votre souffle. Soudain, un rugissement déchire le silence moite du couloir. Si vous désirez quand même poursuivre vos investigations, rendez-vous au [321](#). Si vous préférez rebrousser chemin, rendez-vous au [60](#).

## 78

Vous arrivez bientôt en vue d'un gigantesque menhir, entouré d'un cercle de chênes centenaires. D'obscurs symboles sont gravés sur une de ses faces. Mû par une étrange fascination, vous ne pouvez-vous empêcher de les toucher du doigt, mais à l'instant où vous effleurez la roche, le monde extérieur se dissipe peu à peu ! Rendez-vous au [344](#).

## 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

De crainte que la Sorcière ne vous aperçoive, vous demeurez à l'abri des arbres, retenant votre souffle. Quelques instants plus tard, le chaudron exhale une épaisse fumée noire et une gigantesque créature démoniaque apparaît au centre de la clairière. Hélas, votre monture effrayée hennit et se cabre ! Le Démon prend conscience de votre présence et écarte les bras. Ses griffes s'allongent démesurément ! Le monstre pousse un hurlement démentiel et s'envole dans votre direction. Vous ne pouvez plus fuir, il faut l'affronter.

DEMON HABILITÉ : 9 ENDURANCE: 12

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [434](#).

## 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 Lothar, puis rendez-vous au [224](#).

## 82

Vous vous allongez confortablement à l'abri d'un buisson odoriférant et attendez que le soleil se couche. Hélas, vous venez de réveiller les instincts d'une plante Carnivore ! De longues tiges jaillissent du buisson, cherchant à vous emprisonner. Une gigantesque corolle se déploie, dégoulinante de sucs digestifs. Vous bondissez sur vos pieds et dégainez votre épée.

PLANTE

CARNIVORE

HABILETÉ: 8

ENDURANCE: 12

Si vous remportez ce combat, prenez la fuite en direction des monolithes avant qu'une nouvelle plante ne se lance à l'attaque ! Rendez-vous au [273](#).

## 83

Lothar inspire lentement et se concentre un instant. Il étend les bras en direction du terrier et jette son sortilège. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'il vous donne de nouvelles instructions.

## 84

Dites à Lothar de se rendre au [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.



## 85

Le fracas des armes cesse brusquement et cède bientôt la place à un silence inquiétant. Vous vous débattez de toutes vos forces et tentez d'arracher une fois encore le filin qui vous étrangle, quand Lothar apparaît en titubant légèrement à l'embrasure de la porte. Aussitôt, il court vous délivrer. Rendez-vous au [9](#).

## 86

Vous vous matérialisez brusquement au beau milieu d'un désert de sable rouge. Vous reprenez Vous tarder votre route vers le nord. Après plusieurs jours de voyage, le désert cède la place à une vaste lande et, bientôt, la ligne bleue du Grand Océan se dessine enfin à l'horizon. Depuis les hautes falaises qui bordent la plage, vous apercevez au loin 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 [51](#).

## 87

Vous suivez le courant et arrivez bientôt sur la face nord des montagnes. Une vallée s'étend à vos pieds et deux chemins s'offrent à vous. Allez-vous suivre celui de gauche (rendez-vous au [137](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [201](#))?

## 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, vous brandissez votre épée et vous vous élancez à la charge. Avec un sourire mauvais, elle plonge son aiguille dans les poupées et les transperce de part en part. Une violente douleur vous cloue sur place et vous remarquez que votre frère, lui aussi, se tord de douleur ! 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. Référez-vous à l'autre livre pour obtenir les totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE de la Sorcière.



**88** *Avec un sourire mauvais, la vieille femme plonge son aiguille d'argent dans les poupées.*

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

## 89

Les effets de la potion se dissipent progressivement et vous redevenez visible. Vous n'avez bu que la moitié du flacon, le reste du précieux liquide est à l'abri dans votre sac. Il se pourrait que vous en ayez besoin plus tard. Rendez-vous au [171](#).

## 90

Vous vous dissimulez derrière les arbres et attendez pendant près d'une heure. Bientôt, le sol tremble et le Géant fait son apparition. Depuis votre cachette, vous pouvez apercevoir un personnage de haute stature, vêtu d'une tunique rouge et d'un pantalon noir, maintenu par une lourde ceinture de cuir. Vous remarquez qu'il porte un fouet. «Attends un peu, vieille carne ! Gronde-t-il d'une voix tonnante, Je vais te donner une correction que tu n'oublieras pas de sitôt... » Soudain, il fronce le nez et renifle avec force. « Ça sent l'humain ici, grogne-t-il. Tu as eu de la compagnie ? Je vais t'apprendre à parler à n'importe qui!» Le Géant déroule son fouet et s'apprête à l'abattre sur la pauvre bête. Aussitôt, vous quittez votre cachette, l'épée au poing. Rendez-vous au [461](#).

## 91

L'escalier vous mène au sommet de la tour, devant un mur de pierre. A hauteur des yeux, deux pierres en saillie se détachent de la paroi. Si vous désirez appuyer sur celle de gauche, rendez-vous au [42](#). Si vous préférez appuyer sur celle de droite, rendez-vous au [193](#). Vous pouvez aussi rebrousser chemin et retourner à la porte que vous avez dépassée. Rendez-vous alors au [252](#).

## 92

Vous glissez votre bras dans la poche gauche du Géant et tâtonnez quelques instants. La clef est là, ainsi qu'une poignée de monnaie. Vous la soulevez lentement, mais votre geste provoque un cliquetis métallique et le Géant se réveille en sursaut ! « Misérable voleur ! s'écrie-t-il. Je vais te hacher menu ! » Rendez-vous au [461](#).



### 93

L'épée brandie, vous vous engagez dans le sombre passage, tous vos sens en alerte. Vous arrivez bientôt en vue d'un escalier qui descend en pente raide. Au bout de quelques marches, vous repérez une porte sur votre gauche. Allez-vous ouvrir la porte (rendez-vous au [22](#)) ou continuer à descendre l'escalier (rendez-vous au [166](#)) ?

### 94

Le sac se désintègre sous l'influence du sortilège de votre frère 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 votre tour pendant un Assaut. Référez-vous à l'autre livre pour obtenir les totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE du Géant. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [498](#).

### 95

Vous parvenez au sommet de la paroi, mais les bouquetins bondissent aussitôt et vous repoussent à grands coups de corne ! Vous chutez dans le vide et tentez de vous accrocher à la roche, mais en vain ! Vous atterrissez lourdement sur le sol en contrebas et vous vous fracturez plusieurs doigts. Vous perdez 2 points d'HABILETÉ. La douleur est insupportable, mais vous vous relevez malgré tout pour affronter les Loups ! Rendez-vous au [191](#).

### 96

Vous atteignez bientôt une petite auberge nichée au cœur des collines. Au lointain, 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. « Clovis, 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 t'en emparer, il te faudra d'abord rassembler quatre parchemins. » Sur 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 route vers les montagnes. Au terme d'un voyage de plusieurs jours, vous atteignez enfin la face nord. Rendez-vous au [4](#).

## 97

Vous entamez votre progression le long de l'étroit parapet qui surplombe le bassin. Vous avancez lentement, le dos plaqué contre la paroi quand, brusquement, la pierre cède sous votre poids. D'un geste réflexe, vous vous agrippez à la roche, mais le fragment se détache à son tour et vous chutez dans les eaux glaciales ! Aussitôt, vous nagez de toutes vos forces et atteignez bientôt l'autre côté du bassin. Vous vous écroulez pantelant sur le sol. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE à cause de l'effort violent que vous venez de fournir. Bientôt votre respiration redevient normale et vous parvenez à vous relever. Deux tunnels s'ouvrent dans la roche. Allez-vous emprunter celui de gauche (rendez-vous au [93](#)) ou celui de droite (rendez-vous au [258](#)) ?

## 98

Vous brandissez votre épée et tranchez dans l'entrelacs de racines. Aussitôt, une motte de terre tombe du plafond ! Dans un grondement sourd, le terrier tout entier s'écroule sur vous et vous ensevelit. Votre aventure s'achève ici.

## 99

Vous longez les parois de la caverne et découvrez un étroit passage qui descend vers le torrent de lave. Vous avancez avec prudence, le front ruisselant de sueur et l'œil rivé sur la marée grondante, cherchant à éviter les gouttelettes de magma incandescent qui fusent comme des projectiles ! Vous débouchez bientôt dans une vaste salle qui s'ouvre à quelques mètres au-dessus du torrent. A l'instant où vous pénétrez dans la pièce, un gigantesque Cyclope sort de l'ombre. Le guerrier brandit un lourd cimenterre et fonce à l'attaque. Soudain, il disparaît ! Si vous possédez la Potion, rendez-vous au [156](#). Sinon, vous allez devoir combattre à l'aveuglette.



99 *Brandissant un lourd cimenterre, un gigantesque Cyclope sort de l'ombre.*

CYCLOPE

HABILETÉ: 10

ENDURANCE: 10

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [181](#).

### 100

Vous chevauchez tout le jour dans une vaste plaine et atteignez une région de collines alors que le soleil se couche à l'horizon. Vous établissez votre campement à l'abri d'un bosquet. La nuit se passe sans encombre et, le matin suivant, vous poursuivez votre périple. Vous arrivez bientôt en vue d'une route. Allez-vous partir vers la gauche (rendez-vous au [19](#)) ou vers la droite (rendez-vous au [175](#)) ?

### 101

Vous prenez appui sur les aspérités de la paroi du puits et entamez lentement votre ascension vers la lumière. Vous progressez ainsi sur plusieurs mètres, bras et jambes écartées quand, soudain, vous repérez sur la gauche une lueur verdâtre émanant d'un trou ménagé dans la paroi. Si vous désirez plonger votre bras dans le trou, rendez-vous au [114](#). Si vous préférez sonder le trou avec votre épée, rendez-vous au [251](#).

Vous pouvez aussi ne pas tenir compte de la lumière et poursuivre votre progression (rendez-vous au [432](#)).

### 102

« Oh, merci, chevalier ! s'écrie la femme. Sans votre intervention, je serais morte à cette heure ! » L'inconnue faisait route vers un monastère dans les collines quand les gredins l'ont surprise. Elle s'est lancée seule dans ce dangereux périple pour rapporter de l'Eau bénite à son frère malade. « Cette Eau a de puissantes vertus curatives, chevalier. Je dois absolument atteindre ce monastère. Je vous en supplie, accompagnez-moi. Je suis riche, vous serez récompensé... » Allez-vous accepter la requête de cette femme et l'accompagner jusqu'au monastère (rendez-vous au [377](#)) ou tenir la promesse faite à votre frère de le retrouver près de la Rivière Noire (rendez-vous au [18](#)) ?

### 103

A votre vue, le Gnome pousse un grognement de rage et s'empare d'une longue dague qu'il tenait passée dans sa ceinture.

GNOME HABILITÉ: 8 ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [54](#).

### 104

Lothar se cale contre les barreaux et attend que la vieille Amazone passe à portée de votre cage. Brusquement, il étend le bras en direction de son trousseau de clefs. Hélas, la gardienne esquisse un mouvement de côté et lui lacère la main d'un violent coup de badine ! La vieille le toise en secouant la tête : « Tu es trop impulsif, mon joli. Je saurai bien l'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 mettes tout ce que tu possèdes. Tu peux garder ton épée et ton armure, si tu le désires. » Allez-vous accepter les conditions du monstre (rendez-vous au [26](#)) ou 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 vous rangez le fil dans votre sac, Lothar entame l'exploration du couloir. Soudain, vous l'entendez crier ! Vous vous retournez pour le voir disparaître dans le sol ! Vous accourez aussitôt et vous vous penchez sur la trappe qui vient de s'ouvrir dans le plancher, mais Lothar a déjà disparu, entraîné par les eaux tumultueuses de la rivière. Rendez-vous au [497](#).

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

### 108

Vous vous glissez dans l'étroit conduit, mais vous êtes aussitôt confronté à un gigantesque Crapaud. Le monstre ouvre une gueule démesurée dotée de petits crocs acérés !

CRAPAUD GÉANT    HABILITÉ : 8    ENDURANCE : 8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [74](#).

### 109

Les Taillis se referment sur vous à une vitesse incroyable. Vous ne disposez que de trois Assauts pour vous extirper de ce piège végétal !

TAILLIS    HABILITÉ : 9    ENDURANCE : 4

Si vous parvenez à vous en sortir, rendez-vous au [63](#). Si vous n'êtes pas encore vainqueur au bout de trois Assauts, les branchages vous recouvrent et vous étouffent inexorablement.

### 110

Les Ogres vous rouent de coups et vous dépouillent de tous vos biens (rayez vos Pièces d'Or, vos rations et tous les objets que vous possédez de votre *Feuille d'Aventure*). Les brutes s'éloignent bientôt, vous laissant inanimé sur le sol. Heureusement, les blessures qu'ils vous ont infligées sont superficielles et vous reprenez rapidement connaissance. Vous pouvez récupérer jusqu'à 4 points d'ENDURANCE. Les gredins n'ont pas emporté votre épée et vous retrouvez votre monture à quelques mètres du chemin. Rendez-vous au [13](#).

### 111

Changez STATUT en 18. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que la valeur d'ACTION se modifie. Si ACTION devient 1 ou 37, rendez-vous au [319](#). Si ACTION devient 38, rendez-vous au [313](#).

### 112

Dites à Lothar de se rendre au [61](#). Vous avez vaincu le Minotaure. Aussitôt, vous vous penchez sur votre frère et vous le secouez sans ménagement. Bientôt, il reprend connaissance en grognant et se relève. Vous le tirez 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 votre corpulence, mais Lothar pourrait s'y glisser. Une porte s'ouvre sur le mur d'en face. Discutez avec Lothar : va-t-il explorer seul la faille ou allez-vous inspecter ensemble ce que dissimule la porte ? Quoi qu'il en soit, demeurez à ce paragraphe en attendant que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

### 113

A l'instant même où vous tournez l'angle du couloir, une violente explosion secoue les parois du tunnel ! Le souffle incandescent vous projette en arrière et vous brûle le visage et les mains. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, rendez-vous au [194](#).

### 114

Vous plongez votre bras dans le trou et tâtonnez quelques instants. Bientôt, vous sentez un objet de la taille d'un œuf sous vos doigts. Vous le ressortez aussitôt. Vous venez de trouver une énorme émeraude ! Soudain, un infâme gargouillis émane de l'orifice ; deux tentacules visqueux surgissent brusquement et se referment autour de votre cou. Rendez-vous au [479](#).

### 115

Dites à Lothar de se rendre au [136](#). Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'il vous donne de nouvelles instructions.

Vous tentez de vous redresser, mais le Démon ne vous laisse aucune chance. Progressivement, vous sentez son esprit démoniaque qui prend possession de votre âme. Bientôt, vous serez l'un de ses valets... Rendez-vous au [39](#).



Vous vous emparez du miroir d'argent et vous le placez devant vous. Vous repérez aussitôt, derrière votre reflet, deux formes qui se matérialisent ! Deux monstrueuses Gargouilles viennent d'apparaître. Les créatures déploient leurs ailes membraneuses et s'envolent vers vous, toutes griffes dehors ! D'une brusque volte-face, vous dégainez votre épée, prêt à défendre chèrement votre vie.



117 *Deux monstrueuses Gargouilles volent vers vous, toutes griffes dehors !*



## HABILETÉ ENDURANCE

Première GARGOUILLE                    9                    8

Seconde GARGOUILLE                    8                    8

Si VOUS parvenez à les vaincre, emportez le miroir d'argent et rendez-vous au [429](#).

### 118

Vous arrivez sans encombre au pied de la paroi rocheuse. Si vous avez bu la Potion, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).

### 119

Sans plus attendre, vous poussez les portes du Mausolée. Aussitôt, vous refermez les battants et barricadez l'entrée avec un lourd candélabre de bronze. Vous vous adossez contre le mur pour reprendre votre souffle. Des plaintes lancinantes vous parviennent de l'extérieur ! Les Morts Vivants s'agglutinent contre la porte et vous pouvez entendre le raclement obsédant de leurs ongles sur les panneaux de bois. Progressivement, vos yeux s'habituent à la pénombre. Au-dehors, les plaintes se sont lues. Vous pouvez maintenant distinguer quatre cercueils d'ébène, alignés sur le sol. Aucun d'eux ne possède de couvercle, mais les morts à l'intérieur sont enveloppés dans des linceuls de soie de couleur vive. Intrigué, vous vous approchez des cercueils. Lequel des quatre linceuls allez-vous soulever: le turquoise (rendez-vous au [235](#)), le violet (rendez-vous au [134](#)), le blanc (rendez-vous au [254](#)) ou le vert émeraude (rendez-vous au [297](#)) ?

### 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

A peine avez-vous chevauché le manche à balai qu'il s'envole dans les airs au-dessus de la faille ! Mais il ne s'y arrête pas là et poursuit sa course effrénée dans le couloir. Vous vous accrochez désespérément, incapable de contrôler ses mouvements ! Le diabolique instrument prend de la vitesse. ! Hélas, le couloir se coude et vous allez vous écraser, tête la première, contre la paroi ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Lorsque vous reprenez vos esprits, vous constatez avec dépit que le manche à balai est désormais inutilisable. Vous vous redressez avec peine et poursuivez votre progression en titubant. Rendez-vous au [192](#).

## 122

Votre progression dans le cimetière vous conduit bientôt près d'un chêne centenaire. Le sol en cet endroit est jonché de brindilles qui craquent sous vos pas. Soudain, entre les branches, vous repérez une gigantesque chouette blanche. Le prédateur nocturne vous a lui aussi aperçu ! Aussitôt, il prend son envol. Son ombre vous recouvre et le monstre vous emprisonne dans ses serres, vous soulevant de terre ! Sans perdre un instant, vous dégainez votre épée. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [484](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [16](#).

## 123

Si vous avez rencontré Dragésima, le chasseur de Sorciers, changez STATUT en 13. Si vous ne l'avez pas rencontré, changez STATUT en 14. Demeurez à cette page jusqu'à ce que ACTION devienne 1, 31 ou 32 ; rendez-vous alors au [282](#).

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

## 125

Grâce à la magie de votre frère, 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. Rendez-vous au [346](#).

## 126

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [445](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [30](#).

## 127

Les baies sont savoureuses et rafraîchissantes. Vous les dégustez avec plaisir jusqu'à calmer votre faim. Vous gagnez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [374](#).

## 128

Dites à Lothar de se rendre au [128](#). Vous vous emparez de votre épée et vous éventrez le sac d'un coup de lame. Vous atterrissez lourdement sur le sol. Hélas, le Géant s'aperçoit de votre tentative de fuite et vous coupe toute retraite en brandissant son j gourdin. Vous allez devoir l'affronter chacun votre tour pendant un Assaut. Référez-vous à l'autre livre pour obtenir les totaux d'HABILETÉ et d'ENDURANCE du Géant. Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [498](#).

## 129

Dites à Lothar de se rendre au [129](#). Vous étendez votre main en direction de la dague. La lanière de cuir se tend à rompre et pénètre douloureusement dans vos chairs, mais malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à atteindre la lame. Pendant ce temps, les Piranhas se sont rapprochés. En un instant, leur flot grouillant vous recouvre, ne laissant sur son passage que deux squelettes blanchis...

### 130

Une boule de feu jaillit des doigts de Lothar 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, le sortilège n'a provoqué que des dégâts minimes. Vous vous concertez du regard et décidez de traquer les Furgolins dans leur tanière. Rendez-vous au [47](#).

### 131

Dites à Lothar de se rendre au [131](#). Le dernier Orque vient de s'effondrer lourdement sur le sol. Sans plus attendre, vous vous précipitez à l'extérieur et découvrez Lothar qui se débat, maintenu au volet par un nœud coulant. Vous le détachez avec un sourire narquois. 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 du Nord, 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 Lothar. Si vous acceptez de négocier avec le vieux moine, rendez-vous au [250](#). Si aucun de vous ne veut négocier, rendez-vous au [323](#).

### 133

Vous descendez de cheval et brandissez votre épée. La foule apeurée s'écarte sur votre passage. D'un coup sec, vous brisez le cadenas qui fermait le carcan et libérez la vieille femme. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [36](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [468](#).

Un homme de grande taille repose dans le cercueil. Il est revêtu d'une cape noire et ses longs cheveux gris sont soigneusement tirés en arrière. Vous le contemplez un instant quand, brusquement, il ouvre les yeux ! Vous esquissez un mouvement de recul, mais, à la vitesse de l'éclair, il étend le bras et vous enserre le poignet avec une force incroyable. Ses yeux s'injectent de sang et il pousse un ricanement sinistre, révélant deux canines démesurées.



*134 Le Vampire pousse un ricanement sinistre, révélant deux canines démesurées.*

Un Vampire! Si vous possédez la croix d'or et le grimoire, rendez-vous au [263](#). Si vous ne possédez que la croix d'or, rendez-vous au [452](#). Si vous n'avez que le grimoire, rendez-vous au [470](#). Si vous ne possédez aucun de ces objets, rendez-vous au [206](#).

### 135

Vous talonnez votre monture et vous la lancez au galop au beau milieu de la foule hostile qui s'écarte précipitamment. Plusieurs hommes tentent de vous arrêter, mais ils sont violemment projetés au sol. Vous quittez le village poursuivi par les cris et les imprécations. Rendez-vous au [367](#).

### 136

Lothar entame sa progression le long du pont suspendu qui se balance dangereusement au-dessus des Ilots. Chacun de ses pas arrache un grincement sinistre aux planches vermoulues, mais l'édifice tient bon et bientôt votre frère disparaît dans la brume. Changez STATUT en 16 et demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que Lothar vous donne de nouvelles instructions.

### 137

Les montagnes environnantes sont recouvertes d'un manteau de neige. Les branches des sapins et les arbustes de houx croulent sous un fardeau d'une blancheur immaculée. Malgré cela, le ciel est dégagé et le soleil brille de tous ses rayons. Vous vous engagez joyeusement sur le sentier, ragailardi par l'air pur et vivifiant. Hélas, votre bonne humeur est de courte durée ! Au détour d'une congère, vous repérez un gigantesque reptile qui se faufile en serpentant entre les arbres. Un Serpent des Neiges, la plus cruelle créature des montagnes ! Le monstre blanc vous a repéré et glisse sur la neige avec une rapidité déconcertante, ses petits yeux noirs brillant d'un éclat mauvais. Si vous désirez le combattre, rendez-vous au [215](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [296](#).

### 138

Vous bondissez en direction du lustre, tandis que votre frère se rue vers la femme de l'aubergiste, agenouillée devant son four à pain. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [387](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [348](#).

### 139

Le jeune Nain s'écroule aux côtés de son vieux compagnon. Sans attendre, vous fouillez les cadavres et trouvez deux bourses contenant 8 Pièces d'Or. Vous explorez la caverne, mais elle ne possède pas d'autre issue. Vous rebroussez chemin et prenez le second couloir. Rendez-vous au [476](#).

### 140

Vous atteignez la lisière des bois quand la nuit vous surprend. Soudain, un hurlement démoniaque retentit au-dessus de votre tête, vous paralysant d'effroi ! Dans la pénombre, vous entrevoyez une gigantesque forme ailée qui plonge sur vous ! Lancez un dé. Si vous obtenez un résultat entre 1 et 3, rendez-vous au [259](#). Si vous obtenez un résultat compris entre 4 et 6, rendez-vous au [75](#).

### 141

Du plat de votre lame, vous repoussez le rideau qui masque l'ouverture et, aussitôt, vous esquissez un mouvement de défense. La pièce a été mise à sac ! Des chaises brisées et des tables renversées sont éparpillées au milieu d'un fatras de manuscrits et de parchemins. Ce lieu a été le théâtre d'un terrible affrontement : le cadavre du prêtre qui gît au centre de la pièce dévastée en est la preuve macabre. Nul doute, des forces démoniaques ont pris le contrôle de la chapelle ! Sur le mur qui vous fait face, vous repérez un étroit passage qui s'enfonce dans les ténèbres. Si vous désirez explorer le passage, rendez-vous au [33](#). Si vous préférez examiner le sarcophage, rendez-vous au [331](#). Vous pouvez aussi, si vous ne l'avez déjà fait, aller voir ce que dissimule l'autre rideau (rendez-vous au [220](#)).

### 142

Vous apercevez bientôt au 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. Soudain, un ordre



est lancé depuis le palanquin. Aussitôt, deux gardent sortent des rangs et s'élancent vers vous ! Vous vous apprêtez à les affronter, mais le marchand d'esclaves bondit de son véhicule 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 un résultat de 6, rendez-vous au [466](#). Dans le cas contraire, poursuivez le combat jusqu'à l'Assaut suivant.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GARDE	8	4
Second GARDE	7	4
MARCHAND	6	4

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [402](#). Si vous êtes vaincu, conseillez à Lothar de se rendre au [96](#).

### 143

Lothar manipule le fermoir de la cassette, mais il explose aussitôt et lui blesse cruellement la main ! A l'intérieur vous découvrez une bouteille de vin et 8 Pièces d'Or. Partagez-vous ce butin. Lorsque vous êtes tombés d'accord, vous quittez la tanière du Troll et traversez la rivière. Rendez-vous au [418](#).

### 144

Vous décrivez une large boucle autour de l'étrange édifice, sans jamais le perdre du regard. Hélas, vous n'avez pas remarqué la faille qui court tout le long de la plaine ! Votre monture perd pied et vous chutez tous deux à quelques mètres en contrebas. Vous vous redressez avec peine et enlevez d'un geste rageur la terre qui souille vos vêtements quand, soudain, un rugissement s'élève ! Vous faites brusquement volte-face et dégainez votre épée. Une créature immonde, mélange abject de lion et de termite, avance vers vous, porté par des pattes filiformes. Vous devez l'affronter.

LION-TERMITE      HABILETÉ : 8      ENDURANCE : 8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [359](#).



## 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

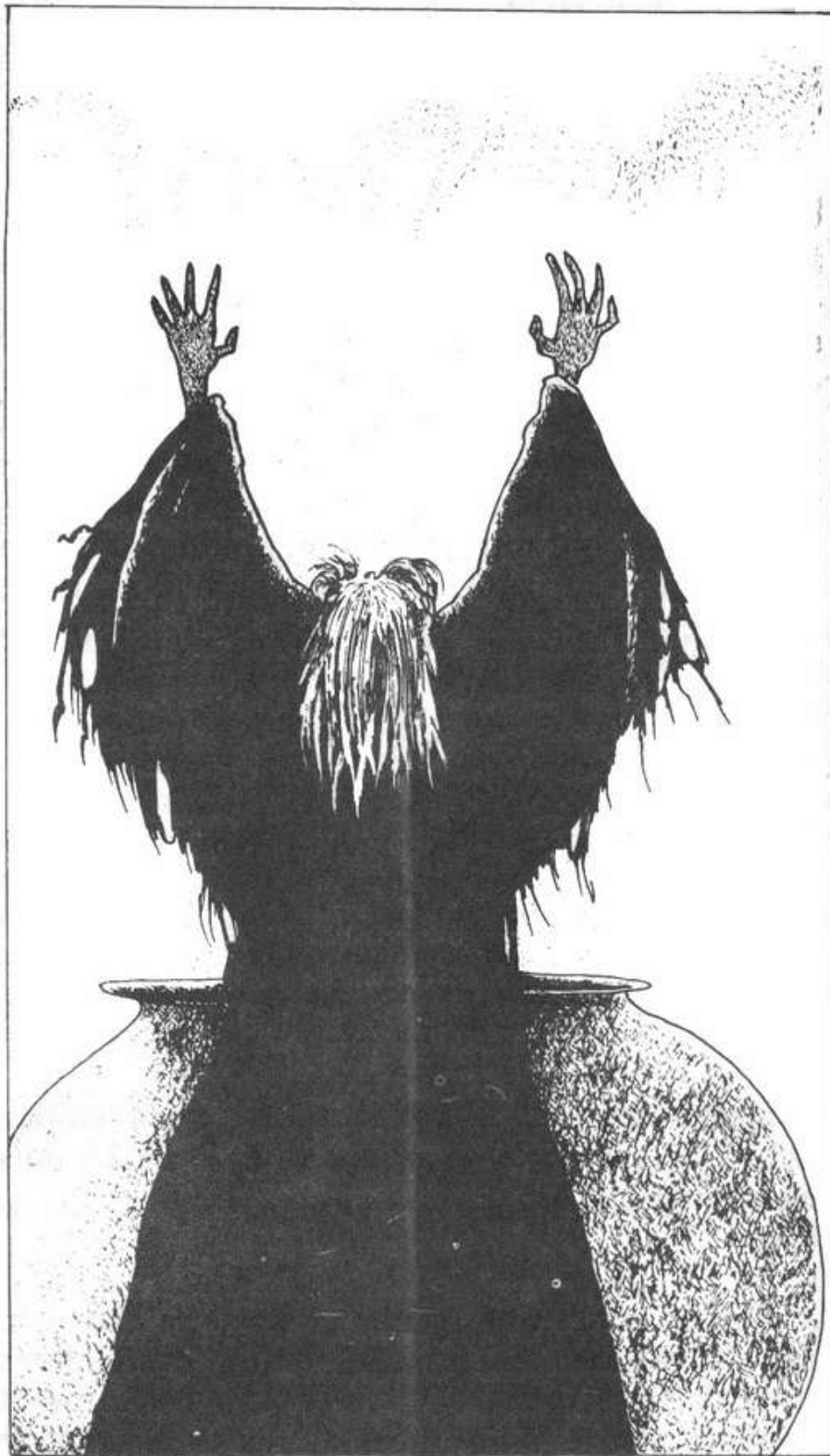
La Licorne, ravie d'être à nouveau libre, vous propose à chacun d'exaucer un vœu. Allez-vous demander qu'elle guérisse vos blessures (rendez-vous au [408](#)), qu'elle vous rende plus chanceux (rendez-vous au [448](#)) ou bien qu'elle renforce vos capacités guerrières (rendez-vous au [475](#)) ?

## 148

Changez STATUT en 2. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que ACTION se change en 1, 22 ou 23, puis rendez-vous au [325](#).

## 149

Le sentier décrit une courbe et longe la clairière. Une silhouette démoniaque, vêtue de haillons noirs, s'affaire au-dessus d'un énorme chaudron et prononce de sombres incantations.



**149** *Une silhouette démoniaque s'affaire au-dessus d'un énorme chaudron.*

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [281](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [80](#).

## 150

Vous arrivez à la hauteur des tentes quand brusquement deux soldats surgissent et vous prennent à partie ! Vous reconnaissez des Draconiens ! Aussitôt, vous brandissez votre épée et appelez votre Itère à la rescousse.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier DRACONIEN	9	8
Second DRACONIEN	9	6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [485](#). Si vous êtes vaincu, dites à Lothar de se rendre au [10](#).

## 151

A l'instant où vous touchez la sphère, une douce voix murmure à votre oreille :

« Quand tu seras à l'Ile du Diable, Cherche l'homme vert, car il est ton ami. Le parchemin qu'il possède, Te permettra de trouver la Gemme de Gundobad. »

Aussitôt, les deux sphères disparaissent et les : ténèbres se dissipent. Vous pouvez maintenant pénétrer dans le passage. Rendez-vous au [412](#).

## 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 : votre total d'ENDURANCE retrouve son niveau 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 lacère le visage d'un coup de griffe, tandis que Lothar se fait mordre ! Vous perdez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [389](#).

## 153

Le fond de la caverne est plongé dans une obscurité totale. Vous sondez les parois à tâtons et découvrez bientôt une large faille. Hélas, au même moment, le hurlement démoniaque se répercute en écho dans la grotte ! Le monstre est de retour. Sa silhouette se découpe à l'entrée de la caverne et vous pouvez reconnaître une gigantesque Chauve-Souris Vampire ! La créature s'élance vers vous, portée par ses longues ailes membraneuses !

### CHAUVE-SOURIS

VAMPIRE

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [277](#).

## 154

Une violente secousse vous parcourt le corps et vous commencez à rapetisser ! Le Druide est gigantesque maintenant. Il se penche sur vous et caresse vos plumes ! « Envole-toi, faisan, et prends garde aux chasseurs ! » ricane-t-il avant de disparaître entre les arbres. Rendez-vous au [39](#).

## 155

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

## 156

Dans l'espoir qu'elle vous sera d'un quelconque secours, vous sortez la fiole de votre sac et avalez la potion. Aussitôt, le monde extérieur s'évanouit et vous pénétrez dans l'univers parallèle du Cyclope. Ce dernier réapparaît en face de vous.



*166 Un gigantesque guerrier roux est emprisonné dans la paroi de glace.*

CYCLOPE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE: 10

SI vous remportez le combat, rendez-vous au [181](#).



## 157

Vous gravissez une petite colline et jetez un dernier regard à la rivière en contrebas. Elle se déroule tel un serpent argenté dans la vallée verdoyante, ses eaux calmes scintillant sous le soleil. Ce tableau paisible et serein vous redonne espoir : vous gagnez 1 point de CHANCE. C'est à regret que vous reprenez votre périple en direction de la chaîne montagneuse qui s'étend à l'horizon. Vous atteignez les premiers contreforts en fin d'après-midi. La paroi de granit lisse se dresse tel un rempart infranchissable. Heureusement, vous repérez l'entrée d'une caverne à quelque distance de là. Comme vous vous approchez, vous remarquez un puits près de la caverne. Si vous désirez aller observer le puits de plus près, rendez-vous au [284](#). Si vous préférez explorer la caverne, rendez-vous au [266](#).

## 158

A peine effleurez-vous la couronne qu'elle explose, projetant alentour des milliers d'étincelles d'argent ! Vous êtes violemment projeté au sol et criblé de particules. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Bientôt, la fumée se dissipe mais vous constatez avec stupeur que la Sylphe et l'arbre ont tous deux disparu ! Rendez-vous au [238](#).

## 159

Un grondement sourd émane de 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. Vous ne pouvez réprimer un sifflement admiratif. Cependant, malgré ce succès, Lothar interprète cette péripétie comme un signe 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. Vous vous enfoncez lentement dans la lave. Rendez-vous au [39](#).

## 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. Vous empoignez fermement un barreau et calez vos pieds de part et d'autre. Vous prenez une profonde inspiration et tirez de toutes vos forces. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [301](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [219](#).

## 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

Vous remettez à la jeune femme la gourde d'Eau bénite qu'elle désirait tant. En remerciement, elle insiste pour que vous acceptiez les 10 Pièces d'Or qu'elle possède. Vous les empochez et reprenez votre monture. Bientôt, le souvenir déplaisant de ce sinistre monastère s'atténue peu à peu et vous pouvez à nouveau vous concentrer sur l'objet de votre quête. Rendez-vous au [100](#).

## 164

Vous approchez à pas feutrés du monstre assoupi et, brandissant votre épée au-dessus de votre tête, vous l'abattez avec force sur la première tête, la sectionnant net ! L'Hydre se réveille en sursaut et pousse un hurlement de douleur. N'oubliez pas, durant le combat qui va suivre, que le monstre ne possède plus que deux têtes. Rendez-vous au [487](#).

## 165

Au fur et à mesure que vous vous approchez de la rivière, l'air se charge d'humidité. Les parois recouvertes de mousse deviennent de plus en plus glissantes. Soudain, votre pied dérape et vous chutez dans les eaux tumultueuses qui vous entraînent ! Rendez-vous au [28](#).



## 166

L'escalier s'enfonce profondément au cœur des montagnes et débouche finalement sur une vaste salle. A l'instant où vous pénétrez dans la pièce, vous ne pouvez réprimer un frisson. Il règne une température glaciale ! De gigantesques colonnes de terre gelée, dont la base disparaît dans les ténèbres en contrebas, affleurent à la surface du sol. Les parois de cette salle sont entièrement faites de glace. Un gigantesque guerrier roux est emprisonné dans la paroi. Il tient encore un lourd marteau de guerre. Vous avancez dans la pièce en sautant de colonne en colonne et atteignez bientôt le guerrier prisonnier de son écrin de givre. Son marteau exerce sur vous une étrange fascination, mais comment vous en emparer ? Si vous possédez un pic à glace, vous pouvez attaquer la surface gelée (rendez-vous au [395](#)). Si vous possédez une lanterne, vous pouvez tenter de la faire fondre (rendez-vous au [340](#)). Sinon, vous pouvez entailler la paroi de givre à coups d'épée (rendez-vous au [463](#)).

## 167

Vous avancez à pas feutrés en direction du sarcophage. Soudain, un souffle d'air glacial se déroule en tourbillonnant dans la pièce ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [341](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [187](#).

## 168

Une Sorcière vêtue de haillons noirs s'affaire au-dessus d'un énorme chaudron et prononce de sombres incantations, les bras levés vers le ciel. Vous demeurez à distance, mais la vieille femme prend brusquement conscience de votre présence et s'élance vers vous en hurlant. Aussitôt, vous dégainez votre épée.

SORCIÈRE

HABILETÉ: 10

ENDURANCE : 4

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [253](#).

## 169

Les effrayantes créatures se déploient tout autour de vous. L'affrontement est imminent.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier ZOMBIE            9    6

Deuxième ZOMBIE        8    6

Troisième ZOMBIE       7    4

Si vous parvenez à les vaincre, vous devez ensuite prendre une décision rapide, car les autres Zombies se rapprochent dangereusement. Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [358](#). Si vous jugez plus prudent de vous enfermer dans le Mausolée, rendez-vous au [119](#).

## 170

Une nuée de flèches passe en sifflant tout autour de vous. L'une d'elles vient se ficher dans votre bras ! Vous l'arrachez d'un geste rageur, mais la pointe de silex vous déchire les chairs ! Vous perdez 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE. Dans un ultime sursaut d'énergie, vous accélérez l'allure et parvenez pour un temps à distancer la tribu hurlante. Épuisé, vous vous dissimulez derrière un buisson. Les hommes des cavernes passent en courant et, bientôt, leurs hurlements s'éloignent. Vous fuyez aussitôt et arrivez rapidement à proximité d'un torrent qui coule des montagnes. Rendez-vous au [87](#).

## 171

A vos pieds s'étend une vaste vallée plantée de conifères. Le soleil vient d'apparaître derrière un sommet enneigé, à l'est. Vous demeurez un instant hésitant devant ce paysage magnifique. Allez-vous partir en direction du sommet enneigé (rendez-vous au [256](#)) ou descendre dans la vallée (rendez-vous au [6](#))?

## 172

Devant la Croix, tous les Sorciers reculent, effrayés. Brusquement, dans un nuage de fumée noire, ils disparaissent tous, à l'exception de l'Ordonnateur ! Celui-ci demeure immobile et vous fixe avec intensité. Au bout d'un instant, il s'adresse à vous d'une voix calme : « Clovis, abaisse cette croix et rejoins- nous. Ton frère est déjà dans nos rangs ! » Cette affirmation vous laisse sans voix, mais vous croisez son regard maléfique. Cet homme ment ! « Jamais ! » vous écriez-vous en brandissant votre arme.

SORCIER

HABILETÉ : 7    ENDURANCE : 8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [24](#).

## 173

Bientôt, la lande s'interrompt 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 Lothar. Allez-vous vous engager ensemble sur le pont suspendu (rendez-vous au [29](#)) ou allez-vous traverser le premier (rendez-vous au [51](#)) ? Si Lothar préfère ouvrir la marche, rendez-vous au [136](#).

## 174

Vous reculez de quelques pas et inspirez profondément. Vous prenez votre élan et bondissez par dessus le gouffre béant. Hélas, vous avez mal calculé votre saut et vous parvenez de justesse à vous accrocher au rebord ! Vous luttez de toutes vos forces et parvenez à vous hisser de l'autre bord, mais votre sac (si vous le possédiez encore) et vos provisions sont tombés au fond du gouffre. Malgré toutes ces péripéties, vous vous sentez fier d'avoir réussi cet exploit. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ. Rendez-vous au [192](#).

## 175

Après plusieurs heures d'une épuisante chevauchée, vous arrivez en vue d'une bifurcation. Les chemins partent vers le nord et vers le sud. Vous repérez un bassin circulaire sur le bas-côté. Autrefois, il devait permettre aux voyageurs de se rafraîchir et de faire boire les chevaux, mais il est maintenant à l'abandon. Le parapet de pierre est en ruine et toute la

construction est recouverte de mousses et de lierre. Vous décidez malgré tout de vous accorder une pause et allez-vous asseoir sur la margelle. Machinalement, vous regardez au fond du bassin et apercevez, à votre grande surprise, plusieurs Pièces d'Or qui scintillent sous quelques centimètres d'eau ! Est-ce un puits à vœux ou un piège tendu aux voyageurs imprudents ? Vous ne savez trop que penser... Si vous désirez reprendre votre route vers le nord, rendez-vous au [391](#). Si vous préférez partir vers le sud, rendez-vous au [384](#). Vous pouvez aussi tenter de vous emparer des Pièces d'Or (rendez-vous au [126](#)) ou bien jeter une pièce à votre tour en faisant un vœu (rendez-vous au [312](#)).

### 176

Au détour d'une haie, vous vous retrouvez face à un troupeau de taureaux sauvages. Vous avancez en évitant tout geste brusque, mais l'un d'eux racle des sabots et se rue à la charge. Le monstre vous encorne et vous soulève de terre. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Aussitôt, vous prenez la fuite avant que d'autres ne vous attaquent. Le pont de bois n'avait pas l'air si vétuste, après tout... Rendez-vous au [52](#).

### 177

La bataille a été rude, mais les Ogres gisent maintenant à vos pieds. Vous essuyez le sang qui souille votre lame et vous vous penchez pour fouiller les cadavres. Vous trouvez 5 Pièces d'Or. Ces brutes ne vous ont infligé que des blessures superficielles et vous récupérez promptement 1 point d'ENDURANCE. Rendez-vous au [13](#).

### 178

Dites à Lothar de se rendre au [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. Rendez-vous au [269](#).

### 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 des 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 ! »



179 « Je suis la Mort qui rôde, et voici mes enfants ! » ricane le squelette grimaçant.

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 Des- tin ! » Lequel de ces trois enfants allez-vous regarder?

Le premier           Rendez-vous au [272](#)

Le deuxième        Rendez-vous au [332](#)

Le troisième        Rendez-vous au [406](#)

### 180

Vous vous dirigez vers la table la plus proche et interrogez les consommateurs sur le vol de votre monture. Les hommes vous regardent d'un air soupçonneux et répondent en haussant les épaules qu'ils ne savent rien. Aussitôt, ils reprennent leur conversation en vous tournant délibérément le dos. Manifestement, ces crapules mentent ! Vous quittez l'auberge en serrant les dents, non sans avoir au passage empoché une bouteille d'hydromel qui se trouvait sur une table. Vous quittez le village d'un pas rapide avant qu'on ne s'aperçoive de votre larcin. Rendez-vous au [367](#).

### 181

Vous plongez votre épée dans le corps du Cyclope et la ressortez, souillée de son sang ! La créature tombe lentement à genoux avant de s'écrouler sur le sol. Aussitôt, le monstre disparaît, ne laissant derrière lui que quelques flammèches qui se transforment en Pierre de Pouvoir. Vous gagnez 1 point de CHANCE et 1 point d'ENDURANCE. Vous pouvez maintenant apercevoir un tunnel au fond de la salle. Vous vous y engagez et arrivez rapidement devant deux portes. Votre quête arrive à son terme, vous le sentez confusément. D'une main hésitante, vous poussez la porte de droite. Rendez-vous au [31](#).

## 182

« 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 à terre, à demi assommé : vous perdez 1 point d'HABILETE. Décidez avec Lothar quelle nouvelle couleur vous allez tenter. Si vous choisissez la verte, rendez-vous au [162](#). Si vous choisissez la bleue, rendez-vous au [145](#). Si vous préférez pénétrer dans la violette, rendez-vous au [124](#).

## 184

Quelques jours plus tard, vous atteignez une région vallonnée dans laquelle vit un troupeau de chevaux sauvages. Vous les observez pendant de longues heures et, après de nombreux essais infructueux, vous parvenez enfin à en capturer un ! La bête piaffe et se cabre, mais vous accepte finalement sur son dos. Aussitôt, vous talonnez votre nouvelle monture et foncez en direction du pont à octroi, dans l'espoir que votre frère vous aura attendu. Rendez-vous au [60](#).

## 185

Changez STATUT en 20 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 de 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 passent à l'attaque en poussant des cris hystériques ! Discutez avec Lothar et sélectionnez chacun un adversaire. Demandez à votre frère de vous communiquer les totaux d'HABILETÉ et



d'ENDURANCE des Gremlins. Si vous sortez tous deux vainqueurs de cet affrontement, rendez-vous au [230](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [497](#).

### 187

Des centaines de mains invisibles vous secouent et vous giflent, et vous êtes violemment projeté contre le mur. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Le vent surnaturel tombe aussi subitement qu'il s'était levé vous laissant à demi assommé près de la seconde ouverture. Si vous désirez encore examiner le sarcophage, rendez-vous au [331](#). Si vous préférez voir ce que dissimule le rideau de la seconde ouverture, rendez-vous au [141](#).

### 188

Un petit sentier vous conduit enfin à la lisière de la forêt. Devant vous s'étend une région vallonnée. De gigantesques pierres rectangulaires ont été érigées au sommet des collines. Certaines se sont affaissées, d'autres sont en passe de tomber et penchent dangereusement, mais la majorité des monolithes se dressent fièrement vers le ciel. Le soleil disparaît à l'horizon et la température commence à baisser. Allez-vous établir votre campement à l'abri des arbres (rendez-vous au [82](#)) ou vous installer sous le plus proche monolithe (rendez-vous au [273](#)) ?

### 189

Lothar 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. Au bout de trois jours de marche forcée, vous atteignez enfin la face nord. Rendez-vous au [4](#).

### 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](#).

Vous vous enfuyez à travers les arbres, mais, soudain, trois gigantesques Loups noirs vous barrent le passage ! Les bêtes se déploient autour de vous, le poil hérissé, les babines retroussées, révélant des crocs acérés.



*191 Trois gigantesques Loups noirs vous barrent le passage !*

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier LOUP	8	8
Deuxième LOUP	9	6
Troisième LOUP	7	6

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, rendez-vous au [207](#).

### 192

Le tunnel aboutit devant une petite arche de briques recouverte de mousses sombres. Vous vous faufilez par cet étroit passage en courbant l'échiné et débouchez dans une petite salle carrée dont le plafond se perd dans les ténèbres. Sur chaque mur de cette pièce, vous remarquez une grille de métal rouillé. Allez-vous examiner la grille sur le mur nord (rendez-vous au [300](#)), celle du mur sud (rendez-vous au [443](#)), celle du mur ouest (rendez-vous au [310](#)) ou bien celle du mur est (rendez-vous au [491](#))?

### 193

Le mur pivote avec un grincement, révélant une petite pièce plongée dans l'obscurité. Vous avancez avec prudence, mais manquez de trébucher ! Le sol de la pièce est jonché d'ossements de toutes sortes. Vous remarquez un squelette humain dont les doigts enserrant encore une petite hache d'argent. Vous vous penchez pour la ramasser (n'oubliez pas de la noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Vous scrutez la pénombre, à la recherche d'une éventuelle issue. Ne trouvant rien, vous rebroussez chemin et retournez vers la porte de chêne. Rendez-vous au [252](#).

### 194

Vous relevez la tête, les oreilles encore bourdonnantes du fracas de l'explosion. Au loin, vous percevez le rire moqueur du Gnome. Vous vous redressez, la rage au ventre, et foncez dans le couloir. Vous débouchez dans la tanière mais la créature tend les bras vers vous et s'apprête à jeter un nouveau sortilège dévastateur ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [103](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [209](#).

## 195

Le cœur battant, vous passez sous les arcades rongées par le lierre et débouchez dans la cour centrale. Au temps de sa gloire, le monastère devait être un havre de paix, propice à la méditation, mais de sombres conflits ont ravagé ses murs. La vision des statues détruites et des bâtisses noircies par les flammes n'engendre plus désormais que la crainte. Vous avancez prudemment parmi les décombres et repérez un bassin au centre de la cour. Un mince filet d'eau s'écoule d'une fontaine à son extrémité. Devant vous se dresse une magnifique chapelle aux lignes pures qui dut être en son temps un des lieux de culte privilégiés de l'Ancien Royaume. Ce bassin contient peut-être l'Eau bénite que vous cherchez. Vous vous emparez sans tarder de votre gourde, mais soudain le doute s'empare de vous. Allez-vous remplir votre gourde d'eau du bassin (rendez-vous au [320](#)) ou visiter en premier lieu la chapelle (rendez-vous au [72](#)) ?

## 196

Dites à Lothar de se rendre au [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](#).

## 197

Le lendemain, peu après midi, vous atteignez une clairière. Le soleil brille haut dans le ciel et une multitude d'oiseaux volettent de branche en branche en gazouillant. L'air est chargé du parfum alléchant des baies sauvages et des champignons. Vous décidez de profiter de ce havre de paix pour vous accorder quelques instants de repos et calmer la faim qui vous tenaille. Allez-vous cueillir des baies (rendez-vous au [127](#)) ou ramasser des champignons (rendez-vous au [293](#)) ?

## 198

Le 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'égaillent dans la nuit environnante en poussant des hurlements hystériques. Bientôt, le silence

retombe. Vous fouillez la terre meuble et récupérez la totalité de votre équipement. Vous félicitez Lothar, mais il ne peut s'empêcher d'interpréter cette péripétie comme un signe 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 STATUT en 3. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'ACTION change. Si ACTION devient 1 ou 22, rendez-vous au [242](#). Si ACTION devient 23, rendez-vous au [287](#).

### 200

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

### 201

Le sentier est abrupt et la descente se révèle difficile. Vous vous dirigez vers le plus proche bosquet, avec l'intention d'arracher une branche pour vous tailler un bâton. Soudain, un hennissement retentit ! Vous contournez les arbres, sur vos gardes, et découvrez un étrange cheval ailé, maintenu prisonnier par une chaîne. Le Pégase est dans un triste état, son pelage est terne et il est d'une maigreur épouvantable. L'animal a été frappé récemment et de longues zébrures écarlates marquent encore ses flancs. A votre vue, il vous adresse un regard implorant : « Par pitié, messire, délivrez-moi ! Mon maître, le Géant, est une brute sanguinaire. Il sera bientôt de retour et il va encore me frapper... » Le Pégase vous apprend que le Géant habite une grotte non loin de là. Il porte en permanence sur lui la clef de la chaîne. Vous êtes indigné que l'on ose ainsi maltraiter un si bel animal. Allez-vous attendre le retour du Géant (rendez-vous au [90](#)) ou préférez-vous aller le débusquer dans sa tanière (rendez-vous au [308](#))?

### 202

Vous vous redressez péniblement, essoufflé et couvert de sueur. Lothar, adossé contre le mur, vous regarde avec un étrange sourire. 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 afin

d'examiner son contenu, rendez-vous au [38](#). Si vous préférez dévider les fils de soie en vue d'un usage ultérieur, rendez-vous au [106](#).

### 203

Vous vous redressez péniblement, mais le démon éclate d'un rire sardónique et vous comprenez que la lutte est inégale. Résigné, vous vous apprêtez à recevoir le coup fatal quand soudain, une lumière éblouissante emplît l'espace de la crypte ! Un homme mince, portant de longues cuissardes de cuir, vient d'apparaître ; il brandit un bâton d'une blancheur immaculée et une épée étincelante. Pazuzu, en l'apercevant, pousse un hurlement démoniaque et disparaît dans un tourbillon de fumée noire. L'inconnu s'élançe aussitôt à votre secours. « Je l'ai encore manqué ! Fulmine-t-il d'une voix nasillarde. Mais je suis patient, son heure viendra un jour. Excuse-moi, je ne me suis pas présenté. Je m'appelle Dragésima. Je suis Exorciste. Je chasse le Mal et la magie partout de par le monde. Et toi, comment te nommes-tu ? » Vous répondez à sa question et lui racontez en détail votre épisode avec les Sorciers. Il vous interrompt brusquement : « Comment savaient-ils ton nom ? Ton frère le leur aurait donné ? » Vous ne savez que penser, mais le Grand Sorcier vous a affirmé que Lothar était désormais des leurs. « S'il en est ainsi, je le tuerai ! » tranche Dragésima. A nouveau, une lumière aveuglante emplît la salle et l'homme disparaît comme il était venu. Le cerveau encore embrouillé, vous quittez la crypte. Le Mal s'étant enfui, les portes de la chapelle sont à nouveau ouvertes. Rendez-vous au [430](#).

### 204

A l'instant où vous pénétrez dans l'arc-en-ciel, le monde extérieur disparaît et vous vous retrouvez encerclés par quatre bandes de couleurs 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 Lothar 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

Dans le plus grand silence, vous vous approchez de la gigantesque table et agrippez la nappe. Vous vous hissez à la force des bras le long du tissu maculé de taches. Vous alliez atteindre le plateau quand, soudain, la nappe glisse sous votre poids, entraînant avec elle un gigantesque pichet de vin ! Vous retombez lourdement sur le sol et entrevoyez un court instant la masse sombre du pichet qui vous écrase de tout son poids ! Rendez-vous au [39](#).

## 206

Avec une force inhumaine, le Vampire vous attire inexorablement à lui ! « Tu as perdu, Clovis, mur- mure-t-il d'une voix sifflante. Prépare-toi à pénétrer dans le Royaume des Ombres. » Ses longues incisives plongent dans la chair tendre de votre cou. Vous sentez peu à peu toute force quitter votre corps tandis qu'un voile opaque se déploie devant vos yeux. Rendez-vous au [39](#).

## 207

Vous poursuivez votre périple entre les arbres de la vallée, ne vous accordant que quelques heures de repos un peu avant l'aube. Bientôt, les brumes matinales se dissipent et vous arrivez en vue d'une rivière. Si vous désirez la traverser, rendez-vous au [157](#). Si vous préférez en longer la rive, rendez-vous au [233](#).

## 208

Vous coincez la barre de fer entre les parois et courez au plus vite le long du couloir. Un vacarme assourdissant retentit soudain dans votre dos, suivi bientôt par le silence. Vous retournez sur vos pas. Le bloc de pierre s'est immobilisé, mais le serpent métallique est désormais tordu et totalement inutilisable. Vous constatez que le bloc de pierre n'arrive pas jusqu'au plafond, aussi l'escaladez-vous avant de poursuivre votre progression dans le couloir. Rendez-vous au [382](#).

## 209

Une boule de feu jaillit des mains du Gnome et vous percute de plein fouet ! Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [103](#).



Heureusement, vous êtes invisible ! L'Ours éprouve des difficultés à vous combattre.



210 *L'Ours Noir éprouve quelques difficultés à combattre un adversaire invisible !*

OURS NOIR

HABILETÉ: 8

ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [437](#).

### 211

Vous hurlez de toutes vos forces dans les oreilles de votre frère ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [264](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [361](#).

### 212

Vous arrivez bientôt en vue du pont de la Rivière Noire. Quelques heures plus tard, Lothar vous rejoint. Vous vous avancez tous deux vers le pont quand, soudain, un gigantesque Troll au teint verdâtre surgit d'une mesure coincée sous une arche. La créature est armée d'un lourd gourdin et vous barre la route. Le Troll vous réclame à chacun un droit de passage de 2 Pièces d'Or. Concertez-vous. Allez-vous payer ce que demande la créature (rendez-vous au [371](#)) ou bien la combattre (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 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 lentement. A leurs pieds, vous remarquez deux tombes fraîchement creusées et que l'on a recouvert de pierres en toute hâte. Discutez avec Lothar et décidez ensemble de votre prochaine ACTION. Si vous désirez inspecter la potence, rendez-vous au [236](#). Si vous préférez retourner les pierres qui recouvrent les tombes, rendez-vous au [357](#).

## 215

Si vous possédez les Bottes de Neige, vous gagnez 2 points d'HABILETÉ pour la durée de ce combat.

SERPENT

DES NEIGES                      HABILETÉ : 11                      ENDURANCE : 10

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

## 216

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [262](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [62](#).

## 217

Changez STATUT en 9. Demeurez à ce paragraphe page jusqu'à ce que ACTION change. Si ACTION devient 1, rendez-vous au [96](#). Si ACTION devient 28, rendez-vous au [142](#). Si ACTION devient 29, rendez-vous au [493](#). Si ACTION devient 30, rendez-vous au [289](#).

## 218

Vous vous faufilez dans l'étroit terrier et débouchez dans une vaste caverne. Vous demeurez un instant stupéfait. Vous venez de pénétrer dans une salle de trésor ! Les pièces d'or, les gemmes et les colliers de perles sont entassés aux quatre coins de la salle. Des idoles d'or et de platine reposent dans des niches ménagées dans les parois. Le centre de la pièce est occupé par un énorme sarcophage d'or sur lequel repose une longue épée étincelante. Vous reconnaissez sans peine la légendaire Épée de Givre ! Devant de telles richesses, vous marquez un temps d'hésitation. Si vous désirez vous emparer de l'épée, rendez-vous au [267](#). Si vous préférez, en premier lieu, remplir vos poches d'or et de pierreries, rendez-vous au [370](#).

## 219

Dites à Lothar de se rendre au [219](#). Le barreau de bois cède enfin avec un craquement sec, ménageant un espace suffisant pour que vous puissiez vous enfuir. Vous retombez lourdement en arrière, totalement épuisé par l'effort que vous venez de fournir. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. De crainte que le bruit n'ait attiré l'attention, votre frère vous soulève et vous aide à vous glisser entre les barreaux. Vous vous éloignez tous deux à la faveur de l'obscurité, vous fauilant entre les tentes. Vous repérez bientôt une vive lueur sur votre gauche. Discutez avec Lothar. 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

Un frisson d'horreur vous parcourt l'échine à l'instant où vous repoussez le rideau ! Un homme, vêtu d'une robe blanche, est acculé contre le mur, au fond de la pièce. Il brandit une croix d'or devant trois Spectres grimaçants qui l'entourent ! Les créatures démoniaques dansent devant lui et le narguent avec des ricanements sinistres ! Malgré sa détermination, vous pouvez lire une intense frayeur dans le regard du prêtre. Rassemblant tout votre courage, vous bondissez dans la pièce.

### HABILETÉ ENDURANCE

Premier SPECTRE	9	4
Deuxième SPECTRE	8	4
Troisième SPECTRE	8	4

Si vous sortez vainqueur de ce terrible affrontement, rendez-vous au [318](#).

## 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 Lothar et partagez-vous ce butin avant de poursuivre votre périple. Rendez-vous au [173](#).

## 222

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [280](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [45](#).

## 223

Vous passez le reste de la nuit, terré dans un coin du Mausolée. Enfin, le sifflement des oiseaux et un rai de lumière filtrant sous la porte annoncent le retour de l'aube. Vous enlevez le lourd candélabre qui bloquait la porte et ouvrez grands les battants. Les Zombies s'en sont retournés dans leurs tombeaux obscurs et les apaisants rayons du soleil inondent à présent l'intérieur du Mausolée. A peine touchent-ils le cadavre du Vampire que celui-ci s'embrase, ne laissant bientôt derrière lui qu'une mince traînée de fumée ! Vous gagnez 1 point de Chance. Le cœur joyeux, vous cheminez dans les allées baignées de lumière et atteignez rapidement les limites du cimetière. Rendez-vous au [61](#).

## 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... »





224 « Je suis le Collecteur Impérial ! »

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

Le dernier garde s'écroule lentement à vos pieds, 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](#).

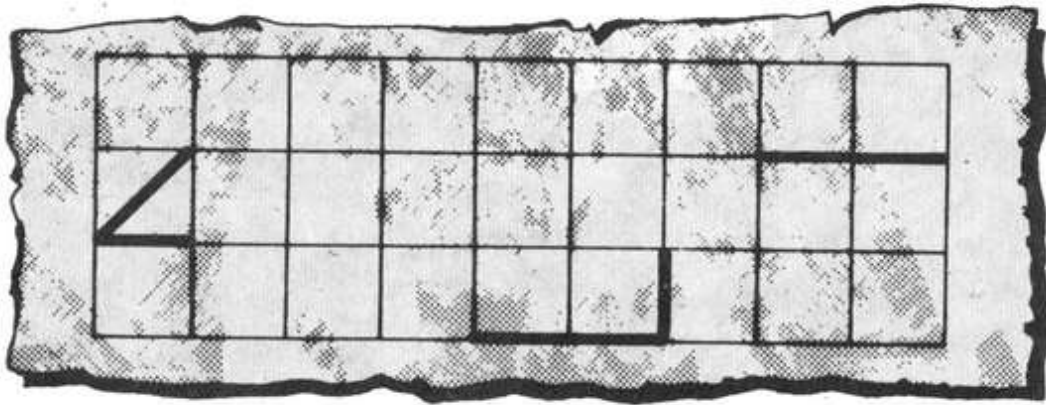
## 226

Vous allumez votre lanterne et entamez lentement la descente. Manifestement, vous n'êtes pas le bienvenu ! Une nuée de chauves-souris, perturbée par la lumière, prend son envol et virevolte un instant autour de vous avant de disparaître. A chacun de vos pas, vous pouvez voir de gigantesques araignées et des lézards visqueux courir sur les parois. Des sifflements inquiétants déchirent les ténèbres environnantes, mais vous poursuivez votre descente, imperturbable. Bientôt, l'entrée du puits ne forme plus qu'un petit cercle de lumière au-dessus de votre tête. Vous arrivez en vue d'un promontoir et remarquez une forme sombre tapie dans l'ombre d'une faille. Sous vos pieds, les eaux tumultueuses de la rivière souterraine défilent dans un vacarme assourdissant. Si vous désirez prendre pied sur le promontoir et affronter la créature, rendez-vous au [411](#). Si vous préférez poursuivre la descente vers la rivière, rendez-vous au [165](#).

## 227

Vous brandissez votre épée et bondissez dans la pièce. L'Homme-Lézard lève aussitôt le bras et vous présente sa paume ouverte. « Halte ! » hurle-t-il. Votre élan est arrêté net, comme si vous vous heurtiez à une paroi invisible ! L'homme s'installe confortablement dans son fauteuil et poursuit sur un ton apaisant : « Tu n'es pas homme à te laisser intimider, Clovis. J'aime cela. Peut-être seras-tu le roi que réclame ton peuple. » Tout en parlant, il manipule l'accoudoir de son fauteuil et révèle une cache secrète. « Prends ceci, dit-il en vous tendant un rouleau de parchemin jauni. Il se peut que tu en aies besoin quand tu seras proche de la Gemme Sacrée. » Copiez soigneusement le dessin suivant sur une feuille de papier avant de poursuivre la lecture :





« Je vais te montrer le chemin de ton ultime épreuve », dit-il en quittant la pièce. Vous le suivez dans la jungle pendant plusieurs heures, vous frayant un chemin en direction du volcan. En fin d'après-midi, l'Homme-Lézard vous abandonne devant une faille au pied de la montagne de feu. Rendez-vous au [111](#).

### 228

D'un geste lent, vous dégainez votre épée. Le Troll marque un temps d'arrêt et brandit son gourdin en grognant.

TROLL                    HABILITÉ : 9                    ENDURANCE : 10

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [459](#).

### 229

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [342](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [237](#).

### 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 Lothar. 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

Soudain, vous manquez une prise et glissez en contrebas ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [64](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [328](#).

## 232

Vous entamez l'ascension de la colline, mais au fur et à mesure de votre progression, le jeune arbre qui trône au sommet se transforme ! Bientôt, vous avez devant vous un gigantesque bouleau argenté dont les racines torturées jaillissent du sol. Au sommet de l'arbre, tranquillement installé sur une plateforme décorée de lampions, se trouve un Elfe. La créature des forêts penche la tête dans le vide et vous apostrophe d'une étrange voix caverneuse : « Holà, l'ami ! Tu sembles bien fatigué. Grimpe donc jusqu'ici, tu partageras mon repas. » L'Elfe déroule une échelle de corde qui tombe jusqu'à terre et entame alors une joyeuse danse. Tout cela vous semble bien étrange. Allez-vous le rejoindre par l'échelle de corde (rendez-vous au [302](#)) ou bien escalader le tronc d'arbre (rendez-vous au [436](#)) ? Si vous jugez préférable de décliner son invitation et de redescendre la colline, rendez-vous au [188](#).

## 233

En milieu de journée, les rives de la rivière traversent une étendue de hautes herbes. Le sol est spongieux, et vous vous enfoncez jusqu'aux chevilles dans une boue noire. Une multitude d'insectes tournoie en bourdonnant autour de vous. Agacé par leur manège, vous ne prenez pas garde aux deux énormes sangsues qui se glissent entre les herbes. Soudain, elles s'accrochent à vos jambes et commencent à vous sucer le sang ! Vous perdez aussitôt 1 point d'ENDURANCE. Vous dégainez votre épée et tentez de décrocher ces répugnantes créatures.

### HABILETÉ ENDURANCE

Première SANGSUE 7 6

Seconde SANGSUE 7 4

Si vous parvenez à vous en débarrasser, rendez-vous au [87](#).

## 234

Dans votre précipitation, vous glissez sur un morceau de glace et chutez dans le gouffre entre les piliers ! Vous vous écrasez sur le sol, à plusieurs dizaines de mètres en contrebas. Rendez-vous au [39](#).

## 235

Vous soulevez le linceul turquoise et mettez à jour une créature monstrueuse au corps décomposé ! Le visage de la Goule n'est plus qu'un crâne grimaçant d'où sort une langue serpentine ! Le monstre se redresse et étend vers vous ses longs doigts décharnés.



*235 La répugnante Goule étend vers vous ses longs doigts décharnés.*

GOULE    HABILITÉ : 8    ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à vaincre le monstre, vous pouvez soulever les autres linceuls, à condition de ne pas l'avoir déjà fait. Si vous désirez soulever le linceul

violet, rendez-vous au [134](#). Si vous préférez soulever le blanc, rendez-vous au [254](#). Si vous choisissez le vert émeraude, rendez-vous au [297](#).

### 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. Discutez avec Lothar. Si vous désirez inspecter les tombes, rendez-vous au [357](#). Si vous préférez poursuivre votre périple, rendez-vous au [179](#).

### 237

Vous bondissez vers l'arbre le plus proche mais, hélas, les branches sont hors d'atteinte ! Vous allez devoir combattre. Rendez-vous au [34](#).

### 238

Vous longez la haie pendant près d'une heure avant de découvrir un petit tunnel de brique qui mène de l'autre côté. Vous l'empruntez et débouchez dans une clairière. Trois forestiers s'affairent devant un feu où rôtit un faisan. Un fumet alléchant embaume l'atmosphère. L'un des hommes vous aperçoit et vous enjoint à les rejoindre : « Approche, étranger et viens partager notre repas. Tu es le bienvenu. » Ils ne semblent pas armés, mais vous n'en demeurez pas moins sur vos gardes. Allez-vous accepter leur invitation (rendez-vous au [279](#)) ou bien les menacer de votre épée (rendez-vous au [456](#))?

### 239

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [405](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [67](#).

## 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 surprise 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. Lancez un dé: si le résultat obtenu est 1, rendez-vous au [317](#). Si le résultat obtenu est 2, rendez-vous au [178](#). Si le résultat obtenu est 3, 4 ou 5, rendez-vous au [269](#). Si le résultat obtenu est 6, rendez-vous au [84](#).

## 242

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

## 243

« Pourquoi persécutez-vous cette vieille femme ? » demandez-vous à l'assistance. « Ce n'est pas ton affaire, étranger, tranche un homme de la foule. Joins-toi à nous ou bien disparais ! » A ces mots, il s'empare d'une tomate et la projette sur la vieille, sous les vivats de l'assemblée. Allez-vous délivrer l'infortunée prisonnière (rendez-vous au [133](#)), suivre le conseil de l'homme et vous joindre à la foule (rendez-vous au [400](#)), ou bien poursuivre votre route et vous arrêter à l'auberge du village (rendez-vous au [441](#)) ?

## 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

Le Poisson-Pierre réagit à la vitesse de l'éclair ! A peine avez-vous posé le pied sur lui qu'il dresse ses écailles venimeuses ! Aussitôt, un poison paralysant grimpe le long de votre jambe. Vous terminez votre course dans un hurlement de douleur et allez-vous écrouler sur la berge. Un voile noir passe devant vos yeux et vous vous évanouissez. Vous perdez 4 points d'ENDURANCE. Si vous êtes encore en vie, vous reprenez conscience plusieurs heures plus tard, la tête encore pleine de visions hallucinatoires. La pluie s'est mise à tomber et vous fouette le visage. Trempé jusqu'aux os, tremblant de faim et de froid, vous vous relevez avec peine et titubez le long du chemin. Rendez-vous au [197](#).

## 246

Si vous avez tué 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 foudroie Lothar de son œil unique, tandis que l'autre vous lacère le visage d'un coup de griffe ! Vous perdez 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [389](#).





## 248

Vous crochetez le fermoir de la cassette. Aussitôt, la serrure explose 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 Lothar de quelle manière vous allez partager ce butin. Vous quittez ensuite la tanière du Troll et traversez la rivière. Rendez-vous au [418](#).

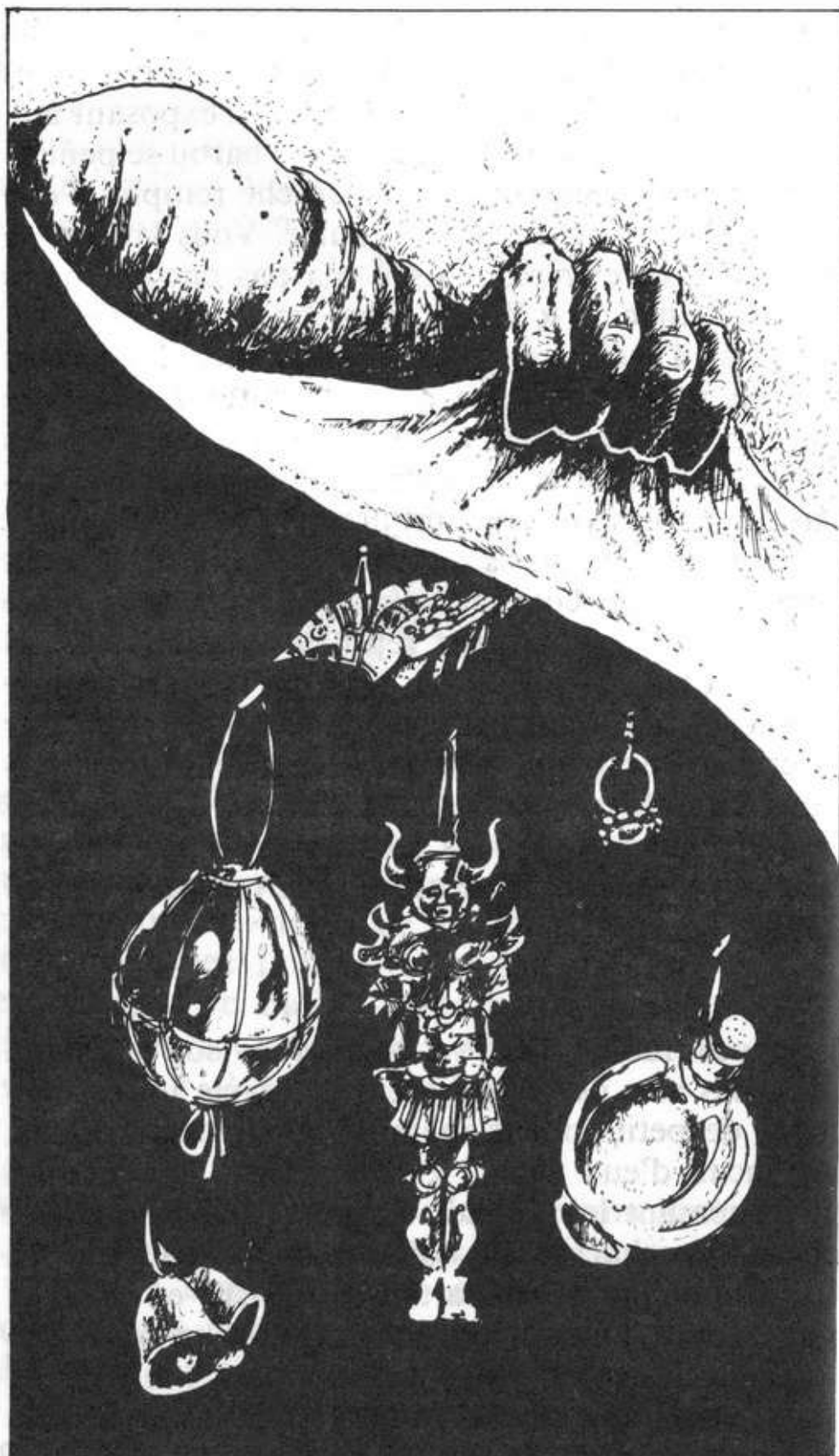
## 249

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. Dans sa chute, la tête de Lothar heurte violemment une pierre, l'assommant sur le coup ! L'homme barbu qui vous avait abordés précédemment arrive bientôt dans votre direction. Sous ses ordres, les Hommes-Lézards vous conduisent en plein désert et vous attachent à des piquets, bras et jambes en croix, vous exposant aux rayons cuisants du soleil. L'homme barbu se penche et place à portée de main une cruche remplie d'eau d'un côté et une dague de l'autre. Vous lancez un regard à votre frère, mais il n'a pas encore repris connaissance... « Vous allez connaître l'enfer, voleurs d'esclaves, ricane l'homme. L'eau est proche, mais tu ne peux pas te désaltérer. La dague est à ta portée, mais tu ne peux pas trancher tes liens. » Il se tourne alors vers le désert. « Les Piranhas des Sables vont bientôt arriver. Ils ne laisseront derrière eux que des squelettes blanchis. » Déjà, au sommet d'une colline, vous apercevez une mare grouillante de créatures reptiliennes qui descend dans votre direction. L'homme et sa troupe s'éloignent en riant. Allez-vous tenter de renverser la cruche sur votre frère pour le réveiller (rendez-vous au [58](#)), essayer de vous emparer de la dague pour trancher vos liens (rendez-vous au [129](#)) ou bien appeler votre frère au secours (rendez-vous au [211](#))?

## 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.





250 *Le vieux moine soulève un pan de son manteau avec des airs de conspirateur.*

Discutez avec Lothar 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

A peine avez-vous plongé votre épée dans le trou qu'un léger gargouillis se fait entendre. Aussitôt, deux tentacules jaillissent de l'orifice et se referment inexorablement autour de votre cou ! Rendez-vous au [479](#).

## 252

Vous brandissez votre épée et, d'un violent coup de pied, repoussez le battant de la porte. Tous vos sens en alerte, vous pénétrez dans la pièce. Vous débouchez sur un balcon de marbre qui surplombe l'intérieur de la tour. Le soleil, filtré par de multiples vitraux, éclaire l'endroit de teintes chaudes. En contrebas, vous pouvez contempler un magnifique jardin d'hiver à la végétation luxuriante, curieusement intact. Au centre, se trouve un bassin rempli d'une eau limpide et scintillante. Un escalier de marbre se déroule en spirale et permet l'accès au jardin. Soudain, des grognements s'élèvent dans votre dos ! Tout à la contemplation de cet endroit paisible, vous n'avez pas pris garde aux deux Loups-Garous qui viennent de pénétrer sur le balcon ! Les monstres se tiennent dans l'embrasure de la porte, le poil hérissé, les babines retroussées sur des crocs menaçants. Si vous possédez la Hache d'Argent, vous gagnez 2 points d'HABILETÉ pour la durée de ce combat.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier LOUP-GAROU	10	6
Deuxième LOUP-GAROU	9	6

Si vous parvenez à vaincre ces monstres, rendez-vous au [426](#).

## 253

La Sorcière pousse un dernier hurlement et disparaît dans un tourbillon de fumée noire. Lorsque le brouillard se dissipe, vous découvrez un manche à balai à vos pieds (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Rendez-vous au [367](#).

## 254

Vous soulevez le linceul blanc et mettez au jour une créature monstrueuse au corps décomposé ! Le visage de la Goule n'est plus qu'un crâne grimaçant d'où sort une langue serpentine ! Le monstre se redresse et étend vers vous ses longs doigts décharnés.

GOULE    HABILITÉ : 8    ENDURANCE : 6

Si vous parvenez à vaincre le monstre, vous pouvez soulever les autres linceuls. Si vous désirez soulever le linceul turquoise, rendez-vous au [235](#). Si vous préférez soulever le violet, rendez-vous au [134](#). Si vous choisissez le vert émeraude, rendez-vous au [297](#).

## 255

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 obtenu de votre total d'ENDURANCE. D'un geste réflexe, vous retirez votre main et refermez la boîte avec une grimace de douleur. Rendez-vous au [373](#).

## 256

Vous atteignez enfin la lisière de la forêt, au terme d'une errance de plusieurs jours dans l'épaisseur du sous-bois. Les contreforts de la montagne se dressent devant vous. Vous repérez une caverne alors qu'une pluie diluvienne commence à tomber et vous courez aussitôt vous mettre à l'abri. Vous pénétrez dans une grotte aux proportions gigantesques, occupée en son centre par un vaste bassin. De hauts monolithes de pierre recouverts de bas-reliefs émergent des eaux calmes. Les motifs représentent des humains à face d'animaux. De longues stalactites pendent du plafond de la caverne, tels des doigts squelettiques. Vous demeurez un instant interdit devant l'étrange splendeur des lieux. Deux ouvertures s'ouvrent au fond de la caverne. Un mince rebord contourne le bassin et

permet d'atteindre l'autre extrémité, mais vous remarquez aussi des pierres qui affleurent à la surface de l'eau. Si vous désirez vous engager sur la mince bordure de pierre, rendez-vous au [97](#). Si vous préférez sauter de pierre en pierre, rendez-vous au [392](#).

### 257

Vous reculez brutalement et parvenez à vous dégager ! Déjà, d'autres bras squelettiques émergent des eaux noires. Vous attendez quelques instants, encore sous le choc de cette brusque agression et reportez votre attention sur la chapelle. Rendez-vous au [72](#).

### 258

Le passage s'enfonce en serpentant dans la roche. De l'eau suinte du plafond et s'accumule en flaques sur le sol. Pendant un temps qui vous semble infini, vous longez les parois de ce tunnel obscur, tous vos sens en alerte. Mais seul le bruit obsédant des gouttes tombant du plafond trouble le silence moite. Vous débouchez bientôt sur une petite caverne de forme cubique. En dépit de la pénombre, vous repérez un serpent dressé contre une des parois. Deux tunnels s'ouvrent à gauche et à droite. Allez-vous fuir par le tunnel de gauche (rendez-vous au [329](#)) ou bien par celui de droite (rendez-vous au [476](#)) ? Vous pouvez aussi affronter le serpent si vous le désirez (rendez-vous au [398](#)).

### 259

Au dernier moment, vous plongez dans un bosquet, évitant de justesse les serres acérées de la créature volante. Le monstre reprend son envol et s'éloigne avec de lourds battements d'ailes, mais vous préférez attendre l'aube avant de reprendre votre route. Rendez-vous au [256](#).

### 260

Vous vous approchez et constatez avec surprise que ce que vous preniez pour une tour est en fait une gigantesque termitière, haute de plus de dix mètres ! L'édifice est construit avec une terre rougeâtre, mais il semble noire car il grouille de termites. Des centaines d'insectes chargent inlassablement de petits morceaux de terre de la base au sommet. Vous remarquez au niveau du sol, une ouverture suffisamment large pour que vous puissiez vous y glisser. Allez-vous vous faufiler dans ce trou (rendez-

vous au [314](#)) ou bien tester la solidité de l'édifice avec votre épée (rendez-vous au [410](#)) ?

### **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. Pendant trois jours, vous cheminez d'un bon pas et suivez des chemins muletiers qui vous conduisent finalement sur la face nord. Rendez-vous au [4](#).

### **262**

Le lendemain matin, au terme d'une partie de cartes qui s'est prolongée jusqu'à l'aube, vous quittez l'auberge et le village, plus riche de 3 Pièces d'Or. Rendez-vous au [367](#).

### **263**

Vous plongez la main dans votre tunique et en sortez la Croix d'Or. Aussitôt, vous la brandissez à la face du Vampire. La créature recule avec un hurlement d'effroi et vous lâche ! Sans attendre, vous vous emparez du grimoire sacré et lisez à voix haute un passage au hasard. Le Vampire titube, comme écrasé par un lourd fardeau. Bientôt, il tombe à genoux en se serrant la poitrine et s'écroule, bras en croix, sur le sol du Mausolée ! Rendez-vous au [223](#).

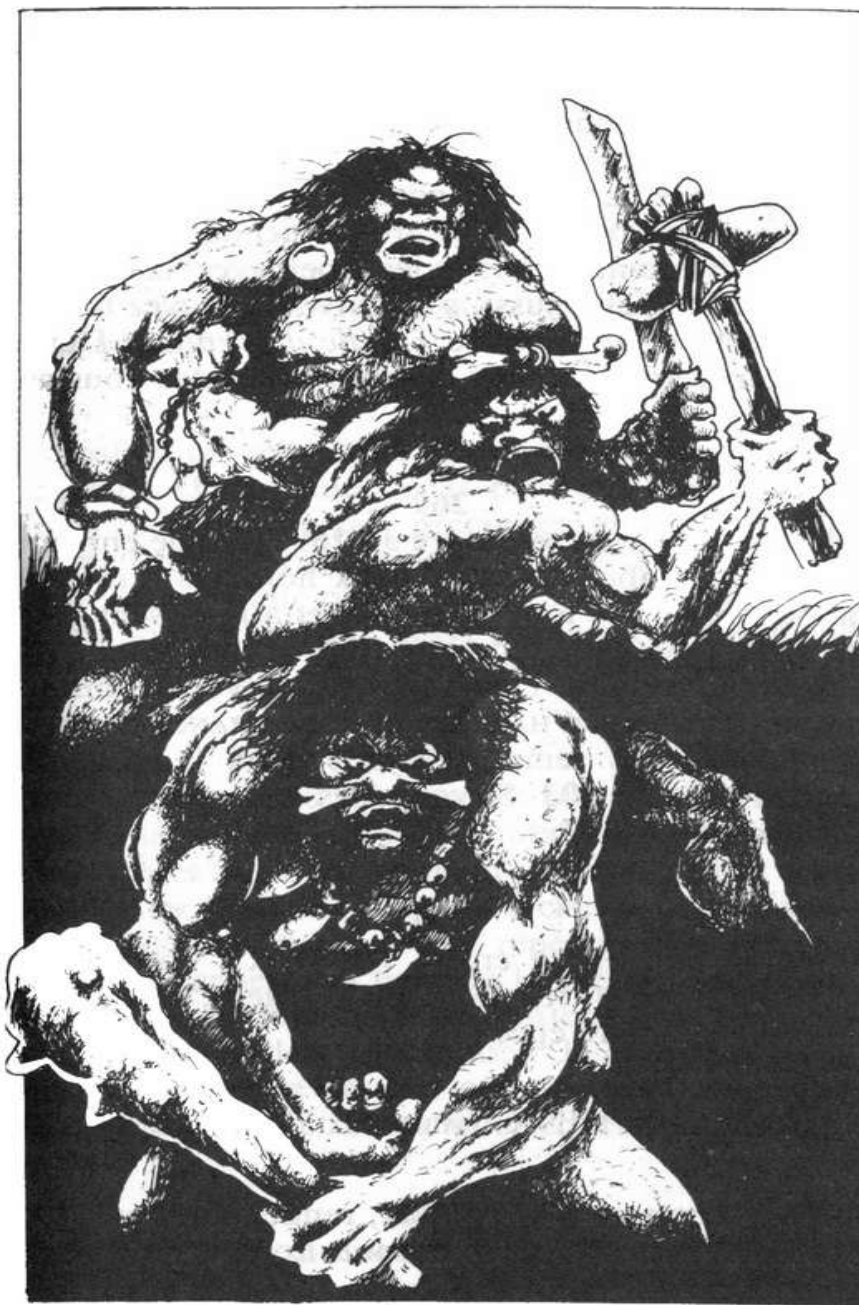
### **264**

Dites à Lothar de se rendre au [58](#). Vous hurlez à pleins poumons, appelant votre frère à la rescousse. Ce dernier se réveille en grognant. Vous lui expliquez aussitôt la gravité de la situation. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'il vous donne de nouvelles instructions.

### **265**

Vous vous matérialisez soudain dans un désert de sable rouge, à quelques mètres de Lothar ! Votre frère vous contemple avec stupeur. Vous comprenez fort bien sa surprise, mais vous êtes incapable de lui fournir la moindre explication. « Allez, reprenons la route », déclarez-vous en haussant les épaules. Rendez-vous au [173](#).

Vous pénétrez dans la grotte. Aussitôt, trois Hommes des Cavernes surgissent de la pénombre. Ils brandissent des armes primitives en silex et, apparemment, ils savent les manier. Les trois êtres demeurent à distance et se frappent le torse d'un air menaçant, mais bientôt, ils bondissent à l'attaque !



*266 Brandissant des armes primitives, trois Hommes des Cavernes surgissent de la pénombre.*

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier HOMME		
DES CAVERNES	9	6
Deuxième HOMME		
DES CAVERNES	8	6
Troisième HOMME		
DES CAVERNES	8	4

Si vous parvenez à vaincre ces redoutables combattants, rendez-vous au [65](#).

### 267

Vous traversez la pièce, les yeux rivés sur l'épée étincelante. Hélas, alors que vous alliez atteindre le tombeau, vous trébuchez sur un fil invisible, tendu au ras du sol ! Vous vous étalez de tout votre long, mais un grondement sourd vous pousse à vous retourner. Un gigantesque rocher descend lentement et vient bloquer l'entrée, avant même que vous ayez pu esquisser un geste. Vous êtes emmuré vivant ! Rendez-vous au [39](#).

### 268

Avec un ensemble parfait, vous bondissez pardessus 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

Dites à Lothar de se rendre au [269](#). L'Aigle ennemi vous surplombe. Aussitôt, deux hommes armés se laissent glisser le long de cordes et atterrissent près de vous. Discutez avec votre frère et choisissez chacun un



adversaire. Demandez-lui de vous communiquer les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des brigands. Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [303](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [17](#).

### 270

Vous ne pouvez en croire vos yeux ! Votre frère vient de disparaître ! D'un geste rageur, vous vous emparez de votre épée !

PAPILLON-SPHINX                      HABILETÉ : 7                      ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [202](#). Si vous êtes vaincu, prévenez Lothar qu'il doit poursuivre seul sa quête.

### 271

Devant l'imminence du danger, vous reprenez brusquement vos esprits. Vous vous redressez en sursaut pour affronter le Démon.

PAZUZU                      HABILETÉ: 10                      ENDURANCE: 10

Si vous sortez vainqueur de cet affrontement, vous pouvez quitter la crypte sans encombre. Rendez-vous au [430](#).

### 272

A l'instant où vous dévisagez la petite créature, une odeur de chair brûlée vous parvient aux narines. Vous vous voyez vous précipiter vers une vieille femme mais, brusquement, un éclair lumineux vous atteint en pleine face ! Votre visage se décompose ! La vision cesse soudain et l'enfant de la mort retourne vers son père. Rendez-vous au [496](#).

### 273

Le temps que vous atteigniez le monolithe au sommet de la colline, le soleil a totalement disparu et les ténèbres vous environnent. Sans attendre, vous contournez le rocher à la recherche de la face abritée du vent nocturne. Vous repérez alors l'ouverture d'un terrier à la base de la pierre. Une faible lueur verte en émane. Votre instinct vous pousse à la prudence. Allez-vous ignorer le terrier et vous installer contre le versant opposé (rendez-vous au [424](#)) ou bien pénétrer dans le terrier (rendez-vous au [218](#))?

## 274

Vous brisez une branche de pin et vous l'allumez avec votre briquet à silex. Aussitôt, vous vous adossez contre un tronc d'arbre et, votre épée en main et la torche de l'autre, attendez sur vos gardes. Bientôt, trois silhouettes massives apparaissent entre les buissons, leurs yeux écarlates scintillant à la lueur de la torche. Le Loup sur votre gauche recule, effrayé par les flammes, mais les deux autres bêtes montrent les crocs, le poil hérissé. La torche ne fait qu'attiser leur colère. Avec un ensemble parfait, elles bondissent sur vous !

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier LOUP	9	8
Second LOUP	8	6

Si vous parvenez à vaincre ces monstres, rendez-vous au [207](#).

## 275

« Restons calmes ! » vous écriez-vous en sortant de votre poche la jeune pousse ramassée quelque temps auparavant. Vous l'offrez au Druide pour le dédommager de ses pertes. Ce dernier, surpris par votre violente réaction, accepte votre offre en vous regardant d'un air soupçonneux. « C'est bon, grommelle-t-il. J'accepte ce présent, mais quitte ma forêt avant que je ne change d'avis. » Vous haussez les épaules et repartez dans les bois, l'esprit encore embrumé. Rendez-vous au [78](#).

## 276

Non loin de là, se dresse un ancien Mausolée de pierre blanche. Ici encore, la végétation a repris ses droits : le lierre et les mauvaises herbes rongent les parois et d'épais buissons jaunés par le temps entourent la bâtisse. Soudain, un bruit dans votre dos vous fait tressaillir. Vous vous retournez et, dans le même mouvement, dégainez votre épée. Un frisson d'effroi vous parcourt l'échine. Trois cadavres au teint cireux et aux yeux révulsés avancent vers vous avec des gestes mécaniques ! De nombreux autres suivent derrière ! Si vous désirez les combattre, rendez-vous au [169](#). Si vous préférez vous abriter dans le mausolée, rendez-vous au [119](#). Si vous jugez préférable de prendre la fuite, rendez-vous au [358](#).

## 277

Épuisé par votre combat contre la Chauve-Souris géante, vous vous adossez, haletant contre la paroi de la grotte, cherchant à reprendre votre souffle. Bientôt, vous retournez vers la faille découverte avant l'arrivée du monstre. Vous vous faufilez avec peine dans cet étroit passage, mais le goulet s'élargit rapidement. Peu à peu, vous vous habituez à la pénombre et repérez une ouverture sur votre droite. Un escalier, grossièrement taillé dans la roche, s'enfonce dans les entrailles de la montagne. Allez-vous emprunter cet escalier (rendez-vous au [307](#)) ou bien poursuivre votre progression dans le passage (rendez-vous au [435](#))?

## 278

Vous nagez quelques brasses et tentez de lutter contre le courant mais, à plusieurs reprises, vous êtes emporté par le fond ! Vos vêtements vous alourdissent et vous comprenez vite que cette tentative est suicidaire. Vous faites demi-tour avant d'être totalement épuisé et remontez sur la berge pour affronter les Loups. Rendez-vous au [191](#).

## 279

Vous prenez place autour du feu et partagez de bonne grâce le repas des forestiers. L'un d'eux vous tend une gourde de vin et vous invite à boire. Vous en avalez quelques gorgées, mais bientôt votre vision se brouille ! L'esprit embrumé, vous voyez comme au ralenti les forestiers hilares s'emparer de vos Pièces d'Or et de vos provisions (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*) ! Vous tentez de vous relever, mais en vain. Avant de vous évanouir, vous les voyez s'éloigner entre les arbres. Rendez-vous au [326](#).

## 280

Sans plus attendre, vous quittez le sanctuaire de glace et gravissez les marches. De retour dans la caverne, vous reprenez un instant votre souffle avant de vous engager dans le second passage. Rendez-vous au [258](#).

## 281

De crainte que la Sorcière ne vous aperçoive, vous demeurez à l'abri des arbres, retenant votre souffle. Quelques instants plus tard, le chaudron exhale une épaisse fumée noire et une gigantesque créature démoniaque apparaît au centre de la clairière. La Sorcière le salue avec déférence.

Depuis votre poste d'observation, vous ne pouvez pas clairement entendre leur conversation, mais il vous semble un instant entendre le nom de votre frère ! Soudain, la Sorcière et le Démon s'éloignent et disparaissent à l'autre bout de la clairière. Vous reprenez votre monture et vous vous éloignez au plus vite. Rendez-vous au [367](#).

## 282

Le lendemain, à l'aube, vous arrivez à l'orée d'une forêt. Un sentier serpente à l'ombre des arbres. Vous le suivez pendant quelque temps, mais il s'interrompt bientôt devant un ruisseau qui émerge des brumes matinales. Six pierres rondes et recouvertes de mousse forment un passage naturel, mais elles vous paraissent bien glissantes. Si vous désirez quand même traverser la rivière en sautant de pierre en pierre, rendez-vous au [338](#). Si vous préférez pénétrer dans l'eau, puisqu'elle ne semble guère profonde, rendez-vous au [239](#).

## 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 ! Concertez-vous et 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

Le puits se révèle être une cavité naturelle érodée par des millions d'années d'intempéries. Vous vous penchez et constatez que des encoches ont été grossièrement taillées dans le roc et disparaissent dans les ténèbres. Le grondement d'une rivière souterraine se répercute en écho sur les parois. Intrigué, vous assurez votre prise sur la première encoche. Si vous possédez une lanterne, rendez-vous au [226](#). Sinon, rendez-vous au [355](#).

## 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 disparaît peu à peu à l'horizon. Soudain, deux ombres inquiétantes se profilent au sommet de la dune. Deux gardes Draconiens dévalent la pente en grognant.



286 *Les monstrueux Hommes-Lézards fouettent l'air de leurs cimenterres.*

Les Hommes-Lézards fouettent l'air de leurs cimenterres ; dans un instant, ils seront sur vous ! Concertez-vous rapidement et choisissez chacun un adversaire. Demandez à Lothar de vous communiquer les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des Draconiens. Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [249](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [10](#).

## 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 conseille 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. Après avoir discuté avec Lothar, si vous décidez de vous engouffrer tous deux par la porte, rendez-vous au [486](#). Si Lothar passe par la porte tandis que vous entrez par la fenêtre, rendez-vous au [455](#). Vous passez par la porte tandis que Lothar ouvre la fenêtre pour jeter un sortilège à l'intérieur de la bâtisse, rendez-vous au [403](#).

## 288

Soudain des lueurs attirent votre attention. Vous vous approchez à pas feutrés. Un groupe d'individus brandissant des lanternes se tient autour d'une tombe ouverte. Deux hommes s'affairent dans le trou, essuyant par instants la sueur qui perle de leur front. Ce sont des pilleurs de tombes, vous n'en doutez pas ! Vous vous accroupissez derrière une stèle afin de les observer à loisir. Quelques minutes plus tard, un des hommes s'extirpe de la fosse et s'exclame avec un air satisfait : « Enfin, voilà une bonne chose de faite ! » Un de ses comparses hausse les épaules et grommelle : « C'est quand même dommage d'infliger un tel traitement à ce pauvre vieux... » L'homme ne termine pas sa phrase et brandit sa lanterne en se tournant brusquement dans votre direction : « Là-bas ! Regardez ! » *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [390](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [347](#).



## 289

Quelque temps plus tard, vous repérez une silhouette familière sur le chemin en contrebas. Aussitôt, vous dévalez la colline et rejoignez votre frère. Vous vous congratulez et poursuivez ensemble votre route. Rendez-vous au [25](#).

## 290

« Je suis terriblement pressé, vous excusez-vous. Il va falloir que je reprenne ma route. » L'Elfe entre alors dans une rage folle ! Il tend les bras vers vous et, d'une voix sifflante, entame une sombre incantation. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [427](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [494](#).

## 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 Lothar et choisissez chacun un adversaire. Demandez-lui de vous communiquer les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des Brigands. Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [221](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [17](#).

## 292

*Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [472](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [191](#).

## 293

Vous avalez quelques champignons et, aussitôt, vous vous sentez investi d'un soudain afflux de vigueur. Sans le savoir, vous venez de consommer des champignons magiques. Votre ENDURANCE et votre CHANCE reviennent à leur total de départ. Si vous possédez encore votre sac, vous pouvez emporter deux champignons pour un usage ultérieur : chacun d'eux vous permettra de reprendre 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [374](#).



## 294

Annoncez votre mort à Lothar. Si ACTION est égal à 36, dites-lui de se rendre au [136](#). Sinon, dites à Lothar de se rendre au [473](#). Rendez-vous au [39](#).

## 295

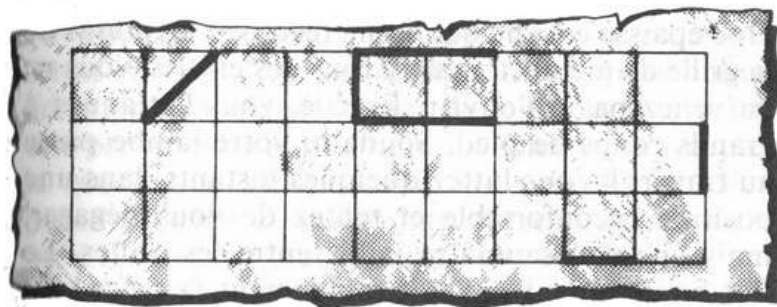
Lothar se faufile dans le trou et disparaît. Quelques instants plus tard, vous percevez l'écho d'une farouche empoignade, suivie bientôt d'un silence pesant. Vous appelez votre frère, mais en vain. Le cœur serré, vous quittez la pièce par la porte et grimpez quelques marches. Vous débouchez dans les étables de l'auberge. Sans attendre, vous vous enfuyez dans les montagnes. Vous cheminez pendant plusieurs jours en suivant des chemins enneigés et atteignez bientôt le versant nord. Rendez-vous au [4](#).

## 296

Vous tournez les talons et vous vous enfuyez à toute allure. Le monstre des neiges s'élançe à votre poursuite, mais abandonne au bout de quelques minutes. Vous vous accordez une pause, le temps de reprendre votre souffle et poursuivez votre route en direction de la vallée. Rendez-vous au [217](#).

## 297

Vous soulevez le linceul vert et découvrez une créature monstrueuse au corps décomposé ! Le visage de la Goule n'est plus qu'un crâne décharné, figé dans un rictus sardonique ! Vous esquissez un mouvement de recul et empoignez la garde de votre épée, mais la créature demeure immobile. Vous restez un instant sur la défensive. Le monstre ne se manifestant toujours pas, vous vous penchez à nouveau sur le cercueil. Vous remarquez que la Goule enserme un parchemin entre ses doigts décharnés. Vous vous en emparez d'un geste vif. D'étranges signes y sont inscrits :



Copiez soigneusement le dessin ci-dessus sur une feuille de papier avant de poursuivre. Vous pouvez soulever les autres linceuls, si vous ne l'avez pas déjà fait. Qu'allez-vous soulever ?

Le linceul turquoise    Rendez-vous au [235](#)

Le linceul violet        Rendez-vous au [134](#)

Le linceul blanc         Rendez-vous au [254](#)

## 298

La corde magique s'enroule en sifflant autour de vos jambes, vous projetant violemment au sol. Aussitôt, des gardes vous entourent et vous mettent les fers. Vous rejoignez votre frère dans la caravane des esclaves. Dites à Lothar que vous avez été capturé... Au terme d'un épuisant périple de plusieurs semaines, vous êtes vendus tous deux sur une terre étrangère. Votre aventure est terminée.

## 299

Vous crochetez le fermoir mais, à cet instant, la serrure vous explose dans les mains et vous blesse cruellement ! 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*. Rendez-vous au [339](#).

## 300

Une épaisse couche de rouille recouvre les gonds de la grille de métal et, malgré tous vos efforts, vous ne parvenez pas à l'ouvrir. Excédé, vous l'attaquez à grands coups de pied. Soudain, votre jambe passe au travers ! Vous luttez quelques instants dans une position inconfortable et tentez de vous dégager, mais une eau saumâtre jaillit entre les grilles. Le flot bouillonnant envahit rapidement la pièce ! En l'espace de quelques instants, les flots vous recouvrent. Pris de panique, vous vous débattiez frénétiquement, mais en vain. Votre dernier cri se termine en gargouillis, tandis que l'eau pénètre dans vos poumons... Rendez-vous au [39](#).

### 301

Dites à Lothar de se rendre au [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 Lothar. 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](#).

### 302

Vous atteignez bientôt la plate-forme au sommet de l'arbre. L'Elfe semble ravi de votre présence et vous invite à partager une bouteille de vin et quelques noisettes. Cette légère collation vous rend 1 point d'ENDURANCE. L'Elfe déclare s'appeler Nériath. Il est chargé de surveiller la forêt et prévenir ainsi tout risque d'incendie. Son frère, Lubicoth, habite non loin de là mais, accaparé par sa tâche, il ne l'a pas vu depuis longtemps. « Cher ami, implore-t-il, serait-ce trop vous demander que de garder mon arbre pour quelques heures, le temps que je rende une petite visite à mon frère ? » Allez-vous accepter la requête de l'Elfe (rendez-vous au [40](#)) ou bien prendre congé et poursuivre votre route pendant qu'il fait encore jour (rendez-vous au [290](#)) ?

### 303

La bataille fut rude, mais l'Aigle ennemi 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 Lothar. 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 [446](#).

### 305

Retenant votre souffle, vous 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.



306 Un gigantesque Papillon-Sphinx surgit des poutres du toit et s'abat sur vous !

Soudain, dans un bruissement d'ailes, un gigantesque Papillon- Sphinx surgit des poutres du toit et tombe sur vous ! A demi assommé par le choc, vous êtes plaqué au sol, écrasé par le monstre ! Votre vie est entre les mains de votre frère. Demeurez à ce paragraphe et attendez qu'il vous donne de nouvelles instructions.

### 307

L'escalier s'enfonce en serpentant dans la roche. Vous le suivez pendant un temps qui vous semble infini, espérant à chacun de ses détours trouver une issue. Enfin, une faible lumière filtre au lointain ! Vous parcourez les derniers mètres au pas de course et débouchez enfin à l'air libre. Si vous avez bu la potion, rendez-vous au [89](#). Sinon, rendez-vous au [171](#).

### 308

Vous gravissez une colline de schiste et arrivez en vue de la tanière du Géant. Vous approchez à pas feutrés de l'ouverture de la caverne et risquez un regard à l'intérieur. Le Géant est assis sur une large chaise de bois, ses lourdes bottes de cuir reposant sur une table. Des ronflements sonores émanent de sa bouche grande ouverte. Vous scrutez la pénombre à la recherche de la clef. Où peut-elle bien se trouver ? Si vous désirez fouiller les poches du Géant, rendez-vous au [92](#). Si vous préférez explorer le dessus de la table, rendez-vous au [205](#).

### 309

Vous chevauchez pendant plusieurs heures sur un sentier boueux et arrivez enfin en vue du monastère. La bâtisse est ancienne et ses murs noircis sont recouverts de lierre. Manifestement, l'endroit est abandonné. Les lourdes portes de bois qui autrefois fermaient l'entrée sont maintenant à demi détruites et rongées par les moisissures. Certains murs sont en ruine, mais les hautes tours qui gardent l'entrée se dressent intactes, tels des cerbères de pierre. La jeune femme, effrayée par l'atmosphère sinistre des lieux, refuse absolument d'aller plus avant. Vous lui laissez la garde de votre monture et, sans rien montrer de votre nervosité, avancez prudemment en direction de la bâtisse. Vous pouvez maintenant remarquer une large fissure qui court tout le long d'une tour. Si vous désirez pénétrer dans cette faille, rendez-vous au [419](#). Si vous préférez emprunter l'entrée principale, rendez-vous au [195](#).

### 310

La grille est totalement rouillée et cède à la première poussée, révélant une brèche qui s'élève en pente douce. Son extrémité laisse filtrer la lumière du jour ! En tendant l'oreille, vous pouvez même entendre le chant des oiseaux. Le cœur battant, vous vous faufilez dans l'étroit conduit et avancez à genoux en direction de la lumière. Rendez-vous au [432](#).

### 311

Si vous connaissez la réponse, rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au poids du Démon. Si vous ne connaissez pas la réponse, ou si le numéro que vous avancez vous renvoie à un paragraphe incohérent dans ce contexte, rendez-vous au [380](#).

### 312

Votre Pièce d'Or tombe lentement au fond du bassin, générant une série de cercles concentriques à la surface de l'eau (n'oubliez pas de la rayer de votre *Feuille d'Aventure*). Aussitôt, une voix douce, jaillie de nulle part murmure à vos oreilles :

Écoute ces paroles, ami, Il y va de ta vie. Ne t'engage pas sur la route du Nord Sans miroir avec toi, Car alors, crois-moi, tu risques le trépas.

Vous méditez quelques instants sur le sens de ce curieux avertissement avant de reprendre la route. Allez-vous partir vers le nord (rendez-vous au [391](#)) ou bien vers le sud (rendez-vous au [384](#)) ?

### 313

Vous débouchez dans une vaste caverne. Aussitôt, une vague de chaleur vous enveloppe. Une gigantesque faille court sur toute la longueur du sol. Un torrent de lave s'écoule lentement au fond avec un grondement sourd. Vous repérez avec surprise la silhouette familière de Lothar 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 qui surplombe le torrent, rendez-vous au [160](#). Si Lothar préfère venir à vous en traversant le pont de pierre, rendez-vous au [55](#). Si chacun de vous préfère demeurer là où il se trouve et poursuivre seul sa quête, rendez-vous au [99](#).



### 314

Vous pénétrez dans l'étroit passage ménagé au pied de la termitière. Vous progressez pendant quelques mètres dans ce conduit humide et sombre quand, soudain, un sifflement strident vous glace le sang ! La Reine des Termites apparaît devant vous. La gigantesque créature vous aperçoit et aussitôt ses mandibules cisailent le vide. Vous n'avez plus le temps de rebrousser chemin, il faut l'affronter.

REINE

DES TERMITES

HABILETÉ: 10

ENDURANCE : 6

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [77](#).

### 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 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

Au fur et à mesure que vous vous approchez de la rivière, l'air se charge d'humidité. Les parois sont recouvertes de mousse. Soudain, votre pied dérape et vous chutez dans les eaux tumultueuses ! Vous luttez de toutes vos forces pour remonter à la surface, mais la lourde armure de plates vous entraîne inexorablement par le fond... Rendez-vous au [39](#).



### 317

Dites à Lothar de se rendre au [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

A l'instant où le dernier Spectre disparaît à jamais du monde des vivants, l'homme à la robe blanche s'écroule, évanoui sur le sol. Vous vous penchez aussitôt sur lui et tentez de le ranimer en lui tapotant les joues. L'homme reprend bientôt conscience, mais manifestement la frayeur a drainé ses dernières forces. Il lève vers vous un regard vitreux et murmure d'une voix faible : « Je m'appelle Mortimer, j'étais le sacristain de cette chapelle. Il y a trois jours, un groupe de Sorciers démoniaques, déguisés en pèlerins, sont entrés dans la chapelle pendant l'office. Ils nous ont fait prisonniers, le prêtre et moi, ainsi qu'une dizaine de fidèles. Depuis ce jour, ils invoquent leur maître, le démon Pazuzu, dans la crypte sous le sarcophage... » L'homme est agité d'une violente quinte de toux. Pendant un instant, il cherche son souffle avant de poursuivre : « Plusieurs fidèles ont été sacrifiés au cours de leur infâme rituel mais, hier, plusieurs d'entre eux sont parvenus à fuir. Ils sont partis chercher Dragésima l'exorciste... Je combats seul depuis ce jour... Puisse Dieu leur porter secours... » L'homme exhale une dernière plainte et meurt dans vos bras. Vous fermez ses paupières et prenez sa Croix d'Or avant de quitter la pièce. Allez-vous explorer l'autre pièce (rendez-vous au [141](#)) ou bien chercher l'entrée de la crypte, sous le sarcophage (rendez-vous au [331](#)) ?

### 319

Vous débouchez dans une vaste caverne. Aussitôt, une vague de chaleur vous enveloppe. Une gigantesque faille court sur toute la longueur du sol. Un torrent de lave s'écoule lentement au fond avec un grondement sourd. Vous repérez entre les brumes de chaleur une arche naturelle qui enjambe le précipice. Si vous désirez traverser le pont de pierre, en espérant qu'il

supportera votre poids, rendez-vous au [160](#). Si vous jugez préférable de poursuivre vos investigations de ce côté de la faille, rendez-vous au [99](#).

### 320

Vous vous penchez au-dessus du bassin et contemplez une eau noire et glacée. Manifestement, ce n'est pas l'Eau bénite que vous recherchez. De vagues silhouettes se reflètent au fond. Vous entrevoyez des formes squelettiques au faciès grimaçant ! D'un geste réflexe, vous vous redressez, mais un bras décharné jaillit de l'onde et vous enserre le poignet ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [257](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [369](#).

### 321

Brusquement, une créature cauchemardesque surgit de la pénombre. Le monstre est un mélange hybride de termite géant et de lion. Hélas, les crocs acérés de cette chose sont bien réels et, dans l'espace réduit du boyau, il ne vous laisse aucune chance. En quelques secondes, vous vous écroulez, la gorge déchiquetée. Rendez-vous au [39](#).

### 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 farfelues. Tout à leur conversation, les Farfadets n'ont pas remarqué votre présence. Discutez avec Lothar 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 gourde 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, le lendemain, il vous fournira de plus amples renseignements sur l'Ile des Orques. Discutez avec Lothar 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

L'ancre du monstre ailé s'ouvre à flanc de montagne. La paroi rocheuse descend à pic sur plusieurs dizaines de mètres. Vous vous accrochez aux rochers en saillie et entamez la descente.



**324** *Vous accrochant aux saillies du roc, vous entamez la descente de la paroi à pic...*

Sur les premiers mètres, de larges fissures dans la roche offrent des prises faciles, mais bientôt la paroi devient homogène et sa surface lisse comme du marbre. Jetez deux dés : si le résultat obtenu est supérieur à votre HABILITÉ, rendez-vous au [231](#). Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre HABILITÉ, rendez-vous au [118](#).

### 325

« Nous nous retrouverons dans trois jours près du pont à octroi qui enjambe la Rivière Noire », dites-vous à Lothar. Vous talonnez votre monture et lui lancez un geste d'adieu. Vous vous enfoncez dans l'épaisse forêt qui encercle le domaine de vos ancêtres. Pendant deux jours, vous chevauchez entre les arbres, suivant un chemin de terre. Parfois, vous croisez quelques forestiers ou des voyageurs de passage mais, l'après-midi du troisième jour, un hurlement de détresse s'élève des fourrés ! Vous pressez votre cheval et découvrez bientôt l'origine de ce tumulte : une pauvre femme apeurée tente d'échapper à trois brigands Kobolds ! Les monstres, sûrs de leur force, jouent avec la malheureuse, tels des chats avec une souris. La pauvre court dans tous les sens, comme une bête traquée entourée par une meute. Votre sang ne fait qu'un tour ! Vous descendez de cheval et dégainez votre épée. En vous apercevant, les Kobolds perdent aussitôt leur sourire mauvais, mais s'emparent vite de leurs armes.

	HABILITÉ	ENDURANCE
Premier KOBOLD	9	6
Deuxième KOBOLD	8	4
Troisième KOBOLD	8	4

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [102](#).

### 326

Vous êtes réveillé en sursaut, quelques heures plus tard, par une violente douleur au côté ! Un petit homme barbu vous martèle les côtes à grands coups de pied. Vous vous redressez avec peine, la langue pâteuse et le cerveau comme pris dans une chape de plomb. L'homme est un Druide, à en juger par sa longue robe verte. « Qu'as-tu fait, misérable ! Hurle-t-il. Tu écrases l'herbe de ma forêt et tu as tué mes amis ! » Il désigne les cendres encore fumantes d'un arbrisseau que les forestiers ont utilisé pour leur feu

et les os du faisan éparpillés autour du brasier. Ses cris sonnent à vos oreilles. « C'est une grande perte pour nos bois, poursuit-il. Tu dois payer ! As-tu de l'argent ? » Vous lui expliquez que vous avez été dépouillé mais il n'accepte aucune excuse. « Puisque c'est ainsi, je vais te transformer en faisan ! » Ce bouffon commence à vous porter sur les nerfs ! Si vous possédez un jeune plant d'arbre, rendez-vous au [275](#). Sinon, rendez-vous au [68](#).

### 327

Les quatre Sorciers fondent sur vous à la vitesse de l'éclair et, avant que vous ayez pu esquisser le moindre geste, vous empoignent avec une force surnaturelle ! Ils vous allongent sur la dalle de pierre, chauffée au rouge par leurs sinistres incantations. Vous perdez 3 points d'ENDURANCE. Les brûlures vous plongent dans un état semi-comateux. Bientôt, la voix du Grand Sorcier s'élève, calme et rassurante : « Clovis, rejoins nos rangs. Ton frère Lothar est déjà des nôtres. Rejoins-nous et honore notre maître. » L'esprit embrumé, vous ne savez que penser. Vous ne remarquez pas non plus que les autres Sorciers ont disparu. Le démon Pazuzu s'est enfin matérialisé, ses longues ailes membraneuses déployées derrière son corps musculeux. Le monstre cornu à tête de lion vous toise d'un air dominateur, les flammes de l'enfer animant ses yeux rougeâtres. Sûr de sa victoire, il avance lentement ses mains pourvues de longues griffes noires. Si vous possédez la Patte de Lapin, rendez-vous au [203](#). Sinon, lancez un dé : si vous obtenez 1 ou 2, rendez-vous au [271](#). Si vous obtenez 3, 4, 5 ou 6, rendez-vous au [116](#).

### 328

Hélas, vous chutez dans le vide ! Vos hurlements de terreur s'interrompent brusquement comme vous vous écrasez au sol, plusieurs dizaines de mètres plus bas. Rendez-vous au [39](#).

### 329

Vous débouchez sur une petite caverne, basse de plafond. Deux nains discutent assis à même le sol. L'un d'eux est très vieux et arbore une longue barbe blanche. Le second est nettement plus jeune (à peine cent cinquante ans) et sa barbe noire scintille de reflets bleutés. En vous apercevant, ils se redressent et vous toisent d'un air bourru, les mains sur les hanches. Si vous possédez une barre de fer, rendez-vous au [423](#). Sinon, rendez-vous au [14](#).

### 330

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [20](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [278](#).

### 331

Le sarcophage est taillé dans un bloc de marbre rose et ses flancs sont recouverts de bas-reliefs représentant des scènes épiques. Vous vous agenouillez et tâtonnez les moindres recoins de la pierre polie, dans l'espoir de trouver un quelconque mécanisme. Votre intuition était juste. Un des losanges ornementaux qui encadrent les scènes s'enfonce avec un cliquetis métallique. Aussitôt, le sarcophage glisse sur le côté, révélant un couloir éclairé par une rangée de torches. Rendez-vous au [412](#).

### 332

Vous plongez votre regard dans les yeux vides de l'enfant. Vous vous voyez étendu sur un mur de sable qui ondule ! Vous tentez de vous emparer d'un couteau, mais il est continuellement hors de portée. Après plusieurs vaines tentatives, les dunes vous engloutissent ! La vision cesse et l'enfant de la mort rejoint son père. Rendez-vous au [496](#).

### 333

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

### 334

Vous vous relevez d'un bond et dégainez votre épée. L'Ours se dresse de toute sa hauteur en grognant de rage.

OURS NOIR      HABILITÉ: 10      ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à le vaincre, rendez-vous au [437](#).

### 335

Vous vous frayez un chemin dans la haie à grands coups d'épée, mais vous constatez avec surprise que la végétation se régénère à une vitesse incroyable ! Vous avez à peine progressé que déjà les taillis vous



emprisonnent. Si vous possédez un jeune plant d'arbre, rendez-vous au [492](#). Sinon, rendez-vous au [109](#).

### 336

Vous progressez de branche en branche, vers le sommet de l'arbre. A mi-parcours, vous vous accordez une pause pour reprendre votre souffle. Hélas, vous n'avez pas remarqué le nid de frelons au-dessus de votre tête ! Les insectes, dérangés par votre arrivée, s'élancent à l'attaque et plongent leurs dards dans vos chairs. Vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Sans plus attendre, vous reprenez votre escalade. Rendez-vous au [409](#).

### 337

Le Druide lève les bras au ciel, prêt à jeter son sortilège, mais vous interrompez sa concentration d'une gifle en pleine figure ! Aussitôt, vous dégainez votre épée. Le Druide entre dans une rage folle et s'empare de sa serpe.



337 Le Druide entre dans une rage folle et s'empare de sa serpe.



DRUIDE HABILITÉ : 9 ENDURANCE : 6

Si vous remportez la victoire, vous reprenez votre route entre les arbres. Rendez-vous au [78](#).

### 338

Vous traversez la rivière en sautant de roche en roche mais, alors que vous allez atteindre la rive, la dernière roche se soulève ! Vous apercevez au dernier moment un redoutable Poisson-Pierre à la morsure venimeuse ! *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [37](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [245](#).

### 339

Vous examinez une dernière fois la pièce sans rien y découvrir d'intéressant. Vous quittez la tanière du Troll et traversez le pont. Rendez-vous au [100](#).

### 340

Vous allumez votre lanterne et vous l'approchez de la paroi de glace. Bientôt, l'eau ruisselle à vos pieds et vous parvenez à dégager en partie le marteau. Vous tirez de toutes vos forces, mais le guerrier le maintient encore fermement. Tout à vos efforts, vous n'avez pas remarqué que ses yeux se sont ouverts ! Soudain, dans un craquement sec, le guerrier s'arrache de sa prison de glace et brandit son marteau. Allez-vous fuir dans la pièce (rendez-vous au [234](#)) ou bien affronter ce redoutable adversaire (rendez-vous au [56](#)) ?

### 341

Le vent tourbillonnant soulève les tentures. Plusieurs petits objets sont emportés par la bourrasque et vont se fracasser contre les murs ! D'instinct, vous plongez à terre, évitant de justesse d'être balayé par le souffle ! La tornade cesse aussi brusquement qu'elle était apparue, cédant la place à un silence inquiétant. Rendez-vous au [331](#).

### 342

Vous bondissez vers une branche basse et, d'un brusque coup de reins, vous mettez hors d'atteinte des défenses meurtrières du Sanglier ! La bête poursuit sa course éperdue dans le sous-bois, laissant derrière elle un

sillage d'arbustes écrasés. Vous remarquez que la branche où vous êtes accroché décrit une courbe au-dessus de la haie. Lentement, vous entamez votre progression. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [63](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [467](#).

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

### 345

Décidez avec Lothar lequel de vous deux entamera le combat. Vous allez affronter le Troll chacun votre tour pendant un Assaut. Demandez à votre frère de vous communiquer les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE du monstre. Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [48](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [459](#).

### 346

Quelques jours plus tard, vous apercevez dans le lointain 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 deuxième vous aperçoit et se pose près de vous. Vous vous approchez sur vos gardes, mais les hommes ne semblent pas avoir d'intentions hostiles. Au contraire, l'officier vous propose de vous conduire, vous et Lothar, 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 Lothar. Allez-vous accepter la proposition de l'officier (rendez-vous au [241](#)) ou bien décliner son offre et poursuivre votre périple à pied (rendez-vous au [291](#)) ?

### 347

Les hommes vous aperçoivent ; aussitôt, ils poussent des hurlements d'effroi et s'enfuient en courant dans la nuit, comme s'ils avaient vu le diable en personne ! Intrigué par leur étrange comportement, vous vous approchez de la tombe. Le couvercle du cercueil a été remis en place mais, dans leur hâte, les hommes ont oublié une lanterne. Vous vous en emparez et la soulevez au-dessus de votre tête. Ainsi éclairé, vous poursuivez votre exploration du cimetière. Rendez-vous au [276](#).

### 348

Dites à Lothar de se rendre au [348](#). L'aubergiste prend brusquement conscience de votre présence et, d'un cri, alerte sa femme. Un violent coup de louche dans le ventre vous fauche en plein vol ! Assommé sous le choc, vous lâchez prise et atterrissez comme une pierre dans le chaudron bouillonnant. Votre aventure est terminée.

### 349

Pris de panique, vous dévalez la pente à toutes jambes mais, hélas, la pierre arrive à une vitesse incroyable ! Vous risquez un coup d'œil derrière vous et trébuchez... En un instant, la pierre vous broie et vous réduit en bouillie. Rendez-vous au [39](#).

### 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 la barrière où s'est dissimulé votre frère. Déséquilibré par ce choc brutal, Lothar tombe dans les eaux tumultueuses ! Les Gremlins s'éloignent bientôt. Aussitôt, vous quittez votre cachette et scrutez les flots, mais votre frère a depuis longtemps disparu. Rendez-vous au [497](#).

### 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 vous foudroie du regard, tandis que Lothar reçoit un violent coup de dent en pleine face. Vous perdez 2 points d'HABILETÉ. Rendez-vous au [389](#).

### 352

L'orbe se transforme aussitôt en un crâne grimaçant, auréolé d'un cercle de flammes ! Progressivement, un corps squelettique apparaît, doté de quatre bras décharnés. Le Démon éclate d'un rire sardonique : « Prépare-toi à mourir, je ne suis que l'ombre de celui que tu rencontreras bientôt. »

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier BRAS	10	4
Deuxième BRAS	10	4
Troisième BRAS	9	4
Quatrième BRAS	8	4

Si vous remportez ce combat, vous pourrez pénétrer dans le passage. Rendez-vous au [412](#).

### 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. Si vous donnez la bonne réponse, 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 Lothar. 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

Vous vous enfoncez lentement dans la pénombre du puits, cherchant vos prises à tâtons. Bientôt, des ténèbres opaques vous enveloppent et vous demeurez un instant désespérément accroché à la paroi, vous demandant si cette exploration était vraiment une bonne idée. Soudain, une chauve-souris vous frôle le visage, vous esquissez un mouvement réflexe pour vous en débarrasser et chutez dans les eaux grondantes de la rivière souterraine ! Rendez-vous au [258](#).

### 356

Bien que les roches affleurant la surface soient extrêmement glissantes, vous parvenez sans peine de l'autre côté du bassin. Vous devez maintenant choisir entre les deux passages. Allez-vous prendre celui de gauche (rendez-vous au [93](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [258](#)) ?

### 357

Les tombes n'ont pas été remplies et 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.



*357 Vous venez de réveiller deux Zombies !*

Discutez avec Lothar et choisissez chacun un adversaire. Demandez à votre frère de vous communiquer les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des Zombies. Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [11](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [446](#).



## 358

Le cœur battant, vous tournez les talons et vous vous enfuyez à toutes jambes ! Heureusement, les Morts Vivants se déplacent avec une extrême lenteur et vous parvenez rapidement à les distancer. Vous vous arrêtez pour reprendre votre souffle dans une allée bordée d'arbres torturés. Hélas, vous n'êtes pas au bout de vos peines ! Un courant d'air glacial agite les branches tandis que deux silhouettes vaporeuses apparaissent devant vous ! Le sifflement du vent se mue en une plainte lancinante qui vous arrache un frisson d'horreur. Des Fantômes s'avancent en flottant dans les airs. Malgré votre frayeur, vous brandissez votre épée.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier FANTÔME	9	8
Second FANTÔME	9	8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [61](#).

## 359

Le monstre exhale une dernière plainte et s'écroule. Vous reportez aussitôt toute votre attention sur votre monture, mais, hélas, la pauvre bête n'a pas survécu à la chute. Vos rations et votre argent se trouvent dans la sacoche de la selle. Si vous désirez la récupérer, rendez-vous au [7](#). Si vous préférez fuir au plus vite, rendez-vous au [396](#).

## 360

Vous vous débattez frénétiquement, écrasé par le Papillon-Sphinx quand, soudain, votre frère entame une obscure litanie. Sous l'effet de l'incantation, la créature se transforme instantanément en une minuscule souris effrayée ! La petite bête disparaît en couinant dans une faille du mur. Rendez-vous au [202](#).

## 361

Dites à Lothar de se rendre au [129](#). Vous hurlez de toutes vos forces, mais en vain ! Les Piranhas des Sables sont sur vous et des milliers de petits crocs acérés plongent dans vos chairs, vous réduisant tous deux à l'état de squelettes en l'espace de quelques minutes ! Votre aventure est terminée.



### 362

Hélas, rien ne peut inverser le processus ! Votre dernier cri se perd dans les airs, tandis que -vous disparaissiez définitivement du monde des humains ! Rendez-vous au [39](#).

### 363

Vous dépassez l'angle du couloir et apercevez une gigantesque boule de feu qui fonce sur vous. D'instinct, vous plongez au sol, évitant de justesse le projectile meurtrier qui explose au-dessus de votre tête ! Rendez-vous au [194](#).

### 364

L'auberge est d'une saleté repoussante, à l'image des habitués regroupés autour de petites tables rondes. Quelques ivrognes sont étalés sur le sol et balbutient des propos sans suite dans l'indifférence générale. Vous repérez un groupe qui joue aux cartes dans un coin de la pièce. S'il vous reste encore quelque chose à miser, vous pouvez entrer dans le jeu. Rendez-vous au [216](#). Si vous n'avez plus ni argent ni objets, ou si vous ne désirez pas vous risquer aux jeux de hasard, rendez-vous au [180](#).

### 365

Lothar disparaît bientôt dans la faille. Quelques instants plus tard, vous percevez l'écho d'un affrontement féroce ! Inquiet, vous scrutez les ténèbres mais ne voyez rien. Un silence pesant tombe brusquement, mais bientôt votre frère réapparaît. D'un mouvement de tête, il vous informe que le passage est inutilisable. Vous reportez aussitôt toute votre attention sur la porte. Rendez-vous au [196](#).

### 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 pendant plusieurs heures. Bientôt, la faim vous tenaille. Vous vous installez à l'ombre d'une dune et

allumez un feu pour préparer votre nourriture. Soudain, un cri retentit au sommet de la dune. Vous vous retournez, sur vos gardes ! Lothar dévale prestement la pente de sable et vous rejoint. Vous partagez votre repas tout en discutant 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 STATUT en 7. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que ACTION change. Si ACTION se change en 1, rendez-vous au [2](#). Si ACTION se change en 27, rendez-vous au [27](#).

### 368

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

### 369

Vous vous débattez furieusement et tentez de vous libérer de cette emprise démoniaque, mais d'autres mains squelettiques surgissent des eaux noires et vous entraînent vers le fond ! Vous luttez frénétiquement contre les monstres qui vous entourent, mais bientôt l'air vient à manquer... Dans quelque temps, votre squelette ira grossir les rangs des créatures du bassin. Rendez-vous au [39](#).

### 370

Vous vous penchez et tendez une main avide vers toutes ces richesses quand, soudain, un courant d'air glacial vous fait frissonner ! Vous vous retournez et apercevez une haute silhouette drapée dans une cape en haillons.



370 *Le Spectre brandit lentement son épée.*

L'apparition glisse lentement dans les airs et s'approche du tombeau. Il s'empare de l'épée étincelante et se tourne vers vous. La capuche qui dissimulait ses traits retombe sur ses épaules, révélant une face momifiée ! Un éclat démoniaque illumine le regard du Spectre. « Tu as violé mon sanctuaire, gronde-t-il d'une voix sépulcrale, tu seras puni de ton audace ! » Ses lèvres exsangues se retroussent, révélant des dents jaunies par les siècles. Le monstre brandit lentement son épée.

SPECTRE            HABILITÉ: 10    ENDURANCE : 8

Si vous parvenez à le vaincre, vous pouvez vous emparer de l'Épée de Givre. Grâce à elle, vous gagnez 2 points d'HABILITÉ et 1 point de CHANCE. Soudain, un grondement sourd résonne dans le sanctuaire. Une lourde dalle descend lentement, menaçant de bloquer l'entrée ! Sans attendre, vous plongez dans l'espace encore disponible et retournez à l'air libre. Le lendemain matin, vous retournez dans la forêt. Rendez-vous au [197](#).

### 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

Les piquets se racornissent sous l'effet de la magie, mais ils sont profondément plantés dans le sol et vous ne parvenez pas à les arracher ! Votre frère se concentre à nouveau mais, hélas, 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 tout 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 mais, un matin, vous arrivez enfin en vue d'une route. Rendez-vous au [282](#).

### 374

Rassasié, vous vous allongez à l'ombre d'un arbre, le temps d'une petite sieste, quand les pleurs d'une femme vous tirent brusquement de votre sommeil. Aussitôt, vous pénétrez dans le sous-bois, vers l'endroit d'où provenaient les plaintes, mais votre progression se trouve bientôt bloquée par une haie touffue, coupant la forêt à perte de vue. La femme se trouve de l'autre côté. Allez-vous couper à travers la haie (rendez-vous au [335](#)) ou bien la longer jusqu'à trouver un passage (rendez-vous au [460](#)) ?

### 375

Vous vous glissez dans l'étroit passage et attendez quelques instants que vos yeux s'habituent à la pénombre pour entamer l'ascension des marches. Vous atteignez bientôt un palier sur lequel est installé un lit. D'après ses dimensions, il ne peut servir à un humain. Vous repérez aussi une chaise et des étagères où sont alignés des bouteilles et des jarres de terre cuite. Soudain, des craquements résonnent dans votre dos ! Un gigantesque Gorille vous a suivi dans l'escalier et bloque les issues. En vous apercevant, il se martèle la poitrine d'un geste de défi. Vous devez l'affronter.

GORILLE            HABILITÉ: 9    ENDURANCE: 10

Si vous parvenez à vaincre le monstre, vous fouillez la chambre, mais sans rien y découvrir d'intéressant, les bouteilles ne contenant que des insectes séchés ! Sans plus attendre, vous gravissez à nouveau l'escalier. Rendez-vous au [415](#).

### 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. Rendez-vous au [4](#).

### 377

Changez STATUT en 5. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que ACTION change. Si ACTION devient 1, 24, 25 ou 26, rendez-vous au [309](#).

### 378

Vous tournez les talons, mais une force irrésistible vous retient dans la pièce et vous traîne vers l'Homme-Lézard ! La puissance du sortilège vous force à vous agenouiller. « Je suis désolé, Clovis. Tu as manqué cette épreuve. Si tu avais fait montre de plus de courage, peut-être t'aurais-je épargné... » Il brandit une longue dague au-dessus de votre tête. Dans un ultime effort de volonté, vous luttez de toutes vos forces et parvenez à rompre le sortilège ! Aussitôt, vous dégainez votre épée.

HOMME-LÉZARD

HABILETÉ: 10

ENDURANCE : 6

Si vous remportez ce combat, vous découvrez une Pierre de Pouvoir autour du cou de la créature. Vous gagnez 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE. Vous trouvez aussi une carte qui permet d'atteindre le volcan. Sans plus attendre, vous vous mettez en route et atteignez en fin d'après-midi une faille au pied de la montagne de feu. Rendez-vous au [111](#).

### 379

Le lendemain, vous prenez congé de votre frère et partez en direction des montagnes. Au terme d'un épuisant périple de plusieurs jours, vous atteignez enfin la face nord. Rendez-vous au [4](#).

### 380

Le Démon, manifestement agacé par votre réponse, vous emprisonne dans ses tentacules et vous soulève. « Dans quelques instants, je pèserai plus lourd ! » gronde-t-il. Vous vous débattez de toutes vos forces tandis qu'une bouche béante s'ouvre dans le ventre de la créature. Le monstre vous engloutit, mettant un terme définitif à votre quête. Vous êtes condamné à errer sans fin en enfer. Si ACTION est égal à [40](#), dites à Lothar de se rendre au [44](#).

### 381

La lutte fut farouche, mais vous vous êtes débarrassé du marchand ! Aussitôt, vous libérez votre frère, ainsi que ses compagnons d'infortune. Discutez ensemble et décidez lequel d'entre vous va garder la corde magique du marchand. Rendez-vous ensuite au [25](#).

### 382

Quelques mètres plus loin, un faisceau de lumière illumine le tunnel. Vous levez les yeux vers le plafond et apercevez un puits vertical, par où filtre la lumière du jour. Le puits est long d'une centaine de mètres. Si vous désirez l'escalader, rendez-vous au [101](#). Si vous préférez poursuivre le long du tunnel, rendez-vous au [489](#).

### 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 dans le lointain des cimes escarpées qui surplombent les arbres. Discutez avec Lothar 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

La route s'enfonce bientôt dans une vaste forêt. A plusieurs reprises, l'épaisseur du sous-bois et les branches basses gênent votre progression et vous devez mettre pied à terre. La route n'est plus maintenant qu'un petit sentier à peine marqué. Soudain, un cri de femme retentit sur votre gauche. Il provenait d'une clairière non loin de là. D'épais buissons vous barrent le passage et vous ne pouvez discerner ce qui se passe. Si vous désirez pénétrer dans la clairière, rendez-vous au [168](#). Si vous préférez poursuivre votre route, rendez-vous au [149](#).

### 385

Le Troll empoche vos Pièces d'Or (rayez-les de votre *Feuille d'Aventure*) et émet un grognement sourd que vous interprétez comme une autorisation de passage. La créature s'éloigne à pas lourds sans plus se préoccuper de vous. Rendez-vous au [100](#).

### 386

La nuée s'éloigne bientôt, mais certaines mouches sont parvenues à pondre. Vous êtes maintenant assailli par des asticots voraces qui vous rongent les chairs ! Le temps que vous vous en débarrassiez, vous avez perdu 1 point d'HABILETÉ et 1 point d'ENDURANCE ! Le visage ensanglanté, vous esca-



ladez la fosse et vous vous écroulez dans l'herbe. Quelques minutes plus tard, vous parvenez à vous relever et poursuivez votre périple à pied. Rendez-vous au [184](#).

**387**

Dites à Lothar de se rendre au [387](#).



*387 D'un coup de pied bien placé, Lothar projette la cuisinière dans le four !*

Vous prenez votre élan et intimez au lustre un brusque mouvement de balancier. D'un violent coup de reins, vous plantez vos 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, Lothar fonce sur la cuisinière et d'un coup de pied bien placé, l'envoie 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](#).

### 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 les nimbes se dispersent, vous constatez avec stupéfaction que vous avez été transporté sur un chemin inconnu, au cœur d'une vaste forêt ! Votre frère a disparu lui aussi. Vous l'appellez de toutes vos forces, mais vos cris se perdent dans le silence des bois. Rendez-vous au [140](#).

### 390

Les hommes vous aperçoivent ! Aussitôt, ils poussent des hurlements d'effroi et s'enfuient en courant dans la nuit, comme s'ils avaient vu le diable en personne ! Intrigué par leur étrange comportement, vous vous approchez de la tombe. Le couvercle du cercueil a été remis en place, mais les hommes, dans leur hâte, ont oublié un Grimoire Sacré. Vous vous en emparez, quelque peu surpris (n'oubliez pas de le noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Que manigançaient donc ces hommes ? Sans doute ne le saurez-vous jamais. Vous haussez les épaules et reprenez votre exploration du cimetière. Rendez-vous au [276](#).

### 391

La route s'engage bientôt dans un étroit défilé. Vous chevauchez à pas lents tout en observant les crêtes qui vous dominant. Cette voie ne permettrait pas à deux cavaliers de se croiser. Hélas, ce que vous redoutiez arrive : un chevalier vient d'apparaître à l'autre extrémité du défilé. Si vous désirez

rebrousser chemin et prendre la route du sud, rendez-vous au [384](#). Si vous préférez affronter l'étranger, rendez-vous au [5](#).

### 392

*Tentez votre Chance.* Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [356](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [495](#).

### 393

Vous abattez votre lame de toutes vos forces, mais votre épée rebondit sur une pierre, provoquant une violente secousse qui se répercute le long de votre bras ! Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Tout en maugréant, vous rengainez votre lame ébréchée et vous vous dirigez vers l'entrée de la termitière. Rendez-vous au [314](#).

### 394

Lothar et se prépare à jeter un sortilège. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que votre frère vous donne de nouvelles instructions.

### 395

Il vous faut beaucoup de temps pour atteindre le marteau car la glace est très dure et compacte. Tandis que vous vous acharnez sur la paroi glacée, le guerrier reprend vie imperceptiblement. Alors que vous alliez atteindre le marteau, il prend une profonde inspiration ! La glace éclate tout autour de lui. Le guerrier se libère et pousse un hurlement démentiel. Aussitôt, il brandit son marteau. Vous devez l'affronter. Rendez-vous au [56](#).

### 396

Rayez vos Provisions et vos Pièces d'Or de votre *Feuille d'Aventure*. Vous escaladez la faille et reprenez votre périple à pied. Rendez-vous au [184](#).

### 397

Vous vous élancez vers l'arbre et vous vous agrippez frénétiquement à une branche basse. Un des Loups bondit à votre suite et referme ses crocs meurtriers sur votre jambe. D'un geste réflexe, vous parvenez à vous dégager et à grimper hors d'atteinte. La douleur vous arrache une grimace et vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Les loups, rendus fous par le sang, bondissent vers vous en grognant de rage mais ils ne peuvent plus rien contre vous et abandonnent bientôt la lutte. Vous jugez prudent d'attendre encore une heure au sommet de l'arbre avant de redescendre et de rebrousser chemin. Rendez-vous au [207](#).

### 398

En vous approchant, vous constatez avec surprise qu'il ne s'agit pas d'un serpent, mais d'une longue barre de fer, forgée à l'image d'un cobra ! A en juger à l'usure de son extrémité, cette barre a servi à desceller de grosses roches (n'oubliez pas de noter la barre sur votre *Feuille d'Aventure*). Maintenant, allez-vous emprunter le couloir de gauche, si vous ne l'avez déjà exploré (rendez-vous au [329](#)) ou bien le couloir de droite (rendez-vous au [476](#)) ?

### 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 une grosse tomate pourrie et vous la jetez sur la Sorcière. Joli coup ! La tomate s'écrase sur le visage de la vieille femme. La mégère vous foudroie du regard et murmure un maléfice. Aussitôt, votre visage se couvre de verrues et de pustules. Maintenant, la foule reporte ses moqueries sur votre personne. « Tu t'es attiré les foudres de la Sorcière, ricane un homme

à vos côtés. Nous autres, nous sommes insensibles à sa magie. Je possède une potion qui pourra te guérir, mais il va-t'en coûter 2 Pièces d'Or. » Si vous possédez la somme nécessaire à l'achat de la potion, rendez-vous au [499](#). Sinon, rendez-vous au [8](#).

### 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 épuisent vos dernières forces et vous vous écroulez, évanouis. Jetez un dé et ôtez le résultat obtenu de votre score 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 Lothar 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. Demandez à Lothar de se rendre au [289](#) et rendez-vous à votre tour au [289](#).

### 403

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





403 Dès qu'ils vous voient, les trois Orques 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 [131](#).

#### 404

Vous plongez votre lame dans le cœur de votre adversaire. Votre double surnaturel disparaît aussitôt. Le miroir ne reflète plus que le vide. Vous constatez alors avec effroi que votre ombre sur le sol s'estompe peu à peu : vous êtes en train de disparaître ! Si vous possédez un miroir, rendez-vous au [447](#). Si vous ne possédez pas de miroir, rendez-vous au [362](#).

#### 405

Comme vous le craigniez, les eaux sont glaciales. Le temps que vous traversiez la rivière, la morsure du froid a fait son œuvre. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous vous hissez sur la rive opposée et massez longuement vos jambes engourdies avant de reprendre votre route. Rendez-vous au [197](#).

#### 406

Vous plongez votre regard dans les yeux vides de l'enfant et obtenez une étonnante vision de vous- même revêtu d'une lourde armure de plates qui luit d'un éclat rougeâtre. Vous êtes penché sur un puits et scrutez les ténèbres quand, brusquement, vous tombez à la renverse ! Vous vous débattez et cherchez votre souffle. La vision se dissipe et l'enfant de la mort rejoint 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 épée. 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

Vous grimpez de branche en branche et atteignez bientôt une plate-forme rectangulaire. Le tronc de l'arbre a été évidé et vous pouvez apercevoir un escalier qui grimpe en spirale vers les hauteurs. Si vous désirez explorer l'intérieur de l'arbre, rendez-vous au [375](#). Si vous préférez poursuivre l'escalade jusqu'au sommet, rendez-vous au [450](#).

## 410

Vous brandissez votre épée et, d'un moulinet, l'abattez avec force à la base de la tour. Jetez deux dés. Si le résultat obtenu est inférieur ou égal à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [449](#). Si le résultat obtenu est supérieur à votre total d'HABILETÉ, rendez-vous au [393](#).

## 411

Vous bondissez sur le parapet et, d'un geste vif, dégainez votre épée. La créature demeure immobile ! Tous vos sens en alerte, vous adoptez une position de défense, mais la chose ne se manifeste toujours pas ! Excédé, vous donnez l'assaut et frappez de toutes vos forces, mais votre épée rebondit avec un bruit métallique ! Vous soulevez votre lanterne... et découvrez un sac de toile coincé dans la faille. Vous rengainez votre arme et déchirez le tissu moisi. Vous n'êtes pas au bout de vos surprises ! Le sac renferme une magnifique armure de plates qui scintille à la lueur de votre lanterne. Une forte aura surnaturelle émane de l'objet. Sans perdre une seconde, vous accrochez le plastron autour de votre buste et enfilez les cuissardes. Il manque le heaume ! Peut-être se trouve-t-il près de la rivière ? Si vous désirez poursuivre la descente, rendez-vous au [316](#). Si vous préférez remonter à l'air libre, rendez-vous au [59](#).

## 412

Le tunnel débouche bientôt sur une crypte circulaire, éclairée par une rangée de torches. Treize Sorciers, vêtus de robes noires, dansent lentement autour d'une dalle de pierre, tout en psalmodiant d'obscures litanies. Un

pentagramme est tracé sur le sol et les différents symboles du Chaos ont été dessinés sur les murs de la crypte, manifestement avec du sang humain ! Soudain, l'Ordonnateur de cette cérémonie maléfique prend conscience de votre présence et s'élanche vers vous en hurlant ! Trois de ses comparses lui emboîtent le pas. Si vous possédez la Croix d'Or, rendez-vous au [172](#). Sinon, rendez-vous au [327](#).

### 413

La route qui mène au pont traverse une vaste forêt de chênes. Vous chevauchez lentement à l'ombre des arbres. Soudain, vous percevez un bruit dans votre dos. Vous vous retournez, croyant apercevoir Lothar, quand deux Ogres surgissent brusquement des taillis. Aussitôt, le premier s'empare des rênes de votre monture. « Ce doit être notre voleur, Bill », grogne-t-il. « Exact, Bert, répond son compère. Nous allons le dépouiller ! » Les brigands brandissent de lourds gourdins. D'un coup de pied, vous repoussez le premier et sautez de cheval, épée au poing. Les créatures se regroupent en grognant. Affrontez-les l'un après l'autre.

	HABILETÉ	ENDURANCE
BILL	7	8
BERT	8	8

Si vous remportez la victoire, rendez-vous au [177](#). Si vous êtes vaincu, rendez-vous au [110](#).

### 414

D'un revers de main, la jeune Sylphe essuie les larmes qui coulent sur ses joues : « C'est le Gnome ! Il m'a poussé à quitter ma maison et quand je suis revenue, il avait abattu mon arbre ! Maintenant, il a creusé son terrier sous le tronc. » Allez-vous croire les propos de la Sylphe et l'aider à expulser le Gnome (rendez-vous au [440](#)) ou bien jeter un œil sur sa couronne (rendez-vous au [158](#)) ?

### 415

Vous gravissez les dernières marches et arrivez devant une porte de bois. Vous la poussez lentement et risquez un œil à l'intérieur de la pièce. Un petit personnage est tranquillement assis sur une chaise. Au premier abord,

il ressemble à un humain, mais vous remarquez vite les écailles vertes qui le recouvrent et ses traits reptiliens ! Soudain, il avance la tête et d'une voix sifflante entame une incantation. Si vous désirez l'affronter, rendez-vous au [227](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [378](#).

#### 416

Dites à Lothar de se rendre au [190](#). Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce qu'il vous donne de nouvelles instructions.

#### 417

Concertez-vous et choisissez lequel d'entre vous va ouvrir la boîte. Si vous décidez de l'ouvrir, rendez-vous au [255](#). Si votre frère préfère en prendre l'initiative, rendez-vous au [333](#).

#### 418

Le chemin sur l'autre rive s'enfonce dans une forêt de chênes. Vous poursuivez tous deux votre route dans l'épais sous-bois pendant plusieurs heures. Bientôt, vous décidez de faire halte dans une petite clairière. Soudain, vous entendez de petites voix aiguës qui s'élèvent d'un bosquet, non loin de là. Discutez avec Lothar : allez-vous inspecter ensemble les abords du bosquet (rendez-vous au [322](#)) ou poursuivre votre route (rendez-vous au [353](#))?

#### 419

Vous vous glissez péniblement entre les pierres recouvertes de mousse. Un escalier de pierre se détache de la pénombre et grimpe en spirale vers les hauteurs. Rassemblant votre courage, vous gravissez lentement les marches et atteignez bientôt un petit palier. Sur votre droite, vous repérez une lourde porte de chêne noir. L'espace d'un court instant, il vous semble percevoir des bruits. Vous tendez l'oreille, en vain. Votre imagination vous joue peut-être des tours... Si vous désirez ouvrir la porte, rendez-vous au [252](#). Si vous préférez poursuivre l'ascension, rendez-vous au [91](#).



## 420

Vous poursuivez votre route entre les collines, mais bientôt le crépuscule vous surprend et vous décidez d'établir votre 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 Lothar et prenez une décision. Si votre frère désire 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 Lothar et comptez les Pierres de Pouvoir que vous possédez. Si Lothar 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

Lothar disparaît bientôt dans la faille. Quelques instants plus tard, vous percevez l'écho d'un affrontement féroce ! Inquiet, vous scrutez les ténèbres mais ne voyez rien. Un silence pesant retombe brusquement, mais bientôt votre frère réapparaît. Il a dû combattre un Rat Géant qui défendait sa tanière. La faille se termine en cul-de-sac, mais il a découvert un bouclier qu'il vous remet. Vous l'observez d'un œil expert. Grâce à lui, vous augmentez de 1 point votre HABILITÉ et votre CHANCE. Le passage étant inutilisable vous reportez toute votre attention sur la porte. Rendez-vous au [196](#).

## 423

« Regarde ! Il possède un pied-de-biche ! s'exclame brusquement le plus jeune Nain. Il vient voler notre trésor. » Aussitôt, le vieux s'empare d'une pioche et s'avance en grondant :



423 « Ce trésor est à moi, jeune blanc-bec !  
Viens le chercher si tu l'oses », rugit le Nain.

« Ce trésor est à moi, jeune blanc-bec ! Viens le chercher si tu l'oses. » Son compère sort une dague de sa ceinture et tous deux s'avancent, menaçants.

	HABILETÉ	ENDURANCE
VIEUX NAIN	9	8
JEUNE NAIN	8	10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [139](#).

#### 424

Vous passez la nuit au sommet de la colline. Au matin, vous vous réveillez, frigorifié et perclus de rhumatismes. Vous perdez 1 point d'ENDURANCE. Vous massez longuement vos muscles endoloris et jugez plus sage de retourner dans la forêt. Rendez-vous au [197](#).

#### 425

Vous décidez de réagir ! Allez-vous proposer au Géant tout votre or en échange de votre liberté (rendez-vous au [21](#)), lui offrir une bouteille de vin (rendez-vous au [69](#)), ou bien trancher la toile du sac avec votre épée (rendez-vous au [128](#)) ?

#### 426

Abandonnant les cadavres ensanglantés des créatures, vous dévalez les marches en toute hâte. Vous vous penchez au-dessus du bassin et remplissez votre gourde d'Eau bénite. Sans plus attendre, vous retournez sur vos pas et débouchez bientôt à l'air libre. Rendez-vous au [163](#).

#### 427

Vous empoignez l'échelle de corde et descendez en toute hâte avant que le sortilège n'opère. Vous remarquez alors que certaines branches du bouleau, ainsi que les nœuds sur le tronc, ressemblent à des visages humains. Une horrible pensée vous traverse aussitôt l'esprit. Cet Elfe démoniaque a transformé ses précédentes victimes ! Vous sautez les derniers mètres qui vous séparent du sol et, brandissant votre épée, vous commencez à taillader le tronc. Au-dessus de vous, l'Elfe vous supplie d'arrêter, mais vous n'avez cure de ses plaintes et tranchez dans le bois avec une rage renouvelée. Bientôt, l'arbre s'effondre avec un craquement sinistre, mais disparaît avant

de toucher le sol ! A la place, vous découvrez un jeune plant d'arbre. Vous l'arrachez avec délicatesse et le glissez dans votre poche avant de poursuivre votre route. Rendez-vous au [197](#).

### 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 à pas de loup 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 Lothar. Allez-vous vous approcher des masses (rendez-vous au [79](#)) ou bien tenter de vous faufiler par la porte (rendez-vous au [315](#)) ?

### 429

A l'instant même où vous retirez votre gourde de l'eau, un hurlement démentiel se répercute en écho dans la pièce. Un démon est accroché à un des lustres de cristal et fouette le vide de toutes ses griffes ! Aussitôt, vous quittez la pièce à toutes jambes et traversez la cour centrale au pas de course ! Rendez-vous au [163](#).

### 430

Vous arrivez bientôt en vue d'une bifurcation. Le premier chemin est une large voie fréquemment utilisée, à en juger par les profonds sillons laissés par le passage des roues. Le second, au contraire, semble peu fréquenté, bien qu'il soit entièrement dallé. Si vous désirez suivre le premier chemin, rendez-vous au [46](#). Si vous préférez vous engager sur la route dallée, rendez-vous au [123](#).

### 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

Vous atteignez finalement le sommet du puits et débouchez à l'air libre. Vous êtes sur la face est de la montagne. Vous inspirez une profonde bouffée d'air pur tout en contemplant les vallées verdoyantes qui s'étendent à vos pieds. Vous vous accordez quelques minutes de repos devant ce paysage paisible avant de reprendre votre route. Vous atteignez bientôt deux sentiers muletiers qui descendent vers la vallée. Allez-vous suivre celui de gauche (rendez-vous au [137](#)) ou bien celui de droite (rendez-vous au [201](#)) ?

### 433

Vous constatez avec surprise que les parchemins sont devenus transparents. Les signes se superposent et vous permettent de deviner la réponse à votre énigme ! Rendez-vous au paragraphe dont le numéro correspond au poids du Démon. Si vous ne parvenez pas à lire la réponse, ou si le numéro que vous avancez vous renvoie à un paragraphe incohérent dans ce contexte, rendez-vous au [380](#).

### 434

A l'instant où vous lui portez le coup fatal, le Démon disparaît dans un tourbillon de fumée noire ! La Sorcière pousse un hurlement de rage et contourne le chaudron. Elle enfourche son balai, murmure une formule magique et s'envole aussitôt dans les airs. Bientôt, vous la voyez s'éloigner à l'horizon. Rendez-vous au [367](#).

### 435

La galerie débouche bientôt dans une petite caverne obscure. Aussitôt, une odeur animale vous parvient aux narines. Vous vous plaquez contre la paroi, sur vos gardes. Une masse informe est tapie à l'extrémité de la grotte. Malgré la pénombre, vous reconnaissez un gigantesque Ours brun. La bête est assoupie et ronfle profondément. Une de ses pattes est posée sur un curieux objet mais, à cette distance, vous ne pouvez le reconnaître. Allez-vous vous avancer dans la grotte (rendez-vous au [53](#)) ou bien rebrousser chemin et reprendre les escaliers (rendez-vous au [307](#)) ?

### 436

L'escalade du bouleau s'effectue sans difficulté et, en quelques secondes, vous êtes déjà à mi-parcours. En cet endroit, vous repérez une sombre cavité dans le tronc. Soudain, une voix murmurante vous interpelle : « Fais demi-tour, étranger ! Cet Elfe est un fourbe ! » Allez-vous suivre ce conseil et rebrousser chemin pour quitter la colline (rendez-vous au [188](#)) ou bien ignorer cet avertissement et poursuivre l'ascension (rendez-vous au [302](#)) ?

### 437

L'Ours s'écroule lourdement sur le sol ! Vous pouvez maintenant reporter toute votre attention sur l'objet qu'il tenait entre ses pattes. Il s'agit d'une vieille lanterne dont le verre est cassé, mais qui est encore en état de marche. Vous la soulevez de votre main libre et, tout en gardant votre épée brandie, vous quittez la caverne et gravissez à nouveau les marches. Rendez-vous au [307](#).

### 438

Vous vous engagez dans l'étroit tunnel. Presque aussitôt, deux autres Gardes Furgolins surgissent devant vous ! Votre frère ne peut participer à la lutte. Vous devez les affronter seul !

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier FURGOLIN	8	8
Second FURGOLIN	8	6

Si vous remportez la victoire, dites à Lothar de se rendre au [225](#) et rendez-vous à votre tour au [225](#). Si vous êtes vaincu, dites à Lothar de se rendre au [6](#).

### 439

Vous vous emparez de la gemme, mais constatez avec dépit qu'elle est transparente et non pas rouge.



**439** *En une fraction de seconde, le joyau s'embrase et explose.*

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 ACTION est égal à [40](#), dites à Lothar de se rendre au [44](#).

#### 440

La jeune Sylphe vous prend par la main et vous conduit jusqu'à l'entrée du terrier, à la base du tronc. Vous vous faufilez dans un étroit tunnel et progressez pendant quelques mètres. Le goulet forme un coude mais, à cet instant, vous percevez un grondement sourd. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [363](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [113](#).

#### 441

Vous attachez votre monture à une barrière de bois et gravissez les quelques marches qui mènent à l'auberge. Vous pénétrez dans la grande salle mais, à cet instant, les consommateurs éclatent de rire. Vous comprenez, mais trop tard, qu'ils regardent par les fenêtres. Un inconnu vient de voler votre cheval ! Rayez-le de votre *Feuille d'Aventure*, ainsi que tout votre or et vos provisions, qui se trouvaient dans les sacoches. Rendez-vous au [364](#).

#### 442

Vous vous élancez vers la paroi et entamez lentement son ascension, sans prendre garde à la roche granuleuse qui vous laboure la paume des mains. Les Loups bondissent à votre suite, mais vous vous mettez rapidement hors d'atteinte de leurs crocs meurtriers. Vous pensez être tiré d'embarras quand des fragments de roche tombent autour de vous ! Vous relevez la tête pour apercevoir deux silhouettes massives qui se découpent sur le ciel nocturne. Deux Bouquetins noirs se tiennent au sommet de la paroi et leurs manières sont agressives. Il sera difficile de les affronter dans votre position, mais les Loups vous attendent toujours en contrebas ! Si vous désirez combattre les Bouquetins, rendez-vous au [95](#). Si vous préférez rebrousser chemin et affronter les Loups, rendez-vous au [191](#).

#### 443

Vous arrachez les longues mousses qui recouvrent la grille rouillée et, du tranchant de votre épée, faites sauter le cadenas qui la fermait. La grille s'ouvre dans un grincement sinistre, révélant une niche. A l'intérieur, vous

découvrez une curieuse paire de chaussures. Vous vous souvenez toutefois avoir déjà aperçu de telles bottes, dans votre enfance. Un voyageur venu des montagnes en portait de semblables. Ce sont des Bottes de Neige (n'oubliez pas de les noter sur votre *Feuille d'Aventure*). Une curieuse prémonition vous décourage d'aller explorer les autres grilles, aussi retournez-vous sur vos pas. Vous franchissez à nouveau la faille et escaladez le puits. Rendez-vous au [101](#).

#### 444

Lothar jette son sortilège, mais pousse aussitôt un hurlement de terreur. 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

Vous vous penchez pour atteindre une pièce, mais vous glissez sur les mousses qui recouvrent le parapet et chutez dans l'eau ! Vous parvenez à récupérer deux Pièces d'Or, mais les autres disparaissent mystérieusement ! A votre grande surprise, vous apercevez un petit tunnel affleurant la surface de l'eau. Si vous désirez vous glisser dans cet étroit conduit, rendez-vous au [108](#). Si vous préférez reprendre votre quête, allez-vous suivre la route du nord (rendez-vous au [391](#)) ou bien celle du sud (rendez-vous au [384](#))?

#### 446

Vous abandonnez Lothar et partez seul dans les collines environnantes. Rendez-vous au [140](#).

#### 447

A l'instant où vous regardez dans votre miroir, votre reflet réapparaît ! Vous vous approchez du gigantesque miroir qui bloque le passage et constatez avec surprise que vous pouvez maintenant passer au travers ! Sans tarder, vous reprenez votre monture et poursuivez votre route. La traversée du miroir vous permet de retrouver vos totaux de départ d'HABILETÉ, d'ENDURANCE et de CHANCE. Rendez-vous au [367](#).

## 448

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

## 449

Votre lame s'abat sur la termitière, provoquant la panique chez les insectes ! Aussitôt, un grondement sourd se répercute tout le long de l'édifice, qui s'écroule sur vous, vous ensevelissant. Rendez-vous au [39](#).

## 450

Vous atteignez enfin le sommet de l'arbre au terme d'une ascension épuisante. Un gigantesque Singe Paresseux est assis sur la dernière branche. Lorsqu'il vous aperçoit, il étend un bras démesuré et vous empoigne par les cheveux. Avec une force extraordinaire, il vous soulève jusqu'à sa branche ! Vous remarquez qu'il porte autour de son cou une pierre jaune maintenue par une chaîne. Aussitôt, vous vous emparez de votre épée.

SINGE

PARESSEUX

HABILETÉ : 9

ENDURANCE : 8

Si vous remportez ce combat, vous pouvez prendre la Pierre de Pouvoir qu'il porte autour du cou. Grâce à elle, vous gagnez 1 point d'HABILETÉ et 2 points d'ENDURANCE. Non loin de vous, un Python glisse lentement dans votre direction ! Sans attendre, vous redescendez jusqu'à la plateforme de bois. Déjà, d'autres Singes apparaissent entre les branchages ! Rendez-vous au [375](#).

## 451

Changez STATUT en 11. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que ACTION prenne une des valeurs suivantes : si ACTION devient 1 ou 32, rendez-vous au [282](#). Si ACTION devient 31, rendez-vous au [366](#).

## 452

Vous plongez la main dans votre tunique et en sortez la Croix d'Or. Aussitôt, vous la brandissez à la face du Vampire. La créature recule avec un hurlement d'effroi et vous lâche ! Sans attendre, vous reculez de quelques pas et dégainez votre épée, bien déterminé à vous débarrasser de ce monstre.

VAMPIRE            HABILITÉ: 10            ENDURANCE : 8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [223](#).

## 453

Changez STATUT en 10. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que ACTION prenne une des valeurs suivantes : si ACTION devient 1 ou 29, rendez-vous au [96](#). Si ACTION devient 28 ou 30, 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 ACTION est égal à 40, dites à Lothar de se rendre au [368](#). Rendez-vous au [500](#).

## 455

Vous approchez à pas lents de la fenêtre. Vous alliez l'ouvrir quand, tout à coup, un lasso jaillit par-dessus le volet clos ! Surpris par cette soudaine attaque, 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. Lothar affronte seul les créatures de la cabane. S'il sort victorieux de cet affrontement, il vous dira à quelle page vous rendre. Si votre frère succombe à ses ennemis, vous ne tarderez pas à le suivre dans la mort...

## 456

Loin d'être impressionnés par votre épée, les Forestiers s'emparent de bûches enflammées et s'élancent à l'attaque !





456 Les Forestiers s'emparent de bûches enflammées et passent à l'attaque !

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier FORESTIER	8	8
Deuxième FORESTIER	8	6
Troisième FORESTIER	7	4

Si vous remportez ce combat, vous reprenez votre errance le long d'un petit chemin, rendez-vous au [78](#).

### 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 (rayer 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 Lothar. 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 [446](#).

### 459

Après avoir éliminé le Troll, vous décidez de visiter sa tanière. Vous pénétrez dans un réduit au sol jonché d'immondices. Les murs de la pièce sont recouverts d'étagères où est empilé un incroyable bric-à-brac. Le Troll possédait une âme de collectionneur. Vous retournez toute cette pacotille mais sans découvrir d'objets de valeur. Toutefois, en soulevant la paillasse, vous trouvez une cassette au fermoir compliqué, dans un trou ménagé dans le sol. Si vous désirez ouvrir la cassette, rendez-vous au [299](#). Si vous préférez l'abandonner sur place et reprendre votre route, rendez-vous au [339](#).

## 460

Vous longez la haie pendant quelques minutes quand, soudain, vous percevez des bruits furtifs provenant du sous-bois. Un gigantesque Sanglier surgit brusquement des fourrés et vous charge. Si vous désirez grimper à l'arbre le plus proche, rendez-vous au [229](#). Si vous préférez l'affronter, rendez-vous au [34](#).

## 461

Vous brandissez votre épée et vous vous ruez aussitôt à l'attaque.

GÉANT DES

MONTAGNES

HABILETÉ: 10

ENDURANCE: 10

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [474](#).

## 462

La piste qui serpente entre les dunes vous conduit à proximité d'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 vous désirez aller seul en éclaireur, rendez-vous au [150](#). Si vous préférez attendre la tombée de la nuit pour que votre frère s'approche du campement, rendez-vous au [286](#). Vous pouvez aussi attendre à distance que la caravane reprenne sa route. Rendez-vous au [249](#).

## 463

D'un large moulinet, vous abattez votre épée contre la paroi, arrachant d'un coup tout un pan de glace ! Soudain, les yeux du guerrier s'ouvrent. Dans une explosion de particules glacées, il quitte sa prison de givre et brandit son gigantesque marteau. Surpris, vous reculez d'un pas. Si vous désirez le combattre, rendez-vous au [56](#). Si vous préférez prendre la fuite, rendez-vous au [222](#).

## 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 Lothar désire jeter un sortilège, rendez-vous au [394](#). Si vous préférez prendre les choses en main, rendez-vous au [425](#).

## 465

« 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 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](#)

La gemme jaune           Rendez-vous au [482](#)

## 466

Dites à Lothar de se rendre au [96](#). 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. Une longue vie de servitude vous attend. Votre aventure est terminée.

## 467

Hélas, au bout de quelques mètres, la branche cède sous votre poids ! Vous atterrissez au beau milieu des taillis. Aussitôt, les branchages s'animent et se referment sur vous. Si vous possédez un jeune plant d'arbre, rendez-vous au [492](#). Sinon, rendez-vous au [109](#).

## 468

La foule hargneuse se rue sur vous et, en l'espace de quelques instants, vous êtes plaqué au sol et roué de coups. « Nous allons t'apprendre à jouer au héros ! grogne un homme aux cheveux grisonnants, tout en vous assénant un violent coup de pied dans les côtes. Emmenez-le et enfermez-le dans le carcan ! » Aussitôt, deux colosses vous soulèvent et vous traînent sous les vivats de la foule. Quelques instants plus tard, vous êtes emprisonné en place publique dans le carcan de bois. Rendez-vous au [23](#).

## 469

Attendez que Lothar vous dise à quel paragraphe vous rendre.

## 470

Vous plongez la main dans votre tunique et en sortez le Grimoire Sacré. A sa vue, le Vampire recule avec un hurlement d'effroi et vous lâche ! Sans attendre, vous ouvrez le livre au hasard et lisez à voix haute. Le monstre, bien qu'affaibli par votre oraison, entre dans une rage folle et bondit hors de son cercueil !

VAMPIRE            HABILETÉ: 10            ENDURANCE : 8

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [223](#).

## 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 dit de le suivre. Vous contournez le comptoir et longez un couloir sombre qui aboutit dans une pièce isolée.



*471* *Devant vous se dresse un gigantesque Minotaure, brandissant un monstrueux tranchoir.*



« 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 tous deux dans l'obscurité. Lothar tombe la tête la première et perd connaissance. Devant vous se dresse un gigantesque Minotaure, brandissant un tranchoir de la taille d'une hache. La Bête racle du pied en grognant et s'élance à l'attaque.

MINOTAURE

HABILETÉ : 8

ENDURANCE : 8

Si vous remportez le combat, rendez-vous au [112](#). Si vous êtes vaincu, avertissez Lothar que votre aventure à tous deux est terminée.

### 472

Vous fuyez à toutes jambes à travers le sous-bois, trébuchant contre les racines et le visage fouetté par les branches basses. Les hurlements s'élèvent derrière vous et se rapprochent ! Désespérément, vous vous engagez dans une faille, dans l'espoir que les Loups abandonneront la poursuite. Vous courez dans la pénombre entre les éboulis et les roches mais la faille se termine en cul-de-sac ! Un arbre rachitique se dresse au pied d'une paroi abrupte. Même en plein jour, l'escalade se révélerait difficile. Vous vous retournez, paniqué, pour apercevoir trois paires d'yeux écarlates luisant dans l'obscurité. Allez-vous tenter l'escalade de la paroi (rendez-vous au [442](#)) ou bien grimper à l'arbre (rendez-vous au [397](#))? Vous pouvez aussi combattre les Loups (rendez-vous au [191](#)).

### 473

Vous pénétrez à l'intérieur de la tour, dans une vaste salle circulaire. Plusieurs dizaines de portes, toutes identiques, sont alignées le long de la paroi. Vous ouvrez la plus proche et débouchez dans une épaisse jungle. Au loin, vous pouvez apercevoir des colonnes de fumée noire qui s'échappent d'un volcan. Vous approchez de votre but, la gemme tant convoitée ne doit pas être loin ! Sans perdre un instant, vous vous enfoncez dans la jungle. Rapidement, vous devez vous frayer un chemin en tranchant à coups d'épée dans un sous-bois inextricable et, au bout d'une heure d'errance, vous avez perdu toute notion de l'orientation. Vous décidez de grimper au sommet d'un arbre pour tenter de vous repérer. *Tentez votre Chance*. Si vous êtes Chanceux, rendez-vous au [409](#). Si vous êtes Malchanceux, rendez-vous au [336](#).



### 474

Le Géant titube un instant et s'écroule lourdement sur le sol. Vous le fouillez vite et prenez la clef. Le Pégase libéré vous remercie chaleureusement et, en gage de gratitude, vous transporte vers la plaine. Après un vol de quelques minutes, il vous dépose et repart à tire-d'aile vers la liberté. Rendez-vous au [453](#).

### 475

La Licorne vous effleure et aussitôt une onde bénéfique parcourt tout votre corps : vous gagnez 1 point d'HABILETÉ et 1 point de CHANCE. Rendez-vous au [373](#).

### 476

Vous pénétrez dans un couloir qui s'élève en ligne droite. Soudain, un grondement sourd résonne au loin. Vous tendez l'oreille un instant, mais haussez vite les épaules et poursuivez votre route. Vous cheminez pendant quelque temps, gravissant cette pente raide, quand le grondement retentit de plus belle ! Le bruit se rapproche ! Au-dessus de vous, une gigantesque boule de pierre dévale la pente dans un fracas infernal. Le couloir tout entier vibre sous la masse. Le rocher emplit tout l'espace disponible et déboule à une vitesse ahurissante ! Vous n'avez plus le temps de fuir. Si vous disposez d'une barre de fer, rendez-vous au [208](#). Sinon, rendez-vous au [349](#).

### 477

Vous avalez une gorgée de ce liquide et ne pouvez réprimer une grimace devant son goût amer ! Vous vous apprêtez à rejeter la fiole au loin quand, soudain, vous voyez votre main comme à travers une brume opaque ! Vous devenez invisible ! Allez-vous maintenant quitter la caverne (rendez-vous au [324](#)) ou bien poursuivre son exploration (rendez-vous au [153](#))?

## 478

Vous enjambez les cadavres et 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 totalement à l'abandon. Discutez avec Lothar. 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 Lothar ne l'a pas déjà tenté, il peut jeter un sortilège. Rendez-vous dans ce cas au [83](#).

## 479

Vous vous débattez de toutes vos forces et tentez d'échapper aux tentacules visqueux qui vous étranglent.

MONSTRE ÉTRANGLEUR            HABILITÉ : 9            ENDURANCE : 4

Si vous remportez ce combat, rendez-vous au [432](#).

## 480

Lothar affronte le Papillon-Sphinx. La créature se déplace légèrement et vous vous relevez aussitôt. Combattez ensemble le monstre, chacun d'entre vous l'affrontant à son tour pendant un Assaut. Demandez à votre frère de vous communiquer les scores d'HABILITÉ et d'ENDURANCE du monstre. 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 Lothar et décidez ensemble de votre prochaine ACTION. Si vous désirez vous accrocher au lustre pour frapper l'aubergiste, tandis que Lothar se rue sur la femme, 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 ACTION est égal à 40, dites à Lothar 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

Sans attendre, vous brandissez votre épée au-dessus de votre tête et plongez votre lame dans le ventre du monstre. La Chouette pousse un cri de douleur et vous lâche dans les airs. Vous atterrissez lourdement sur le sol du cimetière : vous perdez 2 points d'ENDURANCE. Rendez-vous au [276](#).

## 485

Lothar vous rejoint à l'instant même où vous décapitez 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. Choisissez chacun un adversaire. Demandez à votre frère de vous communiquer les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des Orques. Si vous remportez tous deux la victoire, rendez-vous au [9](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [35](#).

## 487

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 de deux autres. Discutez avec Lothar et choisissez votre adversaire. Demandez à votre frère de vous communiquer les scores d'HABILETÉ et d'ENDURANCE des Amazones. Si vous remportez tous deux ce combat, rendez-vous au [315](#). Si vous êtes le seul survivant, rendez-vous au [376](#).

## 489

Bientôt, une large faille bloque le passage. De l'autre côté, des éboulis et des gravats encombrant le sol du tunnel. Vous restez un instant dubitatif, cherchant le moyen de franchir ces obstacles. Si vous possédez le manche à balai de la Sorcière, rendez-vous au [121](#). Sinon, rendez-vous au [174](#).

## 490

Changez STATUT en 12. Demeurez à ce paragraphe jusqu'à ce que la valeur d'ACTION change. Si ACTION devient 1 ou 32, rendez-vous au [282](#). Si ACTION devient 31, rendez-vous au [200](#).

## 491

Vous vous avancez vers la grille quand, brusquement, une araignée géante se laisse tomber du plafond et atterrit sur vous ! Écrasé par le poids du monstre, vous ne pouvez pas réagir tandis qu'il plante des mandibules acérées dans votre nuque, sectionnant d'un coup sec votre colonie vertébrale... Rendez-vous au [39](#).

## 492

Une soudaine intuition vous pousse à sortir de votre poche la jeune pousse d'arbre. Vous la brandissez devant vous et, aussitôt, les taillis s'écartent vous frayant un passage. Rendez-vous au [63](#).

## 493

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. Stupéfait, vous reconnaissez votre frère parmi les esclaves ! Soudain, un ordre est lancé depuis le palanquin. Aussitôt, deux gardes sortent des rangs et s'élancent vers vous ! Vous vous apprêtez à les affronter, 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 dans votre direction. A chaque Assaut, lancez un dé. Si vous obtenez un résultat de 6, rendez-vous au [298](#). Dans le cas contraire, poursuivez le combat jusqu'à l'Assaut suivant.

	HABILETÉ	ENDURANCE
Premier GARDE	8	4
Second GARDE	7	4
MARCHAND	6	4

Lorsque ce combat sera achevé, dites à Lothar si vous avez gagné ou perdu. Si vous avez remporté la victoire, rendez-vous au [381](#).

## 494

Vous constatez avec effroi que vos pieds se soudent progressivement à la plate-forme ! L'Elfe émet un ricanement sardonique, tandis que votre épiderme devient granuleux et marron. Vous vous transformez en branche ! « Une nouvelle parure pour mon arbre ! » exulte-t-il. Vous êtes prisonnier à jamais... Rendez-vous au [39](#).

## 495

Vous sautez de pierre en pierre mais, hélas, vous trébuchez sur une roche glissante et vous chutez à l'eau ! Pour comble de malchance, vous heurtez une stalagmite et vous vous cassez le bras. La douleur vous arrache un hurlement qui se répercute en écho dans la caverne. Aussitôt, un grondement sourd se fait entendre ! Les stalactites du plafond s'écroulent sur vous et vous ensevelissent. Rendez-vous au [39](#).

## 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 plonge Lothar dans l'embarras. Il ne peut s'empêcher d'y voir un sinistre présage. Discutez avec votre frère. Si vous décidez de poursuivre ensemble votre quête, rendez-vous au [107](#). Si vous préférez vous séparer, rendez-vous au [446](#).

## 497

Lothar ayant trouvé la mort, vous fuyez sans tarder cet endroit sinistre. Bientôt, vous débouchez à l'air libre sur l'autre rive. A votre grande stupéfaction, vous apercevez votre monture près des arbres ! Comment a-t-elle pu se rendre jusqu'ici? Vous y voyez en tout cas un heureux présage pour la suite de votre quête. Rendez-vous au [100](#).

## 498

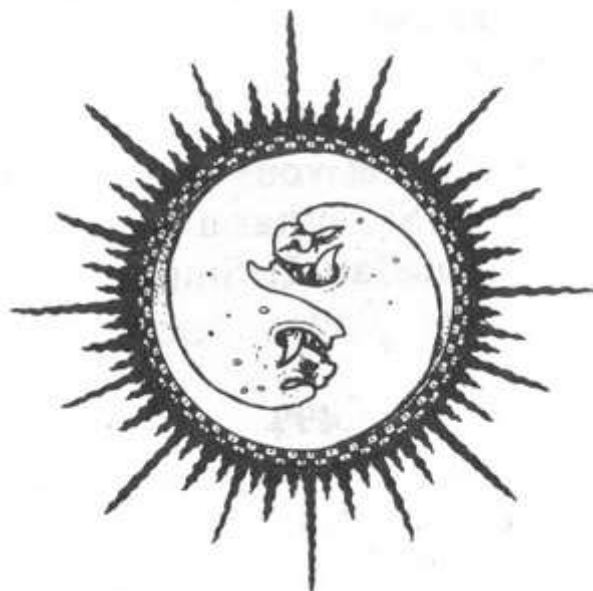
Le monstre est mort et vous vous éloignez au plus vite sur le chemin. Si Lothar a succombé lors de la bataille, rendez-vous au [2](#). Sinon, rendez-vous au [224](#).

## 499

Vous payez la somme demandée et l'homme vous remet une fiole. Aussitôt, vous vous aspergez le visage. Le liquide est incolore et ne vous est d'aucun secours. Au contraire, votre état empire et vous devenez totalement répugnant ! La foule ne peut bientôt plus supporter votre vue et vous chasse du village. Vous reprenez votre périple. Heureusement, le lendemain matin, les effets du maléfice se sont estompés. Rendez-vous au [367](#).

## 500

La caverne s'illumine et la voix tonnante du Démon se répercute en écho sur les parois. « Roi Clovis, 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.





*Achevé d'imprimer le 24  
septembre 1990  
sur les presses  
de l'Imprimerie Hérissey  
à Évreux (Eure)*

N° d'éditeur : 49632  
N° d'imprimeur : 52183  
Dépôt légal : septembre 1990  
ISBN 2-07-033610-7  
Imprimé en France

# Clovis le Chevalier

Double Jeu/6



*Traduit de l'anglais  
par Yannick Surcouf*

Vous êtes le prince Clovis, chevalier de la cité de Gundobad et capitaine de la garde de votre père, le roi Gunderbrock XVI, souverain de Gundobad. Vous et votre frère jumeau Lothar êtes les prétendants à la succession de votre père. Le temps est venu de décider lequel d'entre vous possède les qualités requises pour devenir roi. Le premier qui retrouvera l'une des gemmes de la couronne du roi Ossil le Sanguinaire, fondateur de la cité de Gundobad, sera proclamé roi! Ce sera vous, vous en êtes sûr! Vous partez seul pour cette quête longue et périlleuse, et avec le même équipement que tous vos ancêtres: un cheval et une épée.

---

Seul ou à deux, chacun muni de son propre livre et armé d'un crayon et d'une gomme, c'est de VOUS que dépend le sort de Clovis... et aussi celui de Lothar!

---

*Couverture illustrée par Jame's Prunier*

*OCR et Hyperliens par GRUUL*



folio junior



A 33610  
catégorie

5



9 782070 336104

ISBN 2-07-033610-7